UNIVERSITÉ DE LORRAINE

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10
http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php
http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm

UNIVERSITÉ PAUL VERLAINE – METZ
École doctorale
« Perspectives interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés »
Centre de recherche sur les médiations (ÉA 3476)

LE *GAME DESIGN* DE JEUX VIDÉO : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTERCULTURELLE

Thèse pour le doctorat
en sciences de l'information et de la communication

présentée et soutenue publiquement le 27 octobre 2006
par
Sébastien GENVO

Directeur de thèse : M. Jacques WALTER
Professeur à l'université Paul Verlaine – Metz

UNIVERSITÉ PAUL VERLAINE – METZ
École doctorale
« Perspectives interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés »
Centre de recherche sur les médiations (ÉA 3476)

LE *GAME DESIGN* DE JEUX VIDÉO : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTERCULTURELLE

Thèse pour le doctorat
en sciences de l'information et de la communication

présentée et soutenue publiquement le 27 octobre 2006 par

Sébastien GENVO

devant le jury composé de :

Mme Elisabeth Fichez, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Lille 3
M. Emmanuel Ethis, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, rapporteur
M. Pierre Molinier, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Toulouse 2, rapporteur
M. Stéphane Natkin, Professeur en informatique, Conservatoire national des arts et métiers, Paris
M. Claude Nosal, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université de Haute-Alsace
M. Jacques Walter, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz, directeur de thèse

Remerciements

Mes pensées vont en premier lieu à ma famille : ma mère, mon oncle, ma sœur et Aurélie. Merci pour leur patience et leur soutien de tous les instants. Je remercie Jacques Walter pour ses remarques très enrichissantes et pour avoir accepté de diriger le présent travail. Ma reconnaissance va aussi à toute l'équipe du centre de recherche sur les médiations, à Étienne Armand Amato et Fanny Georges de l'observatoire des mondes numériques en sciences humaines. Je dois aussi beaucoup à Nicolas Matthieu, dont les soirées parisiennes très *rock'n'roll* ont également toujours été stimulantes sur le plan intellectuel. Enfin, je tiens à remercier Sébastien Harmand et Vincent Hauuy, qui sont depuis près de dix ans mes compagnons d'aventure dans l'exploration de nombreux mondes ludiques.

Sommaire

Introduction **8**

L'industrie du jeu vidéo comme culture **29**

1 Historique du développement de l'industrie *39*

1.1 Les prémisses 42

1.2 L'ère des « *Nintendo kids* » 52

1.3 Le terminal de jeu comme « centre de loisir numérique » 66

1.4 Quelle culture du jeu véhicule l'industrie vidéoludique ? 77

2 Le marché contemporain des jeux vidéo *85*

2.1 Configuration du marché globalisé des jeux vidéo 89

2.2 Représentations sociales et jugements de valeurs 108

2.3 Fondements des représentations se portant sur le jeu vidéo 123

2.4 Vers une nécessaire prise en compte du *game design* dans la médiation ludique par support informatique 134

Le *game design* : la conception d'une structure de jeu **139**

1 La médiation ludique *142*

1.1 Définition du « jeu » comme forme particulière de procès métaphorique 143

1.2 Typification, fiction et jeu 163

1.3 Les typifications ludiques 175

2 Le game design de jeux vidéo *181*

2.1 Caractéristiques de la structure de jeu 183

2.2 Le jeu par support informatique 204

2.3 Les conditions de validité du jeu sur support informatique 237

La médiation ludique interculturelle au sein d'un jeu vidéo massivement multijoueur à univers persistant **246**

1 Quelle méthodologie d'analyse des usages ? *251*

1.1 Les apports de l'ethnométhodologie 253

1.2 Quelle méthodologie pour la description des usages ? 265

2 Analyse d'une œuvre et de ses usages : World of warcraft *277*

2.1 Analyse ludo-narratologique de la structure de jeu..... 282

2.2 Description ethnométhodologique des pratiques ludiques 321

Conclusion 367

Bibliographie 377

Annexes 390

1 Formulaire d'évaluation PEGI..... 391

2 Classification PEGI des 10 meilleures ventes hebdomadaires de « cd-rom de loisirs » en avril 2005..... 399

Liste des figures

Figure 1. Les trois circuits de l'interactivité dans le marché global médiatisé. 33
Figure 2. Modèles triadiques de C.S. Peirce appliqués à un Transformer 187
Figure 3. Modèle sémiotique de Gonzalo Frasca 188
Figure 4. Modèle sémiotique de la jouabilité..... 200
Figure 5. Schéma de dédoublement du programme narratif. 224
Figure 6. Modèle sémiotique du *gameplay* 232
Figure 7. Schéma de choix des serveurs de *World of warcraft* 270
Figure 8. Schéma des quêtes à réaliser dans « la vallée des épreuves »..... 297
Figure 9. Programme narratif complexe de *World of warcraft*. 316
Figure 10. Nombre d'avatars de la horde en ligne sur le serveur de Magtheridon le 01/05/06. 347
Figure 11. Nombre d'avatars de la horde de niveau 60 en ligne le 01/05/06 sur le serveur de Magtheridon..... 347

Liste des tableaux

Tableau 1. Principales caractéristiques des 3 principaux modèles présidant à la production industrialisée de la culture et de l'information 97
Tableau 2. Schéma narratif canonique 219
Tableau 3. Types de communication d'objet. 221

INTRODUCTION

« Aujourd'hui les relations entre les différents pays et les différentes cultures ne cessent de se développer. [...] Les médias, et tout particulièrement la télévision, mettent les images, les informations, les productions artistiques et culturelles des pays les plus divers à la portée de chacun » (Ladmiral, Lipianski, 1989 : 8). Ces quelques phrases, qui débutent l'introduction de l'ouvrage *La communication interculturelle*, préfigurent de nombreuses réflexions qui sont à présent tenues sur l'internationalisation des échanges culturels que permettent certains médias contemporains. Ainsi, comme en atteste le texte de présentation des actes du 14ème congrès de la société française des sciences de l'information et de la communication (SFSIC), les sciences de l'information et de la communication ont-elles actuellement de vastes champs de recherche à explorer en la matière. Bruno Ollivier (2004 : 1) évoque de la façon suivante l'une des thématiques principales du congrès, qui s'intitulait « questionner l'internationalisation » : « La culture et ses nouvelles formes, la question de l'autre, celle de sa représentation et de son acceptation (ou non) constituent un premier thème qui court à travers cet ouvrage. Le contact entre les différentes cultures est un fait central, qui permet et impose l'internationalisation de la communication. […] Mais une mise en contact n'implique en elle-même ni compréhension de l'autre, ni tolérance. Sa première conséquence peut être au contraire le rejet de l'Autre, et les exemples en sont ici nombreux, des représentations de l'Autre émergentes dans le monde arabe à la construction des héros de films hollywoodiens. Au-delà de ces attitudes de refus, facteur d'ignorance et de stigmatisation, on se demande aussi si ces techniques qui mettent en contact forment de nouveaux médias, suscitent de nouvelles formes de culture ? Ce pourrait être le cas des jeux vidéo chez les internautes comme de la vidéo elle-même dans des communautés émigrées loin de leur terre natale ». La réflexion menée par Bruno Ollivier suggère que le jeu vidéo constituerait un terrain d'étude pertinent pour aborder les diverses problématiques évoquées par l'auteur. Les jeux vidéo interrogent effectivement la notion de culture à plusieurs niveaux. Tout d'abord, ils font figure d'exemples représentatifs de ces nouveaux médias qui impliquent de façon quotidienne des rapports entre de multiples cultures, « toutes enracinées dans un terroir et une histoire locale propres à chacune » (Warnier, 2004 : 13). En effet, en tant qu'objet technique informatique, les jeux vidéo peuvent se pratiquer sur des réseaux de télécommunications tels qu'internet, qui relativisent la notion de distance géographique entre les peuples. De plus, le coût de production sans cesse croissant d'une œuvre vidéoludique nécessiterait aujourd'hui une distribution mondialisée, suscitant des interrogations quant aux valeurs alors véhiculées. Ainsi, dans un des premiers livres français sur le domaine à avoir reçu une certaine reconnaissance publique et scientifique, les frères Le Diberder évoquent-ils

à plusieurs reprises la question des idéologies sous-jacentes au médium, notamment dans une dernière partie intitulée « le meilleur des mondes américain » (Le Diberder, 1998 : 224-237), où il s'agit de mettre en garde contre une américanisation de plus en plus prononcée de ces productions, incitant « l'Europe » à « encourager la production locale » (*ibid.* : 259). Ce dernier point encourage également à questionner le rôle que pourrait jouer l'industrie vidéoludique comme culture à part entière, « faite de normes, d'habitudes, de répertoires d'action et de représentations » (Warnier, 2004 : 12) et pourvue par l'industrie d'une puissance de diffusion mondiale. À ce titre, les analyses de certains auteurs sur les valeurs véhiculées reflètent des interrogations que peut susciter la colonisation des « cultures-traditions » locales par les « cultures-industries » globales, pour reprendre la terminologie employée par Jean-Pierre Warnier. Et si nous employons ici le terme de « colonisation », c'est que des auteurs tels que Stephen Kline s'interrogent sur le fait que certaines entreprises comme le géant japonais Nintendo seraient susceptibles de « coloniser » l'imaginaire de leur public cible par-delà les frontières (par exemple les jeunes joueurs de jeux vidéo ont parfois été qualifiés de « *Nintendo Kids* » au cours des années 80 et 90).

Il semble qu'un aspect encore peu abordé de ce médium permette de questionner la culture des peuples qui produisent et pratiquent ces logiciels, il s'agit de sa dimension ludique. En effet, plusieurs auteurs ont mis en évidence le rôle primordial du jeu dans la formation d'une identité culturelle. Pour Johan Huizinga (1951 : 84-85) par exemple, « la culture naît sous forme de jeu, la culture à l'origine est jouée. […] Dans ces jeux, la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde. Il ne faut pas entendre que le jeu se transforme ou se convertit en culture, mais bien plutôt que la culture, dans ses phases primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe dans les formes et dans l'ambiance du jeu. Dans cette double unité de la culture et du jeu, le jeu constitue l'élément primaire, objectivement observable et déterminé de façon concrète ». Dans l'optique anthropologique développée par Johan Huizinga, les diverses formes de jeux varieraient selon les cultures et les époques. Cette idée a été reprise par d'autres chercheurs spécialistes du jeu tel que Jacques Henriot (1989 : 15), qui remarque que « ce que l'on entend aujourd'hui par jeu, dans la société qui est la mienne, avait peut-être un contenu différent dans cette même société au cours des siècles passés, a peut-être une autre signification dans des groupes sociaux différents à l'époque où je vis et sera peut-être incompris des siècles futurs. Car les choses changent. Leur variation est à estimer en fonction de deux coordonnées : le temps et l'espace. La chose que j'appelle jeu en ce moment, dans le monde où je vis, a pu être différente hier, sera peut-être différente demain. Elle est probablement différente ailleurs ». En partant de ces

réflexions on peut voir l'intérêt qu'il y a à interroger la dimension ludique des jeux vidéo qui « inaugurent l'époque des jeux de rôle planétaire » (Schaeffer, 1999 : 33). Comment faire jouer autrui à un jeu que je lui propose si celui-ci ne partage pas la même idée que moi de ce qu'est un jeu ? Et dans ce cas, comme le remarque Jacques Henriot, « si l'on accorde au jeu le statut d'*idée*, il conviendrait de se demander s'il n'est pas possible d'envisager l'hypothèse d'une sorte de signification transcendante de cette idée, qui ferait que l'on pût parler de jeu en dépassant les limites du relativisme historique et sociologique » (Henriot, 1989 : 15). Dès lors, quelles seraient les modalités de médiation et les configurations d'échanges mises en place pour permettre cette communication interculturelle ? Ne faut-il pas plutôt se demander si les logiques de globalisation prégnantes au sein de la production de ces jeux n'entraînent pas symétriquement la formation d'une « nouvelle forme de culture » transnationale du jeu, qui serait alors le miroir d'une mondialisation de la culture souvent évoquée par les contempteurs des industries culturelles, conduisant à une homogénéisation des pratiques et, par là-même, des esprits ?

Les différentes problématiques soulevées jusqu'alors peuvent être abordées par l'intermédiaire d'un champ particulier (du fait qu'elles en sont constitutives), celui du *game design*. Dans un des premiers ouvrages théoriques dédiés à ce domaine, Katie Salen et Eric Zimmerman définissent de la façon suivante le terme de *design* : « Le design est le processus par lequel un *designer* crée un *contexte* qui sera rencontré par un *participant*, par lequel émerge une *signification* »[1] (2004 : 41). De quelle façon chacun des termes clefs de cette définition (soulignés par les auteurs) s'appliquent-ils au *game design* ? Le français ne dispose pas de ces deux mots distincts pour le jeu que sont les termes *game* et *play* en anglais. Ainsi, l'ouvrage de référence de Roger Caillois sur le jeu, qui s'intitule *Les jeux et les hommes* (1958), a-t-il été traduit en anglais par *Man, Play, and Games*. Pour Donald W. Winnicott (1975), le mot *game* renverrait à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu *play*. Dans la même optique, le terme *play* renverrait selon Jean Duvignaud (1980) à un jeu libre, de pure découverte, s'exerçant au-delà de toute limite. Nous pouvons également reprendre une réflexion de Jacques Henriot pour préciser encore davantage le sens de ces termes (sur lesquelles nous reviendrons à plusieurs reprises car ils sont essentiels en *game design*). Cet auteur considère qu'au sein de toute situation ludique, il faut faire la distinction entre deux pôles complémentaires, la structure de cette situation, le

[1] « Design is the *process* by which a *designer* creates a *context* to be encountered by a *participant*, from which *meaning* emerges », termes mis en italique par les auteurs.

« système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action » (Henriot, 1989 : 98), assimilable au terme *game*, et l'attitude ludique qu'adopte le joueur, « l'action menée par celui qui joue » (*ibid*., 1989 : 109), qui serait alors à rapprocher du terme *play*. Dans le cas du *game design*, le *game designer* va donc créer la structure de la situation ludique. Pour reprendre les termes clefs de la définition de Katie Salen et Eric Zimmerman, c'est de cette structure que va devoir émerger une « signification ». La présence du terme signification recoupe ici la réflexion menée par Jacques Henriot sur le jeu en tant qu'idée. En somme, il est possible d'avancer qu'il va s'agir, en *game design*, de communiquer l'idée de jeu à l'utilisateur par l'intermédiaire d'une structure. Mais cette seule communication n'est pas suffisante car celui-ci doit également être « participant » et donc adopter une attitude ludique pour devenir joueur. Le *game designer* va donc devoir communiquer l'idée de jeu à l'utilisateur par l'intermédiaire d'une structure afin de lui faire adopter une attitude ludique, en rappelant que ce que l'on entend par jeu serait susceptible de varier en fonction de deux coordonnées, le temps et l'espace. Pour le dire autrement, le *game design* implique un processus de médiation ludique, où 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 »[2] (Caune, 2000 : 2). Comme nous pouvons le constater, les précédents éléments de définition nécessitent effectivement d'explorer les questionnements suivants pour comprendre les modalités de production d'une « signification partagée » : comment inciter des utilisateurs de cultures différentes à adopter une attitude ludique avec une même œuvre, si les cultures ont des conceptions différentes de ce qu'est le jeu ? Les échanges qu'établissent les jeux vidéo impliquent-ils l'émergence d'une « nouvelle forme de culture » ou exacerbent-ils l'affirmation des cultures en présence (et dans ce cas comment expliquer la réussite internationale de certains jeux) ? Il semble que le *game design*, placé dans une optique de médiation ludique interculturelle, qui est celle de la plupart des jeux vidéo aujourd'hui, constitue donc un domaine pertinent pour aborder ces interrogations relatives à l'internationalisation des échanges que permettent certains médias contemporains.

Méthodologie

[2] <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>, consulté le 03/08/06.

De façon à justifier les choix méthodologiques qui vont nous guider dans notre travail, il nous semble nécessaire d'exposer brièvement dans un premier temps les différentes démarches qui ont déjà été menées sur notre objet d'étude. Présentant sa méthode de travail, Laurent Trémel, dans son livre *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia* (2001), en vient à faire un certain nombre de concessions : « Notre démarche s'écarte un peu du modèle hypothético-déductif classique, élaboré à partir d'hypothèses de travail préconstruites. À cela une raison : le manque de travaux de référence dans le domaine qui nous aurait permis d'élaborer au préalable ces hypothèses » (Trémel, 2001 : 1). Comme le remarque le sociologue, en France la littérature scientifique sur le sujet n'en est encore qu'à ses prémisses. La plupart des premiers ouvrages publiés sur le sujet l'ont été en réponse aux critiques et craintes que pouvait susciter le domaine. L'ouvrage sus-cité des frères Le Diberder est par exemple initialement paru sous le titre évocateur de *Qui a peur des jeux vidéo ?* (1993). La revue *Réseaux* publia en 1994 un dossier sur les jeux vidéo dont la présentation montre qu'il rejoint cette même tendance : « L'activité ludique des "Nintendo kids" est ordinairement très mal perçue par les adultes qui la considèrent inutile, ou pire, comme une source de violence et de sexisme. Jean-Paul Lafrance s'emploie au contraire à réhabiliter les jeux vidéo, à montrer qu'ils sont un élément essentiel de la culture adolescente et que la pratique en est beaucoup plus diversifiée que l'on ne l'imagine. Patricia Greenfield et Jacques Perriault se sont intéressés aux processus cognitifs qui sont à l'œuvre dans ces jeux vidéo. Ils estiment qu'ils popularisent des procédés de perception et de connaissances nouveaux. […] Il y a sans doute là une piste de recherche pour les pédagogues » (Flichy, 1994 : 5). Cette citation reflète les principaux thèmes qui ont structuré les recherches sur le secteur jusqu'à la fin des années 90, à savoir l'acquisition de connaissances par l'intermédiaire d'apprentissages informels et les effets du média sur le plan psychologique (en abordant les phénomènes d'addiction, de violence, etc.). Comme nous le verrons au cours de la première partie, cette industrie connaît alors en France une institutionnalisation de plus en plus marquée dans le domaine culturel et artistique, ouvrant la voie à d'autres types de questionnements, notamment sociologiques. Ainsi, le livre de Laurent Trémel, publié en 2001 aux Presses universitaires de France, est-il l'un des premiers ouvrages relevant de cette discipline à aborder le phénomène, sans s'y consacrer toutefois entièrement, puisque les jeux vidéo sont ici approchés dans une optique comparative avec une autre pratique ludique, le jeu de rôle sur table. La même année paraît également un autre ouvrage, portant sur des préoccupations semblables, intitulé *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo* et dirigé par Elisabeth Fichez et Jacques Noyer (2001), tous deux chercheurs en sciences de l'information et de la communication. Il faut également

relever la publication en 2001 d'un dossier de la revue *Médiamorphoses*, dirigé par Geneviève Jacquinot[3], dénommé « Qui a encore peur des jeux vidéo ? ». Il s'agit, avec l'apport de textes relevant d'horinzons disciplinaires variés, de s'inscrire dans une perspective proche de celle adoptée par le numéro de la revue *Réseaux*. Les contributeurs proposent « d'éclairer un phénomène économique et social, dont les retombées éducatives et culturelles ne sont sans doute pas négligeables, bien que peu étudiées et surtout, fort encombrées d'idées reçues qui circulent aussi bien dans le grand public que, ce qui est plus grave, dans la littérature dite scientifique » (Jacquinot, 2001 : 21). Alors que plusieurs articles permettent d'approfondir certains points abordés par la recherche au cours des années 90 (une contribution de Patricia Greenfield apporte par exemple de nouveaux éclairages sur le rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives), d'autres types de réflexions font leur apparition vis-à-vis du médium, comme la place que pourrait tenir la création artistique dans ces productions. L'approche sociologique va par la suite être de plus en plus présente, comme le montrent les journées d'études « Internet, jeu et socialisation » qui ont eu lieu en décembre 2002 au Groupe des Écoles de télécommunication de Paris. Présentées majoritairement par des sociologues, les communications portaient entre autres sur les « les jeux comme objet sociologique », sur « les réseaux de sociabilité », sur les « jeux et engagements sociaux » ou encore sur « les jeux de rôle en ligne ou la construction d'un espace de sociabilité »[4]. Bien que les sciences de l'information et de la communication se soient très tôt positionnées sur le domaine, force est de constater le peu de travaux français relevant de cette discipline qui soient entièrement consacrés à l'objet (le livre dirigé par Elisabeth Fichez et Jacques Noyer faisant encore aujourd'hui figure d'exception). La remarque suivante de Jacques Perriault, faite lors d'un colloque intitulé *Pour ne plus avoir peur des jeux vidéo*, s'inscrit d'ailleurs dans ce sens : « Depuis 1985, j'essaie avec le soutien important de certaines personnes, d'attirer l'attention de mes collègues sur l'intérêt des jeux vidéo. On ne peut pas dire, après 17 ans, qu'on ait fait des pas de géants dans l'acceptation de cette forme d'activité »[5]. Les principaux apports théoriques de la discipline sur les modes d'appréhension des jeux vidéo peuvent en fait être trouvés dans les séminaires du laboratoire Paragraphe « action sur l'image », animés par Jean-Louis Weissberg depuis 1999, sans que ce domaine ne soit toutefois considéré comme le principal objet d'étude, puisqu'il y est inscrit dans la délimitation plus vaste des « œuvres hypermédias » : « Une question importante doit être

---

[3] Geneviève Jacquinot est Professeur en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 8.
[4] <http://www.get-telecom.fr/archive/77/colljeu.html>, consulté le 22/02/05.
[5] <http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=20>, consulté le 22/02/05.

discutée : faut-il limiter notre attention aux “œuvres”, entendu par là, partie prenante d’une problématique artistique ? Ce qui exclurait des productions comme certains jeux vidéo, des recherches plastiques ou scénographiques ne ressortissant pas mécaniquement au monde de l’art (recherches en animation synthétique, certains aspects des effets spéciaux où l’on s’intéresserait plus aux procédés de production qu’aux résultats). Nous préconisons une position ouverte sur la définition des objets étudiés et ceci pour une raison fondamentale : adopter une définition axiomatique du champ, c’est en quelque sorte avoir résolu les questions avant de les faire travailler. Il sera donc, bien entendu question d’œuvres, mais en y ajoutant des propositions qui gravitent autour sans s’en revendiquer nommément (jeux vidéo, images génératives, par exemple) »[6].

Après ce bref aperçu de la recherche en France, il n’est guère étonnant de constater le peu de réflexion scientifique sur le domaine plus particulier du *game design*. Le terme n’est toutefois pas inconnu et est même couramment employé à la fois dans le milieu professionnel, par les joueurs ou dans les écoles qui forment aux métiers du jeu vidéo depuis quelques années maintenant. Si l’on consulte les offres d’emploi de *game designer* dans une société telle que Ubi Soft[7], les annonces ne proposent aucune définition des termes clés de ce champ et ne stipulent pas de diplôme précis : « Le poste est situé au sein de notre studio d’Aurillac. Passionné par la création de jeux, et en particulier par les jeux de sports et les simulations de course, vos principales tâches seront : *Game Design* : du *high concept* au *Game System*, *Benchmark* - concurrence, *level design*, direction opérationnelle de l’équipe (graphiste(s) + programmeur(s)). Votre Profil : compétences et expériences requises : impératif : réalisation d’une maquette de jeu (formes diverses), passionné par les jeux vidéo, excellente connaissance des jeux vidéo et vision orientée consommateur, goût du travail en équipe, excellentes facultés d’analyse et de synthèse »[8]. L’accent est mis avant tout sur la passion et la connaissance empirique du domaine, laissant sous-entendre que le postulant trouverait les connaissances nécessaires à la compréhension de ces notions dans sa pratique de jeu. En octobre 2004, le Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), en partenariat avec les universités de Poitiers, de la Rochelle et le soutien de plusieurs acteurs de l’industrie, propose un Master « Jeux vidéo et médias interactifs » dont l’une des cinq spécialisations est intitulée

---

[6] <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/pres9900.htm>, consulté le 23/02/05.
[7] Ubi soft est une des principales société française de production, d’édition et de distribution de jeux vidéo.
[8] <http://ubisoft.profils.org/recrutement/ConsultDoss/Annonce.asp?NoDossier=689>, consulté le 23/02/05.

game design[9]. À ce titre, c'est en grande partie sous l'impulsion de chercheurs du CNAM que les quelques textes scientifiques français consacrés au *game design* ont été rédigés, ceux-ci s'inscrivant fréquemment dans une démarche de recherche et développement. Si le milieu académique ne s'intéresse que depuis peu au domaine, celui-ci n'est donc pas pour autant nouveau. Bien qu'il n'existe pas dans l'hexagone de littérature dédiée au *game design*, ce n'est pas le cas outre-atlantique, où un nombre grandissant d'ouvrages abordent ce champ depuis près de vingt ans. Ces livres sont en majorité rédigés par des professionnels qui se fondent sur leur expérience et leur vision pour donner conseils et leçons aux (futurs) *game designers*. En la matière, Chris Crawford fait figure de pionnier puisqu'il a publié en 1984 un ouvrage intitulé *The art of computer game design* qui a depuis connu de multiples rééditions (sans jamais être traduit en français). Son dernier livre (Crawford, 2003) s'inscrit dans cette même tendance et la quatrième de couverture est à ce titre sans équivoque : « Auteur du renommé *The Art of Computer Game Design*, Chris partage ses vingt cinq années passées d'expérience dans le champ et offre une mine de conseils professionnels à la fois pour les joueurs chevronnés et pour ceux en devenir. Chris partage ses anecdotes personnelles de façon à ce que vous puissiez apprendre de ses expériences et appliquer son savoir pour vos jeux. En bonus, Chris vous montre la liste rêvée des jeux qu'il souhaiterait construire pour stimuler votre propre créativité »[10]. Ce n'est que récemment que quelques ouvrages souhaitant aborder le *game design* d'un point de vue plus théorique sont apparus dans le monde anglo-saxon. C'est notamment le cas de *Rules of play* (2004) de Katie Salen et Eric Zimmerman, que nous citions précédemment. Bien qu'il soit toujours rédigé par des *game designers*, son ambition est avant tout d'aborder le champ de façon conceptuelle tout en visant, en plus des habituels professionnels, un public plus universitaire. Ainsi, en plus d'une publication aux presses du *Massachussets Institue of Technology*, la biographie respective des deux auteurs insiste-t-elle sur leurs expériences d'enseignement dans plusieurs universités.

Cette brève présentation de la littérature scientifique dédiée à notre objet d'étude nous apporte certains éléments permettant de mieux cerner le type d'approche méthodologique à adopter pour traiter notre sujet. Comme le suggère Laurent Trémel, le peu de travaux de référence disponibles incite à articuler deux méthodes de travail habituellement opposées, la

---

[9] <http://www.afjv.com/press0404/040413_enjim.htm>, consulté le 23/02/05.

[10] « Author of the renowned *The Art of Computer Game Design*, Chris shares his 25+ years of experience in the field and offers a wealth of professional advice to both seasoned and up-and-coming gamers. Chris shares his personal anecdoctes so that you may learn from his experiences and apply this knowledge to your games. As a bonus, Chris shows you the whish list games he'd like to build to incite your own creativity. »

méthode hypothético-déductive et la méthode inductive. Même si un certain nombre d'hypothèses préconstruites nous permettront de mener notre recherche, il est certain que notre étude s'appuiera également sur un rapport privilégié au « terrain ». De même, le manque d'études sur le domaine incite les chercheurs à effectuer des emprunts théoriques transdisciplinaires. Jacques Perriault, lors de sa communication au colloque *Pour ne plus avoir peur des jeux vidéo*, propose par exemple d'aborder trois aspects des jeux vidéo qui légitiment leur étude : une question d'ordre cognitif, une d'ordre culturel et enfin une qui a attrait au risque. Si l'on considère la question de l'acquisition des connaissances, qui comme nous l'avons vu a été l'un des principaux thèmes structurant les recherches durant les années 90, Jacques Perriault s'en réfère plus particulièrement aux travaux de Patricia Greenfield, qui relèvent d'une approche psycho-cognitive[11] : « Il y a trois éléments dans cet apprentissage. Premièrement le fait qu'à partir d'expériences concrètes (le fait par exemple d'appuyer sur une touche et qu'un petit bonhomme se lève) on fait une hypothèse de loi de coordination de 2 ou 3 mouvements : il s'agit d'un exercice de la pensée inductive au sens de Charles Pierce. Et comme le soulignait Patricia Greenfield, l'activité inductive est une activité à la source de toute découverte scientifique mais que l'école se garde bien de développer chez les enfants, chez les jeunes, chez les étudiants. On voit de temps en temps un doctorant pratiquer l'induction et alors tout le monde s'étonne, et en général il part aux États-Unis ensuite...un peu triste »[12]. Ce type d'emprunt théorique se retrouve également dans la présentation que Jean-Louis Weissberg fait des concepts à employer pour construire une « critique » des œuvres hypermédias, en recourant notamment à la sémiologie et à la sémiotique narrative : « Contribuer à forger un vocabulaire et à énoncer des principes de régularité, voire les codes de la condition "spectactorielle" (on n'ose pas dire une grammaire, tant ceci parait complexe) serait l'un des objectifs du séminaire et, dans cette perspective, certains outils de la sémiologie - peircienne notamment - pourront être mobilisés. De même que des travaux d'analyse filmique – on pense notamment à ceux de Christian Metz – pourraient être fructueusement prolongés dans le domaine des images numériques "actives" (questions du réalisme et de la fiction, par exemple) » (1999)[13].

Le peu de travaux en sciences de l'information et la communication sur notre objet nous incitera donc, tout comme d'autres chercheurs de cette discipline, à mobiliser des

---

[11] Voir à ce titre Patricia Greenfield (1994), « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive ».
[12] <http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=20>, consulté le 23/02/05.
[13]<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/pres9900.htm>, consulté le 23/02/05.

théories issues de différents champs, qui ne se rattachent parfois que de façon indirecte ou partielle à notre objet. Ces emprunts nous permettront toutefois de mieux cerner le sens de notre approche, ce qu'elle peut proposer d'original, soit en réexploitant ces théories selon une perspective communicationnelle, soit en prenant de la distance par rapport à elles. Une part importante de notre travail sera donc de définir notre objet pour fonder des outils d'analyse pertinents, permettant de répondre à notre problématique. Comme nous le soulignions, il s'agit d'aborder, selon une approche communicationnelle et interculturelle, la médiation de l'idée de jeu par l'intermédiaire d'une structure dans le but de faire adopter à l'utilisateur une attitude ludique. Cette approche implique alors la prise en compte des deux pôles complémentaires de toute situation ludique, sa structure et l'attitude adoptée à son égard. En effet, dans notre cadre, analyser un seul de ces deux pôles reviendrait à faire des supputations soit sur l'objet soit sur les éventuelles appropriations que peuvent en faire les joueurs, car un objet peut très bien être conçu pour un usage ludique et ne pas l'être pour l'utilisateur (et réciproquement). Peut-on considérer qu'un logiciel comme *Flight Simulator* (Microsoft Games, 1982-2005) vendu comme jeu vidéo relève encore du jeu lorsqu'il est utilisé par des pilotes de l'armée dans le cadre d'un entraînement ou d'un apprentissage ? De la sorte, il est nécessaire de fonder à la fois des outils théoriques permettant l'analyse de la structure d'un jeu vidéo et de son usage ludique, la relation qui s'établit entre ces deux instances étant interculturelle dans notre recherche (le même produit est soumis à une multitude d'usages à l'échelle internationale).

Notre étude se focalisera plus particulièrement sur un type spécifique de jeux vidéo, le jeu de rôles en ligne massivement multijoueur à univers persistant, qui est représentatif des problématiques contemporaines que rencontre l'industrie vidéoludique en terme de médiation interculturelle. Ces jeux réunissent en effet 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 continuelle, 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. Ce type de jeu permet donc de mener à

la fois une analyse de structure et une étude des usages effectifs dans le cadre de médiations interculturelles ludiques. Toutefois, quels outils mobiliser pour mener à bien ces différentes approches ?

Concernant l'analyse de l'œuvre vidéoludique, de la structure de la situation de jeu, Jean-Louis Weissberg (1999) laisse entrevoir plusieurs pistes possibles en suggérant de mobiliser « certains outils de la sémiologie – peircienne notamment » ou « des travaux d'analyse filmique » qui pourraient être prolongés. Ces approches rejoignent en fait deux tendances qui se sont rapidement affirmées dans les premiers travaux dédiés à l'analyse de jeux vidéo. Il y a tout d'abord une tentative de rapprocher le jeu vidéo des autres arts fictionnels et de l'inscrire dans une certaine généalogie, où dans ce cas des éléments issus de la narratologie vont être empruntés et adaptés à l'objet. Il s'agit par exemple de comprendre les jeux vidéo en les comparant au cinéma, en essayant de mettre en exergue ce qu'ils pourraient proposer de « spécifique » et en postulant de ce fait que ceux-ci peuvent également avoir pour rôle de raconter une histoire. Ce type d'approche se retrouve par exemple de façon assez représentative dans un numéro hors-série des *Cahiers du cinéma* où « les jeux vidéo ne sont pas seulement un phénomène de société, ils sont le carrefour essentiel d'une redéfinition de notre rapport au monde du récit en images » (Higuinen, Tesson, 2002 : 4). En établissant ainsi un lien avec le récit, ces quelques lignes affirment que, tout comme le cinéma, le jeu vidéo procède d'un acte narratif. Cette position a été vivement critiquée par d'autres chercheurs qui revendiquent la reconnaissance d'une discipline indépendante dédiée à l'étude des jeux en général et des jeux vidéo en particulier, la ludologie. Gonzalo Frasca, chercheur et *game designer*, en est un des acteurs principaux et montre dans un article intitulé « Simulation contre narration. Introduction à la ludologie »[14] (2003) pourquoi cette discipline naissante doit se détacher de l'approche narratologique : « 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

[14] « *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology* ».

représentation mais sur une structure sémiotique alternative connue sous le nom de simulation »[15] (*ibid.* : 221-222). Pour Gonzalo Frasca, ce type d'approche relève alors de la ludologie qui, en tant que discipline, 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 »[16] (*ibid.* : 222). Dans cette optique, de nombreux emprunts sont faits à la fois aux théories du jeu mais également aux théories des systèmes puisque Gonzalo Frasca considère que « simuler est modéliser un système (source) à travers un système différent qui maintient (pour quelqu'un) certains des comportements du système d'origine »[17] (*ibid.* : 223).

Comme on peut le constater ici, il s'agit clairement de se situer en rupture avec les analyses des médias « traditionnels », les jeux vidéo impliquant « un énorme changement de paradigme dans notre culture car ils représentent le premier média de simulation complexe pour les masses »[18] (*ibid.* : 224). Notre hypothèse de travail pour comprendre les modalités de médiation que met en œuvre une structure d'un jeu vidéo est qu'il serait nécessaire d'allier l'approche ludologique et l'approche narratologique. En effet, si l'approche ludologique permet d'aborder les relations qu'entretiennent les différents éléments composant le système[19] de jeu (règles, mécanismes, etc.) l'approche narratologique permettrait d'aborder la progression supposée du joueur à travers cette structure. Il nous semble que la rupture qu'opère Gonzalo Frasca entre les médias « traditionnels » et les jeux vidéo ne puisse être aussi radicale, ne serait-ce que parce qu'un grand nombre de jeux vidéo proposent justement aux joueurs de vivre une histoire et qu'ils font pour ce faire appel à de nombreux emprunts transmédiatiques. Ce point soulève toutefois la question de la définition de ce qu'est un jeu

---

[15] « So far, the traditional – and most popular – research approach from both the industry and the academy has been to consider video games as extensions of drama and narrrative. While this notion has been contested (especially by Espen Aarseth) and generated a sometimes passionate debate, the narrative paradigm still prevails. My goal in this essay is to contribute to the discussion by offering more reasons as to why the storytelling model is not only an inaccurate one but also how it limits our understanding of the medium and our ability to create even more compelling games. The central argument I will explore is that, unlike traditionnal media, video games are not just based on representation but on an alternative semiotical structure known as simulation ».

[16] « It should focus on the understanding of its structure and elements – particulary its rules – as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games ».

[17] « To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system ».

[18] « Video games imply an enourmous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses ».

[19] Paul Watzlawick, auteur de l'ouvrage *Une logique de la communication* (1972) et spécialiste de la théorie des systèmes, définit un système comme « un ensemble d'objets et les relations entre ces objets et entre leurs attributs; les objets sont les composants ou éléments du systèmes, les attributs sont les propriétés des objets et les relations ce qui fait tenir ensemble le système » (Watzlawick, 1972 : 120).

vidéo et il sera nécessaire de l'aborder en profondeur pour fonder une méthodologie adaptée à l'analyse de cet objet.

Cependant, une structure de jeu peut être conçue à des fins ludiques et ne pas être éprouvée comme telle par l'utilisateur, ce qui incite à aborder également les usages pour comprendre dans son ensemble comment s'opère une médiation ludique interculturelle. La technique retenue pour cette étude sera l'observation participante, qui se déroulera dans le cadre d'un jeu de rôle multijoueur à univers persistant. Étienne Armand Amato (2003), chercheur en sciences de l'information et de la communication au sein du laboratoire Paragraphe, a relevé la pertinence de l'observation participante pour l'analyse des pratiques dans ce type de jeu : « [Elle] implique le chercheur dans le cours des activités ordinaires menées par les membres de la culture abordée, en l'occurrence des joueurs. Ainsi, de l'intérieur de la sphère sociale étudiée, il peut espérer entrevoir en les adoptant leur sens commun, techniques de coopération, habitudes de langage, valeurs partagées et comportements. La maîtrise de l'interface logicielle et de ses commandes lui permet d'expérimenter les modalités d'engagement ludiques. Concrètement, cela signifie jouer résolument pendant les centaines d'heures nécessaires à l'atteinte des objectifs de jeu que tous visent ». Dans cette optique, l'observation participante des pratiques ludiques paraît effectivement adaptée pour comprendre le processus de médiation qui s'établit entre la structure de jeu et les joueurs. Comme nous le verrons, il nous semble alors très utile de recourir à l'ethnométhodologie pour mener à bien les analyses de ces pratiques : « Au lieu de faire l'hypothèse que les acteurs suivent des règles, l'intérêt de l'ethnométhodologie est de mettre à jour les méthodes par lesquelles les acteurs "actualisent" ces règles. […] L'observation attentive et l'analyse des processus mis en œuvre dans les actions permettraient de mettre au jour les procédures par lesquelles les acteurs interprètent constamment la réalité sociale, inventent la vie dans un bricolage permanent. » (Coulon, 1996 : 28). Ainsi, cette posture de recherche se révèle-t-elle particulièrement pertinente dans le cas du *game design*, où il va s'agir de comprendre comment, malgré un système de règles déterminées, des utilisateurs d'origines culturelles variées vont actualiser ces règles de sorte à adopter à leur égard une attitude ludique. L'étude de structure, empruntant à la narratologie et à la ludologie, nous permettra donc de définir dans un premier temps les éléments sur lesquels vont se fonder les analyses menées lors de l'étude des usages, qui emploiera des outils d'analyse issus de l'ethnométhodologie.

Cependant, l'écueil dans le cas d'une observation participante ayant pour objet un jeu de rôle en ligne « est de parvenir à reconstruire la distance critique nécessaire à toute démarche de connaissance intellectuelle, malgré la focalisation attentionnelle sur et dans le jeu » (Amato, 2003). À ce sujet, l'éthnométhodologie fonde précisément son approche sur la nécessité, pour le chercheur, de devenir à son tour « membre » du groupe étudié afin de comprendre la façon dont les acteurs construisent la signification de leur pratique. Cette discipline offre donc un ensemble d'outils théoriques qu'il nous faudra détailler, puisqu'ils peuvent permettre au sociologue de prendre en compte son implication dans la situation et de construire une distanciation vis-à-vis de celle-ci (par l'intermédiaire de méthodes telles que l'indifférence ethnométhodologique ou la multiplication des niveaux de description, destinée à restituer la « réflexivité » du chercheur). Néanmoins, il faut préciser que ce problème posé par l'implication du chercheur ne connaît aucune solution systématique, comme le souligne Georges Lapassade (1992a) : « Les typologies de l'observation participante avec ses divers degrés d'implication sont traversées par une question permanente et qui n'a pas reçu encore, à ce jour, de réponse pleinement satisfaisante : comment concilier la nécessité méthodologique de l'implication dans la vie d'un groupe ou d'une institution avec le recul nécessaire, au métier de sociologue ? »[20]. Une part importante de notre travail, concernant l'analyse des pratiques, sera donc d'élaborer une méthodologie adaptée à notre terrain de recherche, de sorte à tenir compte des spécificités des pratiques ludiques sur réseau informatique. À ce titre, il faut préciser que le jeu, en tant qu'activité, résulte d'un nécessaire équilibre entre engagement et distanciation, ce qui peut permette de prendre du recul tout en participant au jeu. Jacques Henriot revient à plusieurs reprises sur la tension qui existe entre ces deux pôles dans le jeu : « De deux choses l'une. Ou bien, maintenant ses distances à l'égard d'un jeu dans lequel on refuse de se laisser prendre, on ne joue que distraitement, d'une manière détachée, désinvolte, sans trop y croire, en faisant à peu près n'importe quoi, en pensant à autre chose : alors on ne joue pas. Ou bien l'on joue "pour de bon", avec scrupule, passion, acharnement et le jeu, ainsi pris au sérieux, se mue en besogne, en tâche absorbante, en obsession de tous les instants : alors on ne joue plus. Entre ces deux extrêmes, dont chacun trahit la prédominance excessive de l'une des composantes essentielles du jouer – improvisation et calcul, hasardement et réflexion – entre le moment où, par détachement, on ne joue pas et celui où, par application, on ne joue plus, *où* situer l'instant infinitésimal où l'on joue ? » (Henriot, 1989 : 149). Du détachement à l'implication, ces différents moments permettent donc de comprendre les

[20] <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/lapassade/ethngr1.htm>, consulté le 19/04/05.

conditions d'apparition du jeu du fait qu'ils le constituent, montrant effectivement la pertinence de l'utilisation de l'observation participante pour analyser les usages ludiques. Concrètement, comme nous le verrons, de par sa structure même, le jeu que nous avons choisi d'analyser, *World of warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005), alterne justement des moments qui requièrent une participation forte et d'autres qui laissent davantage de place à la réflexion critique.

Pour mener notre étude, le choix du logiciel de Blizzard nous semble légitime pour plusieurs raisons. Tout d'abord sa parution février 2005 nous permet de suivre depuis le début l'évolution de l'univers persistant proposé. Ce jeu a également fait l'objet d'une diffusion mondialisée et a connu un succès fulgurant dès les premières semaines de commercialisation. D'après un communiqué de presse de l'équipe de production, il s'agirait du jeu qui s'est le plus vendu lors du premier jour de sa parution dans l'histoire des jeux sur ordinateur personnel. Il s'est imposé à la fois outre atlantique, en Europe ou encore en Chine. Enfin, comme nous le soulignions précédemment, le genre de jeu auquel appartient *World of warcraft* réunit dans une même partie des milliers de joueurs de nationalités variées, du fait qu'ils soient jouables en ligne et masssivement multijoueurs. Ces différents aspects font de ce logiciel un objet d'analyse adapté à notre problématique portant sur l'interculturalité des médiations ludiques par support informatique. Il faut toutefois rappeler que ce logiciel s'inscrit dans un genre particulier de jeux vidéo et qu'en la matière le domaine connaît une grande diversification. Les frères Le Diberder (1998 : 44) remarquent par exemple qu'un « catalogue élaboré pour Noël 1991 par Auchan et le magazine Tilt, […] classait 100 jeux en… 31 catégories, elles mêmes combinaison de 21 mots clés ». Dès lors, il sera nécessaire de comprendre les logiques qui fondent ces catégorisations de sorte à pouvoir relever les spécificités ou les éléments communs que les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs partagent avec les autres genres de jeux vidéo en terme de médiation.

Articulation des axes de recherche

Afin de justifier le choix de nos différents axes de recherche, il nous semble nécessaire d'expliquer au préalable en quoi, au regard de notre problématique, il est essentiel d'interroger l'industrie du jeu vidéo dans son ensemble comme une possible culture à part entière. En effet, ne pourrait-on pas plutôt considérer qu'en la matière chaque nation

exprimerait sa propre culture à travers ses productions[21] et qu'il faudrait dans ce cas davantage étudier les échanges entre des zones géographiques définies et non entre une industrie globalisée et des cultures particulières ? La réponse à cette question nécessite d'explorer plus en avant la notion d'industrie comme culture, en nous fondant sur la distinction qu'effectue Jean-Pierre Warnier entre les cultures-industries et les cultures-traditions, que nous avons déjà esquissé en début d'introduction. Pour ce faire il faut apporter quelques précisions quant à la définition que propose cet auteur sur le terme même de culture : « C'est une capacité à mettre en œuvre des références, des schèmes d'action, et de communication. C'est un capital d'habitudes incorporées qui structure les activités de ceux qui le possèdent » (*ibid.*, 2004 : 11). Il ne faut pas cependant voir à travers cette définition une conception déterministe de la culture, qui placerait les actions de l'individu sous influence. Pour Jean-Pierre Warnier, la culture remplirait plutôt le rôle d'une boussole qui permet de s'orienter en fonction des répertoires d'actions et des représentations proposées, « qui permettent aux sujets d'agir conformément aux normes du groupe. En adoptant ces répertoires, ils affirment leur appartenance tout en agissant pour leur propre compte, y compris dans les conflits de pouvoir et d'intérêts qui les opposent aux autres sujets. Ces répertoires donnent un sens à leur action » (*ibid.*, 2004 : 10). Il faut noter que cette conception de la culture se retrouve dans d'autres ouvrages traitant conjointement de la mondialisation de l'économie, comme c'est le cas par exemple dans l'ouvrage de Philippe d'Iribarne intitulé *Cultures et mondialisation* (2002). Pour cet auteur la culture est à considérer comme un contexte d'interprétation, fait de règles d'interprétation partagées, valides au sein d'un ensemble social plus ou moins large. Encore une fois, il s'agit d'insister sur le caractère non déterministe de la culture et son rôle de « boussole » : « L'unité d'un contexte d'interprétation implique-t-elle le partage des mêmes valeurs ? La réponse varie du tout au tout suivant ce que l'on entend par là. Si c'est accorder valeur aux mêmes réalités, et être prêt à agir de concert pour les défendre, la réponse est non. Si c'est au contraire se servir des mêmes repères pour situer ce que l'on estime, la réponse est oui » (Iribarne, 2002 : 260). Comme nous l'avons déjà évoqué, les cultures seraient pour Jean-Pierre Warnier historiquement et géographiquement situées, elles seraient « toutes enracinées dans un terroir et une histoire locale propre à chacune » (Warnier, 2004 : 13). Dans ce cadre, les cultures se caractérisent par leur mode de transmission, la tradition. Jean-Pierre Warnier définit ce terme en reprenant la définition que propose Jean Pouillon, « ce qui d'un passé persiste dans le présent où elle est transmise et

[21] Comme nous le verrons, c'est le parti-pris de nombreux industriels français qui parlent par exemple de la « *french touch* » de leur production.

demeure agissante et acceptée par ceux qui la reçoivent et qui, à leur tour, au fil des générations, la transmettent » (*ibid.* : 6). Les « cultures-traditions » ne sont toutefois pas figées, elles doivent au contraire pouvoir intégrer le changement pour assurer leur fonction d'orientation. Cette perspective rejoint en ce sens de nombreuses recherches portant sur les contacts entre les peuples. Elle tend à s'éloigner d'une conception substantialiste de la culture « considérée comme une sorte de donnée objective, autonome et relativement fixe » et se situe dans une perspective « systémique et dynamique où les cultures apparaissent comme des processus sociaux non homogènes, en continuelle évolution » (Lipianski, Ladmiral, 1989 : 10). Cependant, si les cultures ont toujours été en contact les unes avec les autres, Jean-Pierre Warnier (2004 : 14-15) souligne qu'une « situation historique toute nouvelle est apparue à partir du moment où les révolutions industrielles successives ont doté les pays dits "développés" de machines à fabriquer des produits culturels et de moyens de diffusion à grande puissance. Ces pays peuvent maintenant déverser partout dans le monde, en masse, les éléments de leur propre culture ou de celle des autres ».

À la suite de cette réflexion, force est de constater l'intérêt d'interroger le possible rôle de l'industrie vidéoludique en tant que culture. Cela permet de mettre en évidence les logiques de globalisation de la production prégnante au sein de toute industrie, sans pour autant en nier certaines origines historiques et localisées : « l'industrie, en effet est elle aussi une tradition, enracinée dans une histoire locale, mais qui par le biais de la technologie, des investissements et du marché, a vocation mondiale » (*ibid.* : 17). Dès lors, il y a une véritable nécessité à prendre en compte « l'intrusion » des industries de la culture au sein des cultures-traditions : « La mondialisation de la culture est une des conséquences du développement industriel. L'ambition normale de toute industrie culturelle est de conquérir des parts du marché mondial en diffusant ses productions au Sri Lanka comme aux États-Unis. […] L'industrie fait intrusion dans les cultures-traditions, les transforme et parfois les détruit. Cette intrusion est l'occasion de conflits. Elle prête à controverse. Elle doit être posée au centre de l'analyse de la mondialisation culturelle. En effet, les cultures anciennes se transmettent par tradition alors que la culture industrielle se voue à l'innovation » (*ibid.* : 6). On voit alors qu'à travers cette posture, l'analyse du rôle des technologies et du marché, mondialisé, est révélateur des logiques de production des industries culturelles. En ce sens, l'augmentation des coûts de production encouragée par la course à l'innovation technologique et les lois du marché génèrent une forte concentration de ces industries, au risque de ne s'aligner que sur un seul et même modèle, comme le postulent Alain et Frédéric Le Diberder

dans le cas des jeux vidéo, qui y décèlent avant tout l'expression de la « voix de l'Amérique ».

Ces précédents éléments de définition ouvrent alors de nombreuses voies d'exploration pour la qualification de l'industrie vidéoludique en tant que culture, tout en mettant en exergue certains points qui nous permettraient de valider ou de réfuter cette adéquation. Ceci fera l'objet d'une première partie. Peut-on discerner dans cette industrie un rapport à la tradition, à une « histoire locale » permettant véritablement de lui donner une dimension culturelle ? Peut-on constater la présence de « répertoires d'action » et de représentations culturelles persistantes dans les productions de l'ensemble de cette industrie ? Quels sont les rôles du marché et de la technologie dans cette culture ? Pour répondre à ces questions une approche diachronique permettra dans un premier temps de comprendre les processus et logiques qui gouvernent le développement de l'industrie vidéoludique. La restitution historique permettra de mettre en évidence la nature dynamique de cette culture-industrie, qui est le fruit de différentes appropriations et frictions issues des contacts que ce secteur a établi avec d'autres domaines, que ce soit des industries culturelles, comme le cinéma, ou encore les industries militaires. Nous verrons qu'à ce titre le contexte de naissance des jeux vidéo a en grande partie contribué à forger des thématiques dominantes dans les contenus de ces logiciels. Par la suite, une approche synchronique relèvera l'organisation et les enjeux actuels de ce marché qui imposerait aujourd'hui une diffusion à l'échelle mondiale, en l'éclairant des différents processus structurant que nous aurons relevés lors de l'historique. En somme, cette approche nous permettra de stabiliser l'objet, étape nécessaire à l'étude des échanges qui s'établissent avec les multiples cultures-traditions. À la suite de cette première partie, nous nous concentrerons sur les modalités de médiation ludique en abordant le jeu vidéo comme support de contenu. Comme nous l'avons vu, cette médiation relève d'un champ spécifique, celui du *game design*. Cependant, la délimitation de ce champ ne va pas sans poser de nouveaux problèmes définitionnels : faut-il situer le *game design* en rupture par rapport à d'autres modes de médiations fictionnelles, comme le suggère Gonzalo Frasca ? Ou faut-il considérer que les jeux vidéo partagent avec d'autres formes de fiction certains mécanismes fondamentaux communs, ce qui permettrait de les resituer dans une généalogie dont ils ne seraient que les derniers descendants (qui ont certes leurs particularités propres mais qui ne se situent pas en rupture par rapport aux précédentes formes de médiations fictionnelles) ? Ces deux questions seront centrales dans notre seconde partie, elles permettront de relever quelles sont les caractéristiques structurelles qui conditionnent la

possibilité d'adoption d'une attitude ludique vis-à-vis d'une œuvre vidéoludique donnée. Nous nous intéresserons alors plus particulièrement dans une troisième partie aux usages prenant place dans le cadre de jeux de rôles en ligne à univers persistant, qui constituent un terrain d'enquête adapté à notre recherche. Cela nous permettra de comprendre la façon dont les utilisateurs actualisent une structure conçue à des fins de jeu, pour finalement devenir joueurs. Nous détaillerons et justifierons précisément la méthodologie d'observation participante qui sera mobilisée lors de l'analyse pragmatique, en recourant notamment aux théories de l'ethnométhodologie et en l'éclairant des apports que nous aurons formulés jusqu'alors. Un second moment de cette dernière partie sera ensuite consacré à l'analyse de *World of warcraft*, sur sa structure puis sur les usages ludiques effectifs.

Nous le rappelons, il s'agit de comprendre, à travers ces trois parties, les configurations d'échanges mises en place pour qu'une médiation ludique interculturelle puisse être établie. L'hypothèse diffusionniste permet-elle par exemple d'expliquer pleinement le succès du phénomène vidéoludique à l'échelle internationale ? Afin de répondre aux problématiques relevées, nous verrons qu'il est nécessaire de soutenir la thèse selon laquelle la médiation interculturelle ludique par support informatique 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. Comme le suggère la présentation de nos axes de recherche, notre démarche d'analyse, destinée à permettre la compréhension de ce phénomène, se fonde sur un modèle communicationnel consistant à étudier, pour schématiser, dans un premier temps l'instance d'émission (la culture-industrie vidéoludique) puis le message (le jeu vidéo comme support de contenu) et enfin l'instance de réception (les multiples cultures-traditions). Selon une remarque émise par Michel Espagne (1999 : 20) dans son ouvrage sur les transferts culturels franco-allemands, ce modèle est tout à fait approprié pour étudier le passage d'une culture à une autre : « Il existe plusieurs modèles pour analyser le passage d'une culture à une autre. Le plus simple est sans doute celui de la communication. Une entité culturelle émet un message comme le fait un locuteur. Le message est transmis à un récepteur qui le décode. Mais l'émetteur et le récepteur ne se situent pas dans un espace vide, ils sont soumis à l'observation de tiers, parfois désignés dans le message qui tient compte de leur présence ». En somme, étudier les échanges entre deux cultures (dans notre cas entre culture-industrie et culture-tradition) nécessite aussi prendre en compte le rôle de tiers sur cet échange. Nous avons choisi d'aborder cet aspect au sein de la première partie, car comme nous le verrons il est constitutif de la formation de la culture vidéoludique. Cela implique cependant d'étudier

conjointement les incidences des controverses que suscite l'objet, à la fois sur l'industrie, sur les contenus et sur les publics. Ce point montre alors que si une répartition en trois axes permet de présenter de façon « simple » la complexité du phénomène, il sera couramment nécessaire de dépasser cette simplicité au sein de nos différentes parties en traitant parfois conjointement ces trois instances – ou en redistribuant le statut d'émetteur et de récepteur en fonction du contexte de l'échange – ceci sous l'égide du fil conducteur de chaque partie. En ce sens, notre répartition des axes de recherche est avant tout une construction heuristique destinée à fournir des angles particuliers et complémentaires de compréhension pour un phénomène global. Et comme nous l'avons déjà souligné, cette compréhension commence par la caractérisation de l'industrie du jeu vidéo comme culture.

PREMIÈRE PARTIE

L'industrie du jeu vidéo comme culture

Pour effectuer l'historique du développement de l'industrie du jeu vidéo puis faire état de la configuration actuelle du marché, il est au préalable nécessaire de se demander ce qui constituerait les dénominateurs communs de cette technologie, de sorte à pouvoir en discerner les conditions d'apparition. Plusieurs éléments de réponse peuvent être apportés en éclaircissant la différence entre les termes de technique et de technologie. Abordant la question de l'appropriation des technologies informatiques, Catherine Kellner (2000 : 30) remarque que « la technologie désignerait la façon dont les techniques sont utilisées, agencées dans un but particulier. L'informatique serait alors une technique à employer dans des contextes et des objectifs différents, associés éventuellement à d'autres techniques ». Ainsi la condition première pour qu'il y ait jeu vidéo est-elle la présence de la technique informatique. Le système informatique peut prendre plusieurs formes mais il consiste toujours en un assemblage de composants électroniques dédiés aux traitements des informations qui lui sont fournies par une interface d'entrée. La réponse résultant de ce traitement est alors communiquée à l'utilisateur par l'interface de sortie. Un ordinateur personnel du type de ceux que l'on trouve sous la marque IBM correspond à ce type de processus, une unité centrale traite les informations en provenance du clavier ou de la souris (l'interface d'entrée) et restitue sa réponse sur le moniteur (l'interface de sortie). Une console de jeu vidéo comme la *Playstation* de Sony y correspond également, ainsi que toute plate-forme permettant de faire fonctionner un jeu vidéo, même si l'unité centrale n'est pas forcément apparente, comme c'est le cas pour les ordinateurs *imac* d'Apple, dans lesquels l'unité centrale est solidaire du moniteur. De même, les interfaces d'entrée et de sortie peuvent prendre plusieurs formes. Souris, claviers, et *joysticks*[22] permettent au joueur d'émettre des informations vers l'unité centrale. Moniteurs, casques incorporant des écrans à cristaux liquides sont à considérer comme des interfaces de sorties.

« Parler donc de nouvelles technologies implique nécessairement de prendre en compte la façon dont sont utilisées ces techniques inédites par les individus et les effets qu'elles produisent » (*ibid.* : 31). En effet, si tous les jeux vidéo répondent aux précédents critères techniques, tout ce qui répond à ces critères ne correspond pas forcément au jeu vidéo. Ainsi, que dire des simulateurs de vols ? De nombreux simulateurs maintenant célèbres sont à la fois considérés comme appartenant au milieu du jeu vidéo et sont utilisés à des fins d'entraînements dans des aéro-clubs, voire dans l'armée, comme c'est le cas pour le simulateur de vol *Flight simulator*, employé pour la formation de pilotes et répertorié dans

[22] Le terme de *joystick* est communément traduit par manette de jeu.

Génération Jeux Vidéo (Emme, 2000), une encyclopédie multimédia du jeu vidéo. Voici ce qu'on peut y lire à propos de ce logiciel : « Pour les aéro-clubs, l'intérêt de *Flight Simulator* repose essentiellement sur sa faculté à "dégrossir" les futurs pilotes. Le programme est aussi utilisé pour familiariser sans risque les étudiants au vol sans visibilité (IFR) ». Le passage de la technique à la technologie du jeu vidéo se fait donc à travers l'appropriation ludique du système informatique, ce qui peut constituer un premier point de départ pour fonder notre historique de l'industrie vidéoludique. Cependant, s'en tenir uniquement à l'aspect technologique pose le problème d'ignorer toute existence de contenu spécifiquement conçu pour un usage ludique. En ne s'astreignant qu'à une optique technologique, on pourrait par exemple estimer que de nombreux logiciels employés habituellement à des fins professionnelles et « détournés » de leur usage de façon ludique sont à considérer systématiquement comme des jeux vidéo. Un tableur utilisé pour faire des pronostics de tiercé est-il pour autant un « jeu vidéo » ? Selon Jacques Henriot, même si le jeu n'apparaît 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 » (Henriot, 1989 : 101). Ainsi, les nombreux magazines dédiés au domaine témoignent-ils de l'existence de contenus spécifiques de jeux vidéo. De même, plusieurs ouvrages dressant l'histoire des jeux vidéo revendiquent le patrimoine culturel de ce domaine. C'est par exemple le cas de l'ouvrage issu de l'exposition *Game on* qui propose d'explorer « l'histoire et la culture des jeux vidéo » (2002). Autre exemple, dans son ouvrage *Les bâtisseurs de rêves*[23], Daniel Ichbiah (1997 : 18) retrace l'histoire de ces « individus qui ont su créer un nouveau langage universel transcendant le temps et l'espace. Les enfants d'Homère et de Jules Vernes, de Kandinsky et Dali, de Mélies et Chaplin ». En adoptant cette posture auteuriste, il s'agit de montrer que l'œuvre produite entretient une relation expressive et originale avec un sujet créateur, qui en est la cause. Comme le souligne le sociologue Jean-Marc Leveratto (2000 : 31), « beaucoup d'entreprises de vulgarisation artistique reproduisent ce modèle d'une série de monographies, mettant en relation un "homme" et une "œuvre", et dont l'addition permet de prendre la mesure d'une école artistique ou d'une époque historique ». Ces différentes démarches incitent donc à aborder dans notre historique le jeu vidéo à la fois comme technologie mais également comme produit culturel au contenu spécifiquement conçu pour un usage ludique.

Un dernier point doit être pris en compte du fait qu'il conditionne en grande partie les deux aspects précédents, il s'agit des impératifs économiques du marché des médias. Dans un

[23] Réédité récemment dans une version actualisée sous le titre plus explicite de *La saga des jeux vidéo* (Ichbiah, 2004).

ouvrage intitulé *Digital Play* (2003), Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter se sont particulièrement intéressés à l'interaction entre les aspects culturels, technologiques et « marketing » des jeux vidéo. Il s'agit de la sorte de montrer l'interpénétration et la nature dynamique de ces trois champs. Ils soulignent particulièrement l'importance du facteur économique dans l'exploitation ou la restriction des possibilités qu'offrent les jeux vidéo en tant que nouveau 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 médias dont l'impératif fondamental reste le même que celui qui a donné forme aux "anciens" médias : le profit »[24] (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 21). Alors que plusieurs auteurs privilégient dans leur histoire des jeux vidéo l'un de ces aspects, l'approche qui est proposée dans l'ouvrage *Digital Play* permet de comprendre de façon globale le fonctionnement de l'industrie vidéoludique et l'interpénétration de la technologie et de l'économie dans le champ culturel. Pour cette raison, il nous semble nécessaire de présenter dès maintenant les postulats théoriques de ces trois auteurs, afin de formuler un cadre qui nous guidera dans la présentation des différents événements qui ont constitué l'histoire des jeux vidéo.

Cadre théorique

Pour présenter l'approche théorique développée dans l'ouvrage *Digital Play*, nous avons reproduit et traduit un schéma (*ibid.*, 2003 : 58) qui permet de représenter l'interpénétration et les dynamiques existantes entre les « trois circuits de l'interactivité » à l'intérieur du « marché global médiatisé »[25] :

---

[24] « While interactive games are in many ways genuinely "new" media, their possibilities are being realized and limited by a media market whose fundamental imperative remains the same as that which shaped the "old" media : profit ».

[25] Les auteurs emploient les termes suivants : « The three circuits of Interactivity in the mediatized marketplace ».

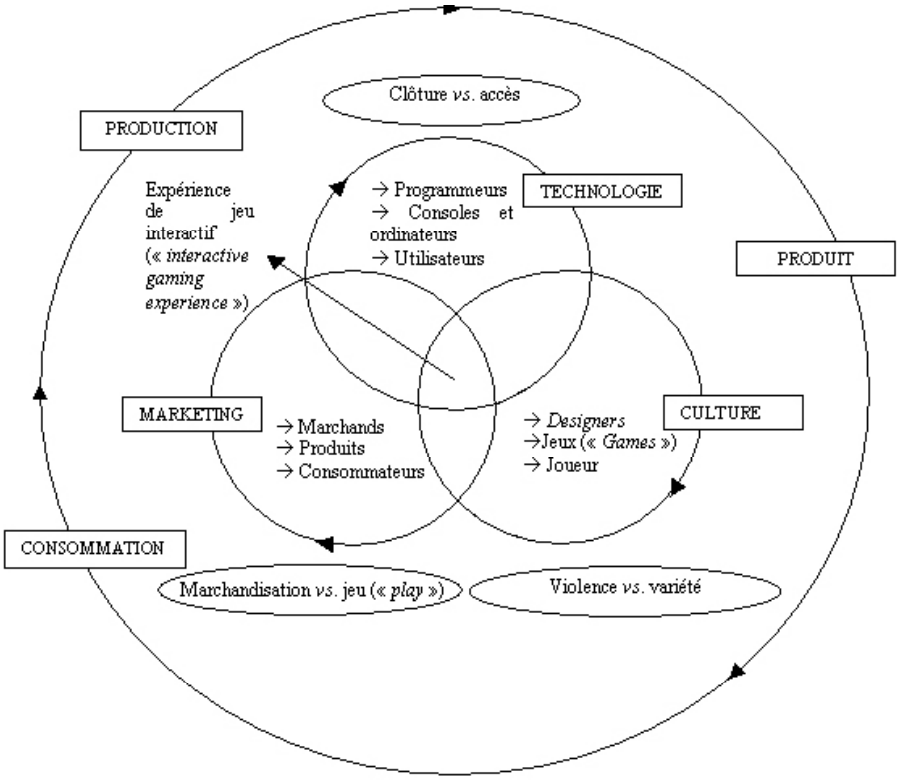

Figure 1. Les trois circuits de l'interactivité dans le marché global médiatisé.

Afin d'expliciter ce schéma, il faut tout d'abord souligner que, pour les auteurs de *Digital Play*, il est nécessaire de replacer le média dans son contexte institutionnel. Comme nous l'avons évoqué, ils montrent l'importance de prendre en compte les impératifs du capitalisme dans le cadre des « nouveaux » médias tels que les jeux vidéo. En effet, une telle perspective permet d'analyser les nouvelles capacités de management stratégique que la digitalisation met dans les mains des corporations ; mais cela permet aussi de reconnaître les dissidences, transgression et pratiques alternatives qui émergent parmi les joueurs tout comme chez les travailleurs. Se référant à Raymond Williams, les auteurs soulignent qu'ignorer l'importance des facteurs humains dans la formation des systèmes technologiques reviendrait à présenter les choses comme inévitablement issues de propriétés intrinsèques des médias plutôt que comme le produit de relations sociales et de pratiques institutionnelles (le déterminisme technique légitimant finalement les institutions médiatiques en place puisqu'il ne laisse pas entrevoir d'autres possibilités d'usages sociaux). Dans le schéma, le « circuit du capital » est donc représenté par le cercle principal (qui comporte trois phases, production, produit, consommation) : « ce circuit doit être envisagé de façon dynamique : il circule avec une vélocité croissante et une portée de plus en plus étendue tandis que les entreprises des médias utilisent des nouvelles technologies pour accélérer leur production et leurs ventes et

pour agrandir la portée de leur opération – en somme, la globalisation »[26] (*ibid*., 2003 : 50). Il faut également souligner que dans ce circuit les médias peuvent à la fois être considérés comme produits (livres, musiques, jeux vidéo, etc.) mais également comme les véhicules de promotion d'autres produits, d'où l'expression de « marché global médiatisé » pour désigner ce cercle. Il faut ensuite distinguer les trois sous-circuits que nous avons déjà évoqués. Il est important de remarquer que les auteurs considèrent les relations entre les différents acteurs de chaque circuit comme dynamiques et non comme linéaires. Selon eux, dans le cercle de la culture, le circuit est une « loupe de significations » qui circule entre l' « auteur » (le *designer*), le texte (le jeu, désigné dans l'ouvrage par le terme *game*), et l'audience (les *joueurs*). Il faut noter qu'en faisant apparaître ce cercle, les auteurs postulent eux-aussi que l'industrie du jeu vidéo peut constituer une culture en soi. Au niveau technologique, le cycle représente les interrelations entre l'inventeur (désigné par le programmeur), la machine (ordinateur ou console) et les utilisateurs. Enfin le circuit marketing représente les liens existants entre les agents du marketing, les produits et les consommateurs. Toutefois, pour prendre en compte la spécificité du média jeu vidéo, qui proposerait une expérience interactive, chacun de ces circuits est à considérer comme un « circuit de l'interactivité », le terme d'interactivité ayant une signification particulière selon le champ dans lequel il s'inscrit.

Dans le circuit culturel, « le moment immédiat de jeu sur écran est analysé comme un processus dans lequel le joueur est interpellé en tant que tel et prend le rôle d'un héros ou d'une héroïne dans une narration préétablie. […] Dans ce contexte culturel, "l'interactivité" est comprise comme l'allocation d'ouverture ou de fermeture à différents degrés, d'option, et de limitation, à l'intérieur d'un scénario donné. Les joueurs choisissent leurs personnages, équipes, et rôles ; le cours du jeu suit des chemins à embranchements selon les choix des joueurs et de leurs compétences ; le résultat du jeu dépend de ces facteurs […]. À ce niveau, le jeu vidéo ressemble à l'aboutissement de la théorie de l'audience ou du lecteur "actif", qui a le pouvoir de refuser, subvertir, ou altérer les significations implantées ou attendues par l'auteur ou l'artisan d'un texte » (*ibid*., 2003 : 54). Concernant la liberté dévolue au joueur vis-à-vis de l'œuvre, les auteurs invitent à prendre un certain recul, l'interactivité dans jeux vidéo étant selon eux davantage une invitation à se conformer à la construction d'un univers pré-établi plutôt qu'un encouragement à en déconstruire ses limites. Il s'agirait en ce sens

---

[26] « This circuit must be envisaged dynamically : it moves with ever-increasing velocity and ever-expanding scope as media entreprises use new technologies to speed up production and sales and enlarge the scope of their operations – globalization, in short ».

davantage de prendre des choix d'ordre tactique, qui seraient laissés au joueur dans un « scénario » dont les paramètres stratégiques sont prédéterminés. Comme le montre la figure 1 par l'interpénétration des différents modèles, ce sous-circuit culturel de l'interactivité ne doit cependant pas être séparé des aspects technologiques et économiques de l'industrie, qui permettent donc eux-aussi d'éclairer la question du rôle du joueur au sein de la médiation ludique. En ce sens, dans le sous-circuit technologique, le joueur est également un utilisateur. Il s'agit plus particulièrement d'y examiner en quoi « le médium jeu vidéo est le message, inculquant de façon interactive les compétences, rythmes, vitesses et textures de l'environnement informatisé ; cultivant les aptitudes digitales ; ignorant ou dévaluant d'autres capacités non électroniques[27] » (*ibid.*, 2003 : 55). Cette approche rejoint de nombreuses recherches psycho-cognitives menées sur les jeux vidéo, dont l'un des articles fondateurs s'intitule « les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive » (Greenfield, 1994). Patricia Greenfield y étudie plus particulièrement l'apport cognitif des jeux vidéo dits d'action, qui exerceraient une « influence cognitive à grande échelle ». Si l'utilisateur est ici considéré comme un récepteur, il faut à nouveau rappeler qu'il jouerait également un rôle actif dans la construction sociale de la technologie en s'appropriant ou non certaines possibilités qu'offre la technique informatique. Les auteurs de *Digital Play* le soulignent, une grande partie du circuit technologique des jeux vidéo relève du chemin complexe qui s'établit entre les expérimentations initiales jusqu'à la consommation de masse et le marché, par lequel passent les inventions et les possibilités technologiques. Concernant le sous-circuit du marketing Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter attirent plus particulièrement l'attention sur le rôle capital des « négociations » qui s'opèrent entre producteurs et consommateurs, spécialement dans un marché culturel ayant trait à la jeunesse, où les modes changent rapidement : « Le but est de "fermer la boucle" entre corporation et consommateur en réinscrivant le consommateur dans le processus de production et en fournissant des informations sur ses préférences et prédilections pour le *design* et le marketing des nouveaux produits de jeu » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 57). Pour les auteurs de *Digital Play*, il ne faut pas voir toutefois ce processus comme une victoire de la souveraineté du consommateur, car malgré la relation qui s'établit entre le producteur de jeu et l'audience des joueurs, la réponse des corporations est toujours contrainte par les impératifs du marché, ce qui encourage à distribuer le type de jeux qui maximise le profit. « En effet,

---

[27] « We examine the ways in wich the video game medium is the message, interactively inculcating the skills, rythms, speeds, and textures of the computerized environment ; cultivating digital aptitudes ; squeezing out or devaluing other nonelectronic capabilities ».

tandis que le développement technologique des jeux vidéo se complexifie, les risques de publier des genres sur des marchés non éprouvés augmentent » (*ibid*., 2003 : 57). Pour cette raison la figure 1 indique une contradiction inhérente au circuit culturel qui serait celle de la violence contre la variété. En effet, un aspect essentiel de ce circuit serait la prédominance de thématiques fondées sur une « masculinité militarisée » [28], qui serait un modèle éprouvé dans le cas du marché vidéoludique, bien que celui-ci fasse très souvent débat dans l'espace public et limite l'ouverture à d'autres types d'audience. De fait, une tension s'établit également au niveau marketing entre l'idéal de liberté, de découverte promu par le jeu (dénommé par le terme *play* dans le schéma original) et sa « marchandisation », qui implique de nombreuses restrictions imposées par la globalisation. La nature dynamique du processus et les possibles appropriations qu'offrent les technologies permet toutefois des alternatives et des différenciations à cette logique commerciale, le piratage informatique drainant par exemple une part du profit potentiel. L'industrie vidéoludique se retrouve donc fréquemment face à une « contradiction » technologique entre « fermeture » et « accès », les restrictions technologiques réduisant les éventuels détournements mais limitant par là-même l'audience. À la suite de la précédente analyse, il est nécessaire de relever que les auteurs de *Digital Play* postulent la présence d'une représentation culturelle du jeu hégémonique au sein de la culture-industrie vidéoludique, sur laquelle il va donc nous falloir être particulièrement attentif, qui est qualifiée par le terme de « masculinité militarisée ». Les trois auteurs entendent par cette dernière notion une interrelation d'ingrédients qui constituent « un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujets de guerre, de conquête et combat[29] » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 255). Stephen Kline et ses deux collaborateurs insistent d'ailleurs sur le fait que ce type de représentation se retrouve même dans des jeux qui ne proposent pas un rendu visuel explicitement violent ou qui ne sont pas usuellement considérés comme tel, à l'image de la série *Pokemon* (Nintendo, 1996-2005), qui connaît un fort succès auprès des enfants et qui implique d'apprendre à des créatures à se battre entre elles.

Selon nous, ce « réseau sémiotique partagé » est à questionner en tant que représentation culturelle du jeu, bien qu'il ne soit pas dénommé de la sorte par Stephen Kline et ses deux collaborateurs. Pour justifier ce choix, il nous faut développer plus en avant la définition de la notion de représentation culturelle, en nous fondant sur la réflexion que propose Dan Sperber dans un article intitulé « L'étude anthropologique des représentations : problèmes et perspectives » (1999 : 133-134) : « Toute représentation met en jeu une relation

---

[28] Les auteurs emploient le terme de « militarized masculinity ».
[29] « A shared semiotic nexus revolving around issues of war, conquest, and combat ».

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 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 ». À la suite de cette définition, il est possible d'avancer, selon le postulat des auteurs de *Digital Play,* que les jeux vidéo véhiculeraient majoritairement des représentations publiques du jeu dont le contenu a trait à des sujets de guerre et de conquête, ces représentations ayant alors pour vocation à être diffusées largement, à l'échelle mondiale dans le cas de l'industrie vidéoludique. Dès lors, il est nécessaire d'expliquer les causes de ce type de représentations afin de comprendre quel pourrait être leur rôle dans la médiation ludique : « 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 ? » (*ibid.* : 145). Pour ce faire, les trois sous-circuits qui constituent le marché vidéoludique, de même que leur interpénétration et les contradictions et frictions qui en résultent, constituent un cadre d'analyse qui nous permettra d'apporter au cours de cette première partie les premiers éléments de réponse en relevant conjointement, parmi les faits, les logiques inhérentes à la constitution de cette industrie. Ce point pose alors la question des sources qui peuvent être mobilisées pour établir dans un premier temps notre historique. Si comme nous l'avons vu, quelques ouvrages consacrés à l'histoire des jeux vidéo commencent à apparaître, ceux-ci sont encore en nombre trop limité pour permettre de recueillir l'ensemble des données relatives aux questions que nous allons traiter. Néanmoins, de nombreuses initiatives relevant de pratiques d'amateurs du domaine permettent de pallier en partie ce manque. Dans son ouvrage *Les enjeux de l'histoire culturelle*, Philippe Poirrier (2004 : 161) relève que « la cinéphilie

contribue à construire et à orienter de façon décisive l'histoire du cinéma ». La même remarque pourrait être émise à l'égard des jeux vidéo, où un conséquent travail de collecte de données est effectué par les passionnés, qui mettent leurs travaux à disposition sur de nombreux sites internet consacrés à l'histoire du médium. Ces sites constituent une autre source possible d'informations. Il est important de noter qu'il s'agit fréquemment, à travers ces pratiques pour la plupart récentes, de faire passer le jeu vidéo du statut d'objet technique à celui d'objet culturel, donnant donc conjointement une certaine orientation à ces démarches. Celles-ci s'inscrivent dans les logiques de légitimation du phénomène initiées depuis quelques années et nous rendrons donc compte de leurs implications dans le développement de l'industrie au sein de notre état des lieux du marché contemporain. Un troisième type de sources est constitué de revues d'époques ou récentes (en ligne ou non), qui témoignent d'événements passés ou proposent de revenir sur les « moments clés » de l'histoire des jeux vidéo (comme en atteste la publication du magazine français *Retro Game*, initiée en 2005). Enfin, plusieurs analyses de marché sont mises à disposition sur des sites internet d'agences ou d'associations ayant un objectif de veille ou de promotion vis-à-vis du domaine (comme par exemple, en France, l'agence française pour le jeu vidéo[30]).

Comme nous le verrons, il est possible de considérer que l'industrie vidéoludique a connu plusieurs crises économiques majeures qui ont à chaque fois redessiné les contours de son paysage, sans pour autant remettre en cause jusqu'à présent certaines représentations du jeu dominantes. Ces « crises » serviront donc de jalons pour les différentes parties de notre historique.

---

[30] <http://www.afjv.com/>, consulté le 28/08/06.

1 Historique du développement de l'industrie

Afin de permettre une plus grande facilité de lecture des différents jalons[31] constituant l'histoire des jeux vidéo, nous avons choisi de faire figurer au préalable, au sein d'un tableau, les principaux événements sur lesquels nous nous sommes fondés pour constituer cette sous-partie. Il s'agit donc avant tout, par ce schéma de synthèse, d'apporter une aide au lecteur de sorte à pouvoir repérer plus aisément, dans un ordre chronologique, la place qu'occupent les différents faits développés au sein de l'historique :

Année	**Événements**
1962	Conception de *Spacewar*.
1972	Production de la console Odyssey (Magnavox). Création d'Atari et production du jeu *Pong*.
1975	Production de la console Home Pong (Atari).
1976	L'industrie connaît de premières difficultés économiques. Rachat d'Atari par Warner Communications.
1977	Production de l'ordinateur personnel Apple 2 (Apple). Production de la console VCS (Atari).
1981	Production des bornes d'arcade du jeu *Donkey Kong* (Nintendo). Production de l'ordinateur PC (IBM).
1983	Diffusion de la console Famicom au Japon (Nintendo).

[31] Au sein du tableau, les différents jalons sont séparés par une ligne noire.

1984	Crise économique majeure qui marque la fin de la domination d'Atari dans l'industrie. Atari, en partie revendu, est divisé en deux sociétés distinctes. Publication de l'ouvrage *The art of computer game design* (Crawford).
1985	La console Famicom est diffusée en Amérique du Nord sous le nom de NES. Parution du jeu *Super Mario Bros* (Nintendo).
1986	La console NES est disponible en fin d'année en Europe.
1987	La console Master System (Sega) commence à être diffusée en Europe.
1988	La console Megadrive (Sega) est diffusée au Japon. La console portable Game Boy (Nintendo) est diffusée au Japon.
1990	La console Super Famicom (Nintendo) est diffusée au Japon. Parution du jeu *Super Mario World* (Nintendo). Parution du jeu *Sonic* (Sega).
1993	Production de la console 3DO (3DO) et de la console Jaguar (Atari). Parution du jeu *Doom* (Id Software).
1994	Début d'une nouvelle crise économique qui marque notamment le déclin de Sega. Diffusion de la console Saturn (Sega) au Japon. Diffusion de la console Playstation (Sony) au Japon. Parution du jeu *Myst* (Broderbund Software).
1995	Diffusion de la console Playstation en Amérique et en Europe. Parution du système d'exploitation *Windows 95* (Microsoft).

1996	La console Nintendo 64 est disponible en Amérique du Nord et au Japon.
1997	La console Nintendo 64 est disponible en Europe.
1998	Diffusion de la console Dreamcast (Sega) au Japon.
2000	Diffusion de la console Playstation 2 (Sony) au Japon, en Amérique du Nord puis en Europe.
2001	Diffusion de la console Xbox (Microsoft) en Amérique du Nord. Diffusion de la console Gamecube (Nintendo) au Japon et en Amérique du Nord.

1.1 Les prémisses

Les expérimentations d'un « *hacker* » dans un contexte de recherches militaires

Les ouvrages qui abordent l'histoire des jeux vidéo débutent généralement celle-ci par la conception de *Spacewar*. Souvent considéré comme le premier jeu vidéo, il fut programmé en 1962 par Steve Russel, étudiant au *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). L'intitulé de ce jeu est d'ailleurs évocateur à plus d'un titre. Dans un contexte de guerre froide, l'époque est à la course à l'armement et à la conquête spatiale. Aux États-Unis, des fonds militaires soutiennent les recherches de plusieurs institutions tels que le MIT et des contrats en provenance du ministère de la défense sont passés avec des corporations comme IBM ou General Electric (les fonds de soutien proviennent notamment de l'agence des projets de recherche avancée[32] du Pentagon, fondée en 1959). Toutefois, *Spacewar* ne résulte pas d'un programme de recherche « officiel » de l'institut californien. Steve Russel est alors membre d'un club du MIT, le *Tech Model Railroad Club* (TMRC), qui a pour particularité, outre son activité principale de modélisme ferroviaire, d'être l'un des creusets du mouvement

[32] Usuellement dénommée ARPA soit *Advanced Research Projects Agency*.

« *hacker* ». Selon Steven L. Kent (2001 : 16), « le *Tech Model Railroad Club* intéressait les étudiants qui aimaient construire des systèmes et voir comment les choses fonctionnaient. […] Naturellement curieux, ces étudiants du MIT avaient consacré leur vie au bricolage de nature intellectuelle. Ils croyaient en une société coopérative et s'imaginaient vivre dans un monde utopique où les personnes partageraient de l'information – parfois sans regard pour les droits de la propriété. Une fois qu'ils découvrirent les ordinateurs, ils devinrent connus en tant que "*hackers*"[33] ». 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[34] »[35]. Pour Steven L. Kent (2001 : 17), c'est dans ce contexte que Steve Russel décida de faire le « *hack* ultime » : un jeu interactif . En ce sens, la création de *Spacewar* relevait du détournement de l'usage d'un des supercalculateurs du MIT, un PDP-1, qui avait l'avantage d'être équipé d'un écran. Il faut également noter que l'une des acceptions du verbe *hack* renvoie en partie à une activité ludique selon *The Online Hacker Jargon File* : « Interagir avec un ordinateur d'une façon ludique et exploratoire plutôt que d'une façon orientée par un but[36] ». Dans cette définition, le terme anglais que nous avons traduit par « ludique » est plus précisément *playful*, soulignant cette idée de liberté dans l'usage et de découverte que suggère le mot *play*. Mais le fait que *Spacewar* soit considéré comme le premier jeu vidéo ne réside pas uniquement dans cette liberté prise avec l'usage « courant » d'un ordinateur. En effet, comme le souligne Steve Russel d'autres expérimentations de ce type avaient déjà eu lieu avant *Spacewar* : « Deux programmes interactifs existaient avant *Spacewar*, dans lesquels vous interagissiez avec des commutateurs sur l'ordinateur et où vous changiez ce qui apparaissait à l'écran, en fonction de ce que vous aviez fait avec les commutateurs. Mais ils n'avaient pas

---

[33] « The Tech Model Railroad Club appealed to students who liked to build systems and see how things worked […]. Naturally curious, these MIT students had devoted their lives to intellectual tinkering. They believed in a cooperative society and imagined themselves living in a utopian world in which people shared information – sometimes without regard to propery rights. Once they discovered computers, they became known as "hackers" ».

[34] « A person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users, who prefer to learn only the minimum necessary ».

[35] <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>, page consultée le 19/07/05.

[36] « To interact with a computer in a playful and exploratory rather than goal-directed way ».

particulièrement fait l'objet d'un *design* en tant que jeux. Et ils n'étaient pas très populaires car, comme jeux, ils n'étaient pas très bons[37] » (Kent, 2001 : 15).

Il est alors important de relever que *Spacewar* ne résulte pas seulement d'un souci d'exemplification technologique (ce que l'on peut faire avec une technique) mais d'une intention de faire de ce logiciel un jeu qui devra être utilisé en tant que tel. Il s'agit véritablement d'un travail de *game design* tel que nous l'avons défini lors de l'introduction, où le *game designer* va devoir communiquer l'idée de jeu à l'utilisateur par l'intermédiaire d'une structure afin de lui faire adopter une attitude ludique. Comme nous l'avons vu en présentant le modèle théorique des auteurs de *Digital Play*, il ne faudrait pas considérer ce processus selon un modèle linéaire mais selon un schéma circulaire, où le joueur fait partie intégrante du processus de conception, en fournissant des informations au *designer*. Cette caractéristique rejoint en ce sens la définition que d'autres auteurs apportent au terme de *design*, qui pourrait être défini comme un « travail dynamique de conception prenant d'ailleurs appui sur l'évaluation de la performance des premiers utilisateurs pour modifier au fur et à mesure les prototypes d'objets » (Proulx, 2002 : 30), légitimant de ce fait l'emploi de cette notion pour qualifier le type de travail effectué sur la structure de jeu par les concepteurs. Sur ce point, l'historique de la conception de *Spacewar* est à nouveau éclairant à plusieurs égards[38]. Dans ce jeu, deux joueurs contrôlent chacun un vaisseau, en influant sur la rotation et la vitesse de l'engin. L'objectif est de détruire son adversaire en le touchant d'une torpille. Au logiciel initial, plusieurs modifications furent très vite apportées par les membres du TRMC, dont l'une ajoutait notamment en fond graphique la présence d'une constellation avec un soleil qui attirait les vaisseaux s'approchant trop près. Steven L. Kent mentionne dans son ouvrage *The ultimate history of videogames* (2001), que par souci de réalisme, Russel avait donné un caractère imprévisible à la trajectoire de certaines torpilles. Mais à la suite de la réaction de certains joueurs, il décida d'abandonner ce critère de réalisme pour ne plus conserver que des torpilles ayant une trajectoire linéaire. On remarque bien dans cas que le logiciel a été modifié non pas pour correspondre à des critères de simulation ou d'exemplification technologique mais bien pour favoriser l'usage ludique du logiciel, plaçant de fait le joueur au centre du processus de conception.

---

[37] « Two interactive programs existed before *Spacewar*, in which you interacted with switches on the computer and you changed a display on the screen, depending on what you did with the switches. But they weren't particularly designed as games. And they weren't very popular because, as games, they weren't very good ».

[38] De nombreuses sources sur la création de Spacewar sont recensées sur le site internet suivant : <http://www.wheels.org/spacewar/>, consulté le 06/08/06.

La naissance d'un marché par la conquête de l'industrie du divertissement populaire

Le jeu de Steve Russel ne connut pas d'exploitation commerciale mais rencontra cependant un grand succès au sein des campus universitaires qui disposaient de PDP-1, où le jeu était diffusé gratuitement et où il connut plusieurs déclinaisons. Ce fut Ralph Baer qui entreprit le premier de mettre sur le marché un jeu vidéo. Ingénieur et directeur de département d'une société sous-traitante de l'armée américaine, Sanders Associates, il assigna en 1966 deux ingénieurs sur ce projet personnel. Son souhait était de concevoir un appareil qui pourrait se brancher sur un poste de télévision et qu'il vendrait aux alentours de vingt dollars. Plusieurs prototypes prirent formes, mais en tant que contractant militaire, Sanders Associate ne pouvait se lancer dans l'industrie du jeu. Ce fut donc Magnavox, une compagnie spécialisée dans l'électronique et la fabrication de télévision, qui acheta en 1971 l'invention de Ralph Baer et produit à partir de l'automne 1972 la première console de jeu, l'Odyssey. Des circuits imprimés fournis avec la machine pouvaient s'enficher dans la console afin de changer le programme en cours. Un de ces jeux était issu des recherches menées par Ralph Baer en 1967 et s'intitulait *Tennis*. Deux joueurs déplaçaient verticalement un rectangle blanc de chaque côté de l'écran tandis qu'un carré faisait office de balle en circulant d'un bout à l'autre du champ. Bien qu'elle se soit vendue à environ cent mille exemplaires à la fin de l'année 1972, l'Odyssey ne permit pas réellement à l'industrie vidéoludique de prendre son envol. Une des explications qui est couramment évoquée à ce sujet est la mauvaise gestion marketing de Magnavox concernant son produit. En effet, la vente de l'Odyssey était uniquement permise chez les revendeurs agréés, ce qui restreignait la diffusion. De plus, les publicités présentaient l'appareil branché à une télévision Magnavox, ce qui, selon Ralph Baer, donnait à tout le monde l'impression que cette « chose » ne marchait que sur une télévision Magnavox (Kent, 2001 : 25). Enfin, alors que le projet initial de Ralph Baer prévoyait une vente à vingt dollars pièce, le prix de lancement fut de cent dollars, limitant encore davantage le public potentiel. Toutefois, en faisant rentrer sa console dans les foyers et, comme le soulignent les auteurs de *Digital Play*, en connectant cet appareil informatique à la télévision, Ralph Baer permit « la convergence des deux médias de communication les plus importants du vingtième siècle – la télévision (et l'industrie populaire de divertissement qui

s'est développée autour) et les ordinateurs (avec leur capacité à développer des interactions plus complexes avec la technologie)[39] » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 92-93).

L'étincelle qui allait provoquer le boum économique que connut le marché vidéoludique dès ses premières années d'existence se produisit tout de même en 1972, à la suite de l'apparition d'un jeu dont le nom est devenu synonyme de jeu vidéo, *Pong*. L'un des pères de ce titre, Nolan Bushnell, est à l'origine un étudiant de l'université de l'Utah, qui est alors l'une des universités les mieux équipées du pays en matériel informatique. Il y découvre *Spacewar* qui le passionne. En 1969, il entreprend la fabrication d'un appareil qui, à l'inverse des supercalculateurs des universités, ne serait dédié qu'à une seule tâche, faire fonctionner un dérivé de *Spacewar*[40], tout en étant plus facile à produire. Nolan Bushnell a alors l'idée de placer les circuits électroniques et le téléviseur dans un caisson auquel il y adjoint un monnayeur. Il contracte avec une entreprise spécialisée dans la construction de machines électroniques pour salles de jeux, Nutting Associates, qui produit 1500 bornes de *Computer Space* en 1971. Les machines sont installées dans les bars mais ne rencontrent cependant que peu de succès. Du fait de la complexité de prise en main du jeu – des pages d'instructions sont fournies avec l'engin – il implique un certain temps d'apprentissage qui convient mal à son nouveau contexte. *Spacewar* était en effet un jeu conçu pour un public d'étudiants scolarisés dans le supérieur et qui avait déjà une certaine familiarité avec les dispositifs informatiques. Suite à cet échec Nutting Associates refuse de suivre Nolan Bushnell sur de nouveaux projets. Ce dernier met alors fin à leur accord pour fonder sa propre entreprise de jeux vidéo en juin 1972, qu'il nomme Atari. Il demande à un de ses employés, Al Alcorn, de concevoir un jeu de Ping-Pong à la représentation graphique minimaliste et à la prise en main immédiate : une balle, deux raquettes de chaque côté de l'écran et un score. Le premier prototype est installé fin septembre 1972 à la « taverne d'Andy Capp », un bar d'une petite ville de Californie, avec cette seule instruction : évitez de manquer la balle pour obtenir un haut score[41]. Le succès est instantané. L'anecdote veut qu'au bout de quelques jours le gérant ait appelé Al Alcorn pour lui signaler que la machine était tombée en panne. Sur les lieux Alcorn constate que la cause de la panne est le trop grand nombre de pièces dans le monnayeur. Si cette anecdote figure de façon récurrente dans les ouvrages abordant l'histoire des jeux vidéo c'est qu'elle est

---

[39] « Baer had connected digital gaming with the most persuasive mass media technology of the era, enabling the convergence of the twentieth century most important communication media – television (and the popular entertainment industry that had developed around it) and computers (with their ability to design more complex interaction with technology) ».

[40] Ce qui sur le plan légal ne posait alors pas de problème puisque Steve Russel n'avait pas protégé son programme.

[41] « *Avoid missing ball for high score* ».

emblématique de la réussite économique fulgurante et exponentielle de cette industrie. À titre d'exemple, alors qu'Atari fut fondée avec un capital de départ de 500 dollars, la société affiche déjà un chiffre d'affaire de 3,2 millions de dollars en 1974, puis 40 millions en 1976, ce qui en fait à l'époque, selon Steven L. Kent (2001 : 38), la compagnie à la croissance la plus rapide de l'histoire des États-Unis.

Le fait que *Pong* ait été originellement installé dans un lieu public permettait ainsi à Nolan Bushnell et à Al Alcorn d'avoir un retour immédiat des consommateurs sur la viabilité de leur création, en observant sur le terrain le comportement des joueurs. Comme nous le verrons, cette pratique allait fixer pour l'avenir le rôle des salles d'arcade[42] comme terrain d'expérimentation du succès de certains jeux vidéo avant leur diffusion à une échelle plus large sur les consoles de salon. Toutefois, selon les frères Le Diberder, l'environnement d'utilisation imposait également 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 » (*ibid.*, 1998 : 56). Au moment de sa parution, le jeu *Tennis*, fourni avec la console de Magnavox, était d'ailleurs très similaire à *Pong* et le succès de ce dernier trouva un écho dans les ventes de l'Odyssey à Noël 1972[43]. Par la suite Atari se lança également dans l'aventure de la console de salon en produisant notamment Home Pong en 1975, qui se vendit bien mieux que l'Odyssey du fait de son prix attractif, mais qui avait le désavantage de ne faire fonctionner uniquement *Pong*. Ce succès incita alors de nombreuses autres sociétés à produire des consoles. Durant l'année 1976 environ 70 marques sont présentes sur le marché. Tout comme le Home Pong, ces consoles ne proposent qu'un seul jeu intégré dans leurs circuits, le plus souvent dérivé de *Pong*. De plus, ces appareils devant être vendus à un prix raisonnable, les composants les constituant ne permettent pas d'atteindre la qualité technique des jeux présents en salle d'arcade (ce qui se traduit par exemple par des graphismes et des sons plus pauvres). La multiplication des marques, qui proposent pour la plupart le même type de jeu,

---

[42] Les salles d'arcade sont des salles de jeux spécialisées dans le jeu électronique.

[43] Il faut toutefois souligner l'antécédence de *Tennis* sur le jeu développé par Atari, Nolan Bushnell ayant découvert une présentation de ce Ping-Pong informatique dans un salon organisé par Magnavox pour ses futurs revendeurs, ceci avant le lancement de la console. Lors de la parution de *Pong*, Magnavox intenta donc un procès à Atari pour la violation de plusieurs de ses brevets, dont un brevet concernant la projection d'un jeu électronique sur un écran de télévision et un autre concernant le concept de Ping-Pong électronique (*ibid.*, 2001 : 46). Comme on peut le constater, dès la naissance du médium le jeu vidéo est considéré comme dispositif technique mais aussi comme support de contenu original. Cependant, avant que le procès n'arrive à son terme, Atari versa sept cent mille dollars en échange d'une licence qui lui permis l'exploitation de son titre.

entraîna rapidement la saturation du marché et les plus petits fabricants durent très vite abandonner la partie, de même que les compagnies plus importantes comme Atari enregistrèrent leurs premières difficultés. Fin 1976, Atari est racheté pour 28 millions de dollars par Warner Communications, qui est alors un des plus importants conglomérats de médias des années 70 (Warner Communications était à la fois impliqué dans l'industrie cinématographique, musicale et télévisuelle). Ce rachat permet à Atari de produire en 1977 sa nouvelle console de salon, la VCS[44]. Outre le fait qu'elle propose quelques améliorations techniques comme la gestion du noir et blanc et de la couleur pour la télévision ou encore l'apport du premier *joystick*[45] sur console, l'atout majeur de la machine réside dans le fait que les logiciels de jeu ne sont plus solidaires de la machine mais peuvent être changés par l'intermédiaires de cartouches qui s'enfichent dans l'appareil. Si l'Odyssey de Magnavox permettait déjà de changer de jeu en enfichant différents circuits imprimés fournis lors de l'achat, le système de cartouches permet de vendre indépendamment les logiciels et le support matériel les faisant fonctionner. Des branches spécialisées apparaissent alors dans cette industrie naissante : des sociétés sont uniquement dédiées au développement de logiciels de jeu tandis que d'autres produisent les plates-formes permettant de les faire fonctionner. Atari continua toutefois à conjuguer ce double statut.

La marchandisation du jeu sur support informatique : une activité soumise à de nombreuses frictions

Comme le postule le modèle théorique des auteurs de *Digital Play*, chacun des circuits composant le marché du jeu vidéo est soumis à de nombreuses frictions, qui résultent à la fois de contradictions internes mais aussi de conflits pouvant provenir de l'interpénétration de ces pôles. Né en partie de la culture « *hacker* », qui véhiculait un idéal de gratuité des biens, de coopération et de liberté d'usage, le marché du jeu vidéo fut rapidement confrontée à une tension interne résultant des restrictions qu'imposait la marchandisation de l'activité ludique. Comme nous allons le constater, en ignorant certaines origines de ce marché, les conglomérats de médias qui étaient alors à la tête de l'industrie la menèrent directement à sa perte. Ainsi, parallèlement au développement du parc des consoles de salon, les premiers

---

[44] Abréviation qui signifie *Video Computer System*.
[45] Soit un « manche à balai » qui faisait office de contrôleur pour la console.

ordinateurs personnels tels que l'Apple 2[46] apparaissent-ils, offrant de nouveaux supports pour les concepteurs de programmes ludiques. À l'inverse des consoles qui ne sont dédiées qu'à une seule fonction, faire fonctionner des jeux vidéo, les ordinateurs personnels permettent entre autres à l'utilisateur initié de programmer ses propres jeux vidéo, certains proposant leur logiciel à des sociétés d'édition afin de pouvoir être commercialisé. Alors qu'il est nécessaire d'avoir l'accord du constructeur pour vendre un jeu sur la console d'Atari, la politique des fabricants d'ordinateurs est moins restrictive quant à l'offre logiciel, laissant à d'autres sociétés l'opportunité de commercialiser librement des logiciels sur leur support, ce qui entraîna une plus grande diversification des genres de jeu sur micro-ordinateur. Une autre façon de distribuer son jeu était d'en publier le code informatique dans des magazines, les lecteurs pouvant ensuite le recopier sur leur machine. D'autres « informaticiens » distribuaient eux-mêmes leur création en envoyant à leurs acheteurs les disquettes par voie postale. Malgré cette nouvelle concurrence, la VCS remporte un vif succès, du fait notamment de son prix plus abordable[47] et de l'achat par Atari de licences des jeux plébiscités en salle d'arcade, qui marquent par ailleurs l'arrivée en force de firmes japonaises. À titre d'exemple, le jeu *Space Invaders*, conçu et produit par Taito en 1978, est adapté sur VCS en 1980, de même que *Pac-man*, lancé en 1980 par Namco, est présent sur la console d'Atari en 1982. D'après Daniel Ichbiah (2004 : 33), « en 1982, le marché des jeux représente un volume financier considérable, au point d'éclipser les secteurs de loisirs traditionnels. Une étude menée aux État-Unis révèle en effet que les consommateurs dépensent neuf milliards de dollars par an dans les jeux vidéo – huit dans les salles d'arcade et un à la maison – un chiffre supérieur à celui du disque et du cinéma ». Même s'il semble difficile de vérifier quelle est l'origine des chiffres qui permettent de fonder une telle comparaison entre ces différents médias, la remarque de Daniel Ichbiah montre tout de même que lors de cette période, soit près de dix ans après leur première exploitation commerciale, les jeux vidéo constituent déjà un marché populaire qui est à considérer comme un rival potentiel des autres industries du divertissement sur le plan économique. Autre exemple représentatif donné par l'auteur, en 1982 la moitié des revenus de Warner communications provient du chiffre d'affaires généré par Atari, qui couvre 80 % du marché des consoles de jeu. Mais ce fut ce succès qui précipita en 1983 le secteur des jeux vidéo dans sa première crise d'envergure. « À cette époque, la surproduction de jeux

---

[46] La société Apple fut par ailleurs co-fondée par un ancien employé d'Atari, Steve Wozniack, qui appartenait également à la communauté des *hackers*.

[47] À sa parution la VCS était vendue à 199 dollars, tandis que l'Apple II pouvait être acquis pour un prix minimum de 1298 dollars.

est dantesque. Les ventes sont d'un niveau suffisamment élevé pour faire croire que le public sera prêt à acheter n'importe quoi, pourvu qu'il s'agisse de jeu vidéo. […] L'ensemble de la production est d'une qualité affligeante. Chez Atari, il est d'ailleurs courant d'entendre l'adage selon lequel "nous pouvons publier n'importe quoi et cela se vendra". Les éditeurs eux-mêmes publient des titres à tour de bras, n'obtenant généralement des succès qu'au gré du hasard » (*ibid.* : 33).

Tout comme Daniel Ichbiah, Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter voient dans la médiocrité des produits saturant le marché l'une des causes de cet effondrement économique. Mais ils y ajoutent également une autre cause, qui est selon nous à mettre directement en lien avec les tensions que rencontrait l'industrie dès sa naissance : « Le développement de jeu était sujet à la logique de croissance des corporations d'une façon qui dégradait les relations avec les artistes rebelles du logiciel, qui étaient aux fondations de l'industrie, et les jeux étaient mis sur le marché selon des modèles qui ne montraient que peu ou pas de compréhension de la nouvelle sous-culture numérique vers laquelle ils étaient dirigés[48] » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 108). En somme, une mauvaise compréhension de l'interpénétration des champs culturels et marketing entraîna l'effondrement du marché dans son ensemble. Alors que les revenus d'Atari étaient de 2 milliards de dollars en 1982, ils chutent de 40 % l'année suivante et la filiale de Warner accuse un déficit de 539 millions de dollars, cette tendance se confortant en 1984. Atari est alors revendu et divisé en deux sociétés distinctes, Atari Games, uniquement dédiées à la conception de logiciels et Atari corporation, tournée vers la production d'ordinateurs personnels. Cette dernière entreprise produisit plusieurs ordinateurs propriétaires à succès dans la deuxième moitié des années 80, dont les capacités graphiques et sonores avancées en firent des plates-formes privilégiées pour le jeu sur ordinateur (notamment avec l'Atari 520 ST).

Face à cette situation plusieurs programmeurs prônent une plus grande liberté de création et revendiquent un statut d'auteur, de nombreuses sociétés comme Atari interdisant jusqu'alors à leurs concepteurs de faire figurer leur nom dans les crédits du jeu. Comme nous l'avons vu, les ordinateurs personnels offraient un terrain d'expression favorable, mais la taille du parc informatique ne suffisait pas pour soutenir la croissance que l'industrie vidéoludique obtenait avec le marché des consoles de salon, de même que le piratage de

---

[48] « Game development was subjected to the logic of corporate speed-up in a way that soured relations with the maverick software artists who were the industry's foundation, and games were marketed according to models that showed little or no understanding of the new digital subculture at which they were directed ».

logiciels qui s'était largement développé avec l'Apple II constituait un frein majeur des ventes (la copie pouvait être obtenue en dupliquant le programme d'origine sur une disquette vierge). Comme le souligne Alain et Frédéric Le Diberder (1998 : 28), « ce sont les consoles qui ont créé la demande de jeux vidéo, mais ce sont les micros qui ont permis le développement de l'offre ». Quant aux salles d'arcade et aux jeux placés dans les bars, comme nous l'avons déjà évoqué, l'environnement d'utilisation imposait la conception d'un type de jeu particulier. C'est dans ce contexte que paraît en 1984 l'ouvrage de Chris Crawford, *The art of computer game design*, qui établit les premiers questionnements sur les critères de qualité d'un jeu vidéo et sur les potentialités artistiques du médium : « Jusqu'à présent les jeux en général et les jeux informatiques en particulier n'ont pas été très impressionnants en tant que forme d'arts. Spécialement les jeux sur ordinateur qui sont complètement puérils. C'est parce que la technologie des jeux informatiques a été dans les mains de technologistes et non d'artistes. Ces types (et ils sont presque tous mâles) peuvent écrire de jolis systèmes d'exploitation, des langages, relier des chargeurs, et d'autres merveilles technologiques, mais le talent artistique a été jusqu'ici traité comme subalterne à la prouesse technique. […] Notre premier problème est que nous avons peu de théorie sur laquelle fonder nos efforts. Nous ne savons pas vraiment ce qu'est un jeu, ou pourquoi les gens jouent à des jeux, ou ce qui rend un jeu grand. Le vrai art est réalisable au travers des jeux informatiques, mais il ne sera jamais concrétisé tant que nous ne possédons pas de moyens de compréhension. Nous devons établir nos principes d'esthétiques, un cadre pour la critique, et un modèle pour le développement[49] »[50]. En opposant de la sorte prouesse technique et talent artistique, Chris Crawford place « l'art » du *game design* comme un domaine qui ne peut se réduire à l'exemplification technologique ou à la simulation convaincante du réel. Pour Chris Crawford, le jeu vidéo peut être considéré comme un art lorsqu'il présente à son public une expérience d'imagination qui stimule les émotions. Ce postulat pose toutefois la question de la caractérisation de cet art vis-à-vis des autres formes d'expression artistique.

---

[49] « Until now, games in general and computer games in particular have not been very impressive as art forms. The computer games especially are downright puerile. This is because the technology of computer games has been in the hands of technologists, not artists. These guys (and they are almost all male) can write beautiful operating systems, languages, linking loaders, and other technological wonders, but artistic flair has heretofore been treated as subordinate to technical prowess.[…] Our primary problem is that we have little theory on which to base our efforts. We don't really know what a game is, or why people play games, or what makes a game great. Real art through computer games is achievable, but it will never be achieved so long as we have no path to understanding. We need to establish our principles of aesthetics, a framework for criticism, and a model for development ».

[50] <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html#PREFACE>, consulté le 19/07/05.

Né dans le contexte de recherches subventionnées par des instituts militaires, initialement mis à disposition du grand public par l'intermédiaire des bars et salles de jeux puis diffusé et produit à grande échelle par les majors des médias, le jeu vidéo est une industrie qui, après une décennie d'existence, propose majoritairement des thématiques empreintes de « masculinité militarisée » (sport, combat, guerre, etc.), pour reprendre l'expression des auteurs de *Digital Play*. Toutefois, l'échec en 1983 de corporations qui avaient pourtant de l'expérience dans les industries du loisir montre que des modèles de développement adaptés à l'industrie vidéoludique restaient encore à trouver, tant sur le plan technologique, marketing que culturel. D'autant que des pratiques de création et de distribution divergentes des modèles alors établis se structuraient peu à peu, comme en atteste l'avènement des jeux sur les premiers micro-ordinateurs, qui rappelaient qu'à son origine le jeu vidéo était aussi issu du monde des « *hackers* ».

1.2 L'ère des « *Nintendo kids* »

Au milieu des années 80, la micro-informatique se fait de plus en plus présente dans les foyers. Le Commodore 64 est le premier ordinateur à être vendu à plusieurs millions d'unités et des marques tels que Amstrad ou Sinclair s'imposent en Europe, chacune proposant leur machine propriétaire. Les programmes développés sur une marque donnée ne peuvent fonctionner sur une machine concurrente. Il est toutefois courant de voir le même logiciel adapté sur plusieurs marques. Multitâche, les ordinateurs nécessitent aussi un minimum de connaissance informatique pour être utilisés, à l'inverse des consoles de jeu à l'emploi plus immédiat (ne serait-ce que par la différence entre les périphériques d'entrée, les consoles pouvant être pilotées uniquement par l'intermédiaire d'une manette et en suivant les instructions affichées à l'écran). Mais comme nous l'avons déjà souligné, le succès de la micro-informatique ne pouvait suffire pour supporter ou renouveler la croissance économique de l'industrie du jeu vidéo telle qu'elle s'était développée jusqu'en 1982. « Les magasins de vente au détail savaient bien que si les consoles étaient des jouets (faible prix, achat d'impulsion, forte saisonnalité), les micros resteraient longtemps encore un bien d'équipement (prix élevé, grande importance des services liés, maintenance, conseil, formation, achat raisonné peu saisonnier) » (Le Diberder, 1998 : 26). Une société japonaise allait provoquer ce renouveau, tout en diffusant ses propres normes technologiques et culturelles.

Fondée en 1889 dans la banlieue de Kyoto, Nintendo est à l'origine spécialisée dans les cartes à jouer. Première entreprise japonaise de ce secteur en 1907, elle passe un accord de licence en 1959 avec Walt Disney afin de pouvoir représenter sur ses cartes les personnages phares de la compagnie américaine. Après s'être diversifiée dans des activités hétérogènes (investissements dans le riz, création d'une compagnie de taxis, « hôtel d'amour »), Nintendo se concentre en 1969 dans le divertissement et produit en partenariat avec Mitsubishi sa première console en 1977, la Color TV Game 6. Proposant 6 jeux dérivés de *Pong*, la machine est un succès au Japon, incitant la compagnie japonaise à poursuivre sa carrière dans le domaine. Elle produit alors les Game & Watch, des jeux électroniques de la taille d'une calculatrice avec des écrans à cristaux liquides aux graphismes rudimentaires. Cette gamme de produits est un nouveau succès au Japon, ce genre d'appareil devenant généralement très répandu à la fin des années 70 et au début des années 80. Parallèlement Nintendo souhaite s'implanter aux États-Unis et tente de faire une percée dans les salles d'arcade avec un de ses jeux en vogue, *Radarscope* (1980). Le temps que les machines arrivent sur le sol américain par bateaux (4 mois) est toutefois fatal, le jeu étant déjà démodé. De fait, la technologie des bornes d'arcade ne permet pas encore de mettre en place une globalisation de la production. Avec plus de deux milles bornes d'arcade invendues, la nouvelle filiale Nintendo Of America est loin de rencontrer le succès escompté. Une solution s'impose, il faut récupérer sur place les circuits intégrés pour les convertir en un jeu ayant un meilleur potentiel.

C'est à un jeune employé diplômé en *design* industriel, Shigeru Miyamoto, que l'on confie cette tâche. Aidé d'un ingénieur pour programmer ses idées, Miyamoto conçoit un logiciel qui rompt par sa thématique avec beaucoup de productions du moment en salles d'arcade. Des échelles et échafaudages sont représentés à l'image, en haut desquels siège un grand singe qui détient une jeune fille en captivité. En bas de l'écran, le joueur dirige un personnage bedonnant à moustache, coiffé d'une casquette rouge, le but étant d'atteindre le haut de la structure en évitant divers obstacles (tonneaux lancés par le gorille, flammes, etc.). Afin d'adapter le jeu au marché américain, les dirigeants de Nintendo décident de donner au jeu un nom anglais, *Donkey Kong* (1981). C'est une nouvelle réussite. Les 2000 machines reconverties sont vite épuisées et les ventes culminent jusqu'à 250 bornes d'arcade vendues par jour. Ce succès entraîna cependant une vague de piratage, de nombreuses machines mises en services étant des contre-façons, Nintendo estimant à 100 millions de dollars les pertes engendrées. De plus, MCA Universal accuse Nintendo de violer le *copyright* du personnage de *King Kong*, le studio hollywoodien déclarant posséder les droits du grand singe. MCA Universal réclame l'intégralité des profits réalisés sur le jeu et la destruction de toutes les

machines invendues. Le procès révéla que le personnage de « King Kong » n'avait jamais été déposé par MCA Universal, du fait que ce même studio hollywoodien avait prouvé lors d'un précédent procès qui l'opposa à RKO Pictures que le personnage de King Kong relevait du domaine public. Il apparut ensuite que MCA Universal souhaitait en fait s'investir dans le domaine vidéoludique. Nintendo obtint finalement 1,8 millions de dollars de dommages et intérêts. Comme le soulignent Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter (2003 : 114), « alors que la technologie de jeu devint commerciale, la propriété intellectuelle devint rapidement une préoccupation majeure de l'industrie. Les compagnies cherchaient des *copyrights* et des brevets pour établir des droits de monopole sur leurs innovations logicielles et matérielles[51] ». Ce principe allait établir les grandes lignes de la politique éditoriale de Nintendo.

Nintendo : vendre une expérience de jeu singulière

Depuis 1981, Nintendo veut s'imposer dans le secteur des consoles de salon et entreprend la conception d'une nouvelle machine. Le directeur de la firme japonaise, Hiroshi Yamauchi, souhaite que la console ne puisse être égalée durant au moins un an du point de vue de ses spécificités techniques et qu'elle soit vendue à un prix défiant toute concurrence. À l'époque, le coût des composants équipant les consoles et micro-ordinateurs est encore élevé et la commande semble difficilement réalisable. Pour faire baisser la tarification, Hiroshi Yamauchi certifie à son fournisseur qu'il achètera trois millions de puces. De plus, des économies sont effectuées sur tous les aspects de la production. Ainsi la console n'est-elle pas équipée de *joysticks*, trop peu fiables et chers, mais de *joypads*, le manche à balai étant remplacé par une croix de direction du type de celle qui équipe les Game & Watch et qui est brevetée par Nintendo. La machine est mise en vente sur le sol japonais en juillet 1983 sous le nom de Famicom[52] et se vend à 500 000 exemplaires dès les 60 premiers jours, trois jeux étant alors disponibles au lancement dont *Donkey Kong*. L'appareil dispose effectivement d'une avancée technique sur les consoles de salon concurrentes. Tandis que l'essentiel des autres machines de salon ne peuvent afficher que 4 couleurs simultanément parmi une palette de 8 ou 16, la Famicom peut afficher 16 couleurs parmi une palette de 52, ce qui rapproche la

[51] « As gaming technology became commercial, intellectual property rapidly became a major industry concern. Companies sought copyrights and patents to establish monopoly rights over their software and hardware innovations ».
[52] Qui est l'abréviation de *Family Computer*.

machine de la qualité graphique des bornes d'arcade. De plus, Nintendo développe un modèle de vente qui perdurera pour les consoles de salon, l'image couramment retenue pour présenter ce modèle étant celle du rasoir et des lames : le support est vendu à prix coûtant et les « consommables » (soit les logiciels dans l'industrie vidéoludique) permettent de faire du profit car vendus au prix fort. Jusqu'à présent les fabricants souhaitaient en effet faire de la marge sur la vente du support de jeu.

Nintendo veut également éviter le piège dans lequel est tombé Atari en permettant à des éditeurs de développer en grand nombre des jeux de médiocres qualités pour sa machine. Alors que les bonnes ventes initiales de la Famicom au Japon incitent de nombreuses sociétés à vouloir passer un accord avec Nintendo afin d'être autorisées à développer des jeux, Nintendo ne sélectionne dans un premier temps que six éditeurs à qui elle impose des conditions drastiques. Avant d'être mis sur le marché, le jeu doit être approuvé par un comité d'experts. De plus, sur chaque cartouche vendue l'éditeur doit verser 20 % de *royalties* à Nintendo. Enfin, seul Nintendo a le droit de fabrication des cartouches. S'ils veulent concevoir un jeu, les éditeurs doivent passer commande de 10 000 cartouches minimum pour que la production puisse être initiée. Afin d'éviter la contrefaçon (et en même temps le développement non autorisé de logiciel) Nintendo développe un système de protection qui ne permet qu'aux seules cartouches sorties de son usine de fonctionner sur sa machine. Par la suite, les autres éditeurs qui furent autorisés à développer se virent attribués une nouvelle restriction, il leur était interdit de concevoir plus de trois jeux par an pour la console, évitant de la sorte la saturation de l'offre. Cette politique fut payante puisqu'en 1986 plus de six millions de consoles sont vendues au Japon, un foyer sur quatre possédant la Famicom. Hiroshi Yamauchi décide de diffuser la console aux États-Unis au second semestre 1985, alors que le marché du jeu vidéo y est considéré comme mort. Il renomme pour l'occasion la machine Nintendo Entertainment System ou NES. « Une campagne de publicité de trente millions de dollars est organisée pour le lancement américain de la NES. Le message est sans équivoque : Nintendo promet des jeux différents, sélectionnés, filtrés ; de qualité ! » (Ichbiah, 2004 : 50).

Comme le montre la remarque de Daniel Ichbiah, Nintendo ne vend pas uniquement une technologie, mais une expérience de jeu singulière. Cette ligne de conduite se retrouve particulièrement dans le cadre des logiciels conçus « en interne ». En effet, Nintendo dispose d'un secteur « loisir » dédié à la conception de jeux pour la NES, à la tête duquel est nommé l'auteur de *Donkey Kong*, Shigeru Miyamoto. Il développe en 1985 un jeu qui sera l'un des titres phares de la NES et un emblème pour la politique éditoriale de Nintendo, *Super Mario*

Bros. Reprenant le personnage dirigé par le joueur dans *Donkey Kong*, ce jeu propose d'explorer un paysage féérique où les opposants sont des champignons, des tortues, des plantes carnivores et dont le but est de délivrer une princesse. Lorsque le joueur déplace son personnage, le décor se déplace avec lui sur un axe horizontal (de gauche à droite). Des plates-formes sont également suspendues dans l'environnement, le joueur devant bien souvent faire sauter son personnage de plate-forme en plate-forme pour pouvoir progresser. La façon d'éliminer les adversaires reposent aussi sur ce principe puisque l'on peut leur sauter sur la tête pour les faire disparaître. Des objets « bonus » sont disséminés dans le décor pour venir en aide au joueur (champignons bénéfiques qui augmentent la taille du personnage et le rendent moins vulnérable, etc.). Ces éléments font de *Super Mario Bros*. un jeu qui est considéré comme étant en rupture avec les productions vidéoludiques l'ayant précédé : « Soyons directs ! 1000 fois copié jamais égalé, ce chef d'œuvre de Shigéru Miyamoto a révolutionné le monde du jeu vidéo comme Mickael Jakson 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[53]. 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*[54] 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. ! » (Gorges, 2005 : 23). 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 si le jeu de Nintendo offrait au joueur une palette d'actions plus étendue que les autres programmes, il proposait 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

---

[53] Le journaliste fait ici référence aux jeux ayant des graphismes en « 2 dimensions », qui ont été dessinés en prenant en compte un axe de déplacement vertical et horizontal. Ce terme s'oppose dans le langage commun aux jeux en 3D, ou 3 dimensions, ce qui signifie que « tout ou partie des regards possibles que l'on pourra jeter sur l'objet modélisé – ou ce qui revient au même, tout ou partie des mouvements qui pourraient l'affecter – a été calculé » (Jullier, 1998 : 14). Avec ce procédé de modélisation en « 3 dimensions », le joueur peut donc avoir l'illusion de déplacer son avatar dans le sens de la profondeur de l'univers représenté (à partir d'une image qui est diffusée en deux dimensions puisque l'écran vidéo reste immanquablement plat).

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

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. La découverte de l'univers de Mario ne se fait pas d'ailleurs uniquement à travers ses exploits vidéoludiques. Comme le remarque Jacques Noyer (2001 : 69), « au-delà de la segmentation des différentes phases de production, d'autres acteurs interviennent qui nous paraissent tout aussi déterminants dans le "devenir social" du jeu, assurant une interface entre le jeu et son public, qui peut s'exercer à de multiples niveaux et selon des logiques différenciées. C'est ainsi que les vendeurs de magasins spécialisés et, à une moindre échelle, de rayons spécialisés de grandes surfaces, pourront assurer, dans un cadre commercial, ce rôle d'intermédiaire entre le jeu et le joueur. Si ce rôle prend souvent, dans ce cas, une orientation prescriptive appuyée sur une dimension promotionnelle des jeux les plus récents, force est de constater que c'est moins souvent sur la base d'une autre médiation : celle de la presse spécialisée dont les vendeurs de jeux sont des lecteurs assidus ». De la sorte, de nombreux « produits dérivés » sont conçus pour conforter la réussite économique de Nintendo. Mario est présent aux États-Unis sur les chaînes de télévision comme Fox channel et un magazine mensuel publié par Nintendo en 1988, *Nintendo Power*, sert de vitrine promotionnelle pour les productions de la compagnie. Ce magazine, rapidement diffusé à deux millions d'exemplaires, dévoile aussi les astuces pour découvrir les lieux dissimulés par les concepteurs ou donne des codes permettant de tricher[55] (invincibilité, vies infinies), créant ainsi un lien de complémentarité entre les divers supports médiatiques dirigés par la firme japonaise. En somme, Nintendo apprend à tirer profit de la tradition *hacker* à l'origine de l'industrie vidéoludique, qui consistait notamment à aimer explorer les détails d'un système programmable, comme le souligne la définition disponible dans *The Online Hacker Jargon File*. Nintendo a de même retenu de son expérience dans les salles d'arcade la nécessité de rester en contact avec les consommateurs. Un service d'appel téléphonique est mis en place pour venir en aide aux joueurs n'arrivant plus à progresser dans les jeux de la marque. Ce service permet conjointement de prendre connaissance des goûts des joueurs et de leur point de vue sur les dernières productions.

Prenant exemple sur Disney, avec qui la société japonaise a déjà traité, Nintendo entend donc faire du petit plombier à casquette rouge un personnage tout aussi connu que Mickey. Selon les auteurs de *Digital Play*, alors que l'on pouvait considérer que les joueurs colonisaient le monde de Mario à travers leur pratique sur console, Mario colonisait en retour

---

[55] Cette « triche » est bien sûr permise puisque les programmeurs ont inclu par avance les moyens de l'activer.

le monde du public cible de Nintendo, soit les enfants de 8 à 13 ans. Pour ces auteurs, les attentions et désirs des enfants étaient attachés au monde de Nintendo, duquel dérivait le plaisir immédiat du jeu sur console mais également une série de narrations, de « codes pour interpréter la vie » et de nombreuses activités sociales, des clubs et concours jusqu'aux conversations dans les cours d'écoles. « Les esprits, les corps, et l'interaction sociale sont donc de plus en plus "occupés" par des activités et des achats relatifs à Nintendo[56] » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 126). Une expression va d'ailleurs être employée pour refléter cette filiation entre les enfants de cette génération et Nintendo, celle de « *Nintendo Kids* ». « En 1989, avec un revenu de cinq milliards de dollars sur le sol américain, Nintendo réalise à elle seule 20 % des revenus du jouet et l'on retrouvera bientôt une NES dans un tiers des foyers américains » (Ichbiah, 2004 : 50). Avant la fin des années 80, Nintendo reprend le flambeau d'Atari aux États-Unis en contrôlant 80 % des parts de marché des consoles de salon, tandis qu'elle en détient 90 % au Japon. Ce monopole est aussi dû à une politique éditoriale « d'exclusivités » en matière de certains logiciels ou personnages, notamment ceux développés par Nintendo. Les titres phares comme *Super Mario Bros*. ou comme *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) étaient uniquement présents sur les consoles de la firme japonaise. Enfin, si le succès fut acquis en adaptant les campagnes de vente au continent nord-américain, il fut aussi obtenu en développant des logiciels dont le contenu même était adapté pour l'exportation. Ainsi, bien que conçu par un studio japonais, *Super Mario Bros*. fait-il référence à de nombreux contes occidentaux : Mario peut doubler de taille en mangeant un champignon, tout comme Alice aux pays des merveilles, et grimpe à des haricots magiques, comme Jack dans le conte traditionnel britannique. Toutefois, si la NES était distribuée depuis 1983 au Japon et depuis 1985 aux États-Unis, ce n'est que fin 1986 que la console fut disponible dans l'ensemble de l'Europe. Cette division du marché mondial en trois zones principales perdurera jusqu'aujourd'hui pour le secteur de la console de salon. « En Europe, l'absence de Nintendo, fera la fortune éphémère des fabricants d'ordinateurs familiaux anglais (Oric, Sinclair, Amstrad) et américains (Atari, Commodore) » (Le Diberder, 1998 : 32). Outre ce retard, la distribution est confiée à Mattel, qui n'effectue pas de campagne publicitaire particulière pour promouvoir la machine. De plus, seule une petite partie du catalogue des jeux disponibles est mise sur le marché. Cette présence moindre du géant japonais en Europe profita alors à un concurrent qui comptait s'imposer avec une nouvelle console.

---

[56] « Minds, bodies, and social interaction are thus increasingly "occupied" by Nintendo activities and purchases ».

L'avènement de Sega : l'agressivité comme vecteur de distinction

Sega est une entreprise japonaise qui produisit dans les années 80 plusieurs jeux à succès dans les salles d'arcade. La compagnie s'impose dans un premier temps face à Nintendo en diffusant en Europe, à partir de 1987, une console de salon dénommée *Master System*, alors que Nintendo règne sans partage au Japon et outre-atlantique. Suite à cette réussite, Sega souhaite rivaliser avec Nintendo à une plus grande échelle géographique. Pour cela, Sega compte tirer parti de l'obsolescence technique que commence à afficher la NES, notamment face aux nouveaux jeux disponibles en arcade ou à certains ordinateurs récents. Nintendo a en effet beaucoup investi pour imposer sa console de salon et pour proposer un catalogue de jeux fourni, ce qui l'a jusqu'alors dissuadé de changer de technologie. La machine qui aura pour tâche de détrôner Mario s'appelle *Megadrive*[57]. Ses spécificités techniques reposent sur une architecture structurée autour d'un microprocesseur 16 bits, alors que la NES était fondée sur une architecture 8 bits. Cet écart augmente la puissance de calcul de l'appareil, ce qui peut se traduire concrètement par des effets graphiques plus élaborés. Alors que la console de Nintendo affiche simultanément 16 couleurs avec une résolution de 256x240 pixels, la Megadrive propose 64 couleurs en simultané en affichant 320x224 pixels, ce qui rapproche la console de la qualité visuelle des jeux d'arcade du moment. Pour augmenter ses chances face à Nintendo, la console est également vendue au prix coûtant. Diffusée à partir de 1988 au Japon, la Megadrive connaît des débuts difficiles, du fait notamment de la petite taille de l'offre logicielle disponible sur ce nouveau support et de la sortie simultanée de *Super Mario Bros. 3* sur NES. Mais c'est avant tout aux États-Unis et en Europe que Sega compte s'imposer, où la console est diffusée respectivement en 1989 et 1990. La logithèque s'étend du fait de l'adaptation de plusieurs succès venus des salles d'arcade mais aussi parce que de nombreux éditeurs rebutés par la politique drastique de Nintendo voient en Sega une solution alternative. Sega prend aussi modèle sur Nintendo en proposant à partir de 1990 un titre phare pour son support. Reposant sur un personnage charismatique qui incarne l'image de la marque, *Sonic the hedgehog* propose de contrôler un hérisson bleu dans un jeu du même genre que celui de *Super Mario Bros.*, un jeu de plates-formes. Toutefois, le hérisson arbore une personnalité bien différente de celle du petit plombier italien : il est nerveux, impatient (il tape du pied dès que le joueur lâche sa manette

[57] Pour sa diffusion aux États-Unis, la console de Sega fut renommée Genesis, le nom de Megadrive étant déjà déposé.

plus de cinq secondes) et arrogant. Le jeu mise sur une grande vitesse de défilement du décor, puisqu'une autre particularité de Sonic est de courir à une vitesse peu commune pour un hérisson, ce principe de jeu permettant par là-même de faire une démonstration graphique des capacités techniques de la console.

La personnalité de Sonic est emblématique de la campagne publicitaire qui va accompagner la diffusion de la Megadrive en Occident. Comme on peut le constater, le nouveau concurrent s'est pour beaucoup inspiré de la politique menée par Nintendo lorsqu'il s'agissait d'imposer la NES (console disposant d'une avance technique vendue à prix coûtant, etc.). Les efforts de marketing déployés par Sega vont toutefois atteindre une ampleur sans précédent dans l'industrie vidéoludique : « L'investissement relatif à la campagne publicitaire (avec le film *Le Punk*) s'élève à 165 millions de francs ; La française des jeux est le seul annonceur à pouvoir rivaliser. […] Près de 700 millions de francs sont alloués au marketing européen, soit un dixième du chiffre d'affaires » (Ichbiah, 2004 : 105). De même, le contenu des messages véhiculés détonne du caractère enfantin jusqu'alors diffusé par Nintendo, la sexualité de l'adolescence et la rébellion étant les deux pôles de référence. De la sorte, le public cible est constitué de garçons de 14 à 17 ans, tranche d'âge qui avait jusqu'alors été délaissée par Nintendo. Parallèlement, la thématique des jeux proposés font souvent la part belle au morbide et à la violence, en alliant toujours des référents culturels épars. Lors de sa diffusion aux États-Unis la console est fournie d'origine avec un jeu caractéristique de cette orientation, *Altered Beast* (Sega, 1988). Le joueur contrôle un guerrier grec aux muscles saillants qui, au début du jeu, est relevé de sa tombe par Zeus dans le but de délivrer sa fille kidnappée par un dieu maléfique. Dans un décor qui défile de gauche à droite, il va devoir combattre des zombies, des cerbères, des dragons, en traversant des lieux tels que des cimetières gothiques et des marais. Les couleurs à l'écran emploient des tons ternes, ce qui contraste avec l'univers coloré et vif d'un jeu comme *Super Mario Bros*. *Altered Beast* est plus particulièrement référencé comme appartenant à la famille des « *Beat'em all* », soit frappez-les tous, ce qui décrit la principale action du jeu, frapper ses nombreux adversaires pour les faire disparaître en évitant soi-même d'être touché.

Pour marquer sa différence avec son rival, Sega affiche également aux États-Unis un slogan sans équivoque : « *Genesis does what Nintendon't* » (la Genesis fait ce que Nintendo ne fait pas). Cette politique fut payante. Bien que la console n'arrive pas s'imposer au Japon, elle fait de l'ombre à Nintendo en Occident. Selon Daniel Ichbiah (2004 : 101), si les deux sociétés sont à égalité sur le sol français en terme de machines vendues, la domination de Sega est écrasante en Angleterre (77 %) et en Espagne (80 %). Nintendo répliqua avec sa

propre console 16 bits, la Super NES, produite au Japon à partir de novembre 1990 (nommée Super Famicom dans ce pays). Elle est par la suite diffusée sur le continent nord américain en 1991. Les nouvelles aventures de Mario, comportant des graphismes mis au goût du jour et de plus grandes possibilités d'actions, accompagnent cette sortie, puisque le jeu *Super Mario World* (Nintendo, 1990) est fourni avec la machine. La disponibilité européenne a lieu au courant de l'année 1992 et les deux sociétés rivalisent de communiqués pour annoncer la domination de l'une sur l'autre concernant le marché des consoles de salon. D'un côté, Sega a déjà un parc de console 16 bits bien installé et une offre de logiciels qui commence à maîtriser les nouvelles possibilités techniques de la machine (les concepteurs ont besoin de temps pour apprendre à tirer partie des capacités d'une console), de l'autre, Nintendo dispose d'une panoplie de personnages charismatiques exclusifs, les joueurs doivent se procurer la Super NES pour pouvoir les retrouver. Face à l'image infantile que Sega a donné de son rival, Nintendo adopte une attitude ambiguë qui va amplifier la présence de thématiques liées à la violence au sein des jeux vidéo. Si dans ses campagnes publicitaires la société reste fidèle à son image de promoteur de jeux « non violents » (les acheteurs étant couramment les parents pour leurs enfants), elle adapte sur sa console des jeux de combats à succès provenant des salles d'arcade, dont certains ont des graphismes particulièrement explicites. C'est notamment le cas du jeu *Mortal Kombat* (Midway, 1992), où le joueur affronte un adversaire qu'il peut achever en lui faisant subir une « fatalité », soit une mort spectaculairement atroce (le cœur battant de l'adversaire est arraché de sa poitrine, etc.). Comme le remarque Pierre Bruno, Nintendo « virilise » également son image : « Ainsi, Nintendo va, en un an s'aligner sur son concurrent direct et "viriliser" son image de marque en supprimant des motifs jugés sans doute trop infantiles. La couverture du catalogue de 1991 de la Game Boy présentait, en des couleurs claires, une console posée sur un jean (symbole rebattu de la jeunesse). En 1992, le document s'assombrit : le noir devient la teinte dominante et le blanc de la console s'obscurcit de jeux d'ombres » (Bruno, 1993 : 79). Mais cette attitude ambiguë de Nintendo ne résultait pas d'un changement total de politique éditoriale. Nous l'avons vu, l'entreprise japonaise disposait de nombreux outils lui ayant permis d'avoir un retour de ses consommateurs afin de réinvestir ces informations dans la conception de ses produits. Ses enquêtes avaient alors confirmé la forte présence de garçons âgés de 8 à 17 ans parmi son public. Dès lors, tout en continuant à diffuser une image de marque qui se voulait familiale, Nintendo concevait majoritairement des jeux particulièrement prisés par cette catégorie de joueurs et qui relayaient des narrations stéréotypées de conquêtes et combats. Stephen Kline et ses deux collaborateurs relèvent qu'à la fin des années 80 une enquête menée sur les dix meilleurs

« hits » de la firme révèle la prédominance des rôles de héros guerriers masculins et l'absence ou la passivité de personnages féminins. Pour contrer Nintendo, Sega va tenter de diversifier ses activités, en investissant dans les parcs de loisirs, en signant des accords de distribution avec des compagnies aériennes ou encore en mettant en place aux États-Unis un service de téléchargement de programme par le réseau télévisuel câblé. Nintendo domine toutefois toujours de façon hégémonique dans un autre domaine de l'industrie vidéoludique, avec sa console « portable » Game Boy, parue en 1988 et qui se vendra plus que toute autre console produite à ce jour. Mais le revers que Sega a pu infliger à son concurrent au début des années 90 a incité deux compagnies américaines à vouloir bouleverser l'ordre établi.

Vers une course à l'exemplification technologique

La première de ces sociétés, 3DO, a été mise en place par Trip Hawking, qui est le directeur d'une des plus importantes maisons d'édition de jeux vidéo, Electronic Arts (qui n'était pas jusque là un constructeur mais qui publiait et concevait des jeux sur de nombreux supports). L'autre compagnie n'est autre qu'Atari. Ces deux sociétés souhaitent prendre l'avantage en accélérant la course à la performance technique. 3DO veut se fonder sur un modèle de vente différent pour produire sa machine en négociant sa technologie avec d'autres constructeurs qui s'occuperaient de la produire. L'appareil repose sur une architecture 32 bits et dispose d'un lecteur de cédérom permettant de lire, outre les jeux, de la musique et des images numériques. Produite à partir de 1993 par des firmes tels que Panasonic ou Sanyo, l'appareil affiche une autre différence par rapport à ses concurrents, son prix. La « 3DO Multiplayer » est mise sur le marché à un prix de 699 Dollars, soit quatre fois celui la Super Nintendo ou de la Megadrive. En effet, la même machine étant produite par plusieurs marques, les fabricants ne peuvent compter sur les royalties des maisons d'édition, ce qui remet en cause le modèle de la « lame de rasoir ». D'autant que des *royalties* sont versées par les éditeurs à 3DO. Autre écart avec les stratégies mises en place par Nintendo et Sega, Electronic Arts décide de ne pas s'impliquer dans un premier temps dans l'édition de logiciels pour son support, laissant à des éditeurs tiers la tâche d'apprendre à maîtriser ses potentialités techniques. Peu de jeux sont donc prêts lors du lancement de la console en octobre. Lors de sa première année de commercialisation la console ne se vend qu'à 125 000 unités dans son pays d'origine (pour comparaison la Megadrive s'est vendue à 400 000 unités lors des quatre premiers mois suivant sa parution américaine). Cet échec dissuade alors d'autres éditeurs de

s'investir sur ce support, d'autant qu'à partir de 1994, pour amortir les frais de développement de l'appareil, 3DO double le taux des *royalties* demandées aux éditeurs. La machine ne rencontra jamais de succès commercial.

En novembre 1993, Atari produit une nouvelle console, cette fois estampillée « 64 bits », la Jaguar. Ses rivaux, 3DO en tête, clament toutefois qu'elle est loin d'afficher les prouesses techniques promises. Mais, contrairement à la 3DO Multiplayer, son prix de vente se rapproche des autres consoles. Le nouveau support d'Atari va toutefois connaître le même sort que son homologue américain, pour des raisons quasi similaires. En effet, l'offre de jeux disponibles à sa parution est minime et leur qualité est médiocre. Même si la Jaguar se vend mieux que la machine de 3DO en 1993, elle se fait distancier dès 1994. Ceci diminue son attractivité auprès des éditeurs, car sans un parc important de consoles, les jeux fonctionnant sur le support ne peuvent se vendre en grand nombre. Cette course à la puissance de calcul incite alors Sega à ne pas se laisser distancier. L'entreprise japonaise annonce une nouvelle console 32 bits pour fin 1994 au Japon et pour 1995 en occident. Elle fait patienter sa clientèle occidentale avec un nouveau périphérique pour la Megadrive, une cartouche nommée 32-X qui ajoute des fonctionnalités 32 bits à l'appareil (le nombre de couleurs est doublé de même que la résolution). Toutefois, pour que ces capacités soient exploitées, des jeux spécifiques doivent être développés. Lorsque le périphérique est mis sur le marché fin 1994, seulement six jeux sont disponibles. La 32-X ne se vend pas, d'autant que la nouvelle console, la « Saturn », paraît au même moment au Japon et qu'il s'avère que les jeux de ce nouveau support ne peuvent fonctionner sur 32-X et réciproquement. Cette multiplication de plates-formes incompatibles qui se succèdent à un intervalle de temps très rapproché crée alors la confusion au sein du marché. D'autant que Nintendo déclare préparer sa propre machine 64 bits et qu'un nouvel arrivant dans l'industrie vidéoludique, Sony, s'apprête lui aussi à produire une console propriétaire. En devant gérer plusieurs plates-formes hétérogènes, Sega ne réussit pas à proposer une offre logicielle suffisante et de qualité pour la parution de la Saturn, qui fait de plus passer pour obsolète les machines précédentes de la firme. Sega réitère donc le faux pas commis par 3DO et Atari. La diffusion en occident est loin d'atteindre l'ampleur qu'a connue la Megadrive. Pour comparaison il se vendit en tout un peu plus de quatre millions de Saturn en occident, alors que la console 16 bits s'y est vendue à plus de trente et un millions.

En 1995, l'industrie du jeu vidéo est à nouveau en crise. Steven L. Kent (2001 : 500) relève que selon l'analyste de marché NPD Group, le marché des consoles aux État-Unis atteignait 4,55 milliards de Dollars en 1993 pour descendre à 3,07 milliards de Dollars en

1995. Une tendance équivalente peut être constatée en Europe. En recoupant des données du BIPE, société d'études économiques, et du SELL, syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, Alain et Frédéric Le Diberder montrent que les chiffres du marché français des logiciels de jeux vidéo, correspondant à la dépense consommateur, sont en hausse jusque 1992, atteignant 2500 millions de francs, pour ensuite atteindre 1900 millions de francs en 1995. Le chiffre d'affaires de Nintendo connaît une baisse très nette pour la première fois depuis que le géant japonais s'est investi dans l'industrie du jeu vidéo. Cette crise contribue alors à la concentration du secteur autour d'un petit nombre de maisons d'édition. Jusqu'au début des années 90, d'importantes infrastructures comme Electronic Arts côtoient encore des éditeurs qui produisent des jeux vidéo étant le fait d'un petit studio de développement et possédant un budget très restreint, notamment sur micro-ordinateurs. Une petite équipe de développeurs chevronnés pouvait en effet proposer une maquette de jeu plus au moins avancée à un éditeur, qui décidait de le commercialiser. En sens inverse, un éditeur pouvait commander un produit à un studio de développement parfois constitué par ses soins, ce qui explique que certaines sociétés soient à la fois développeurs et éditeurs. Les studios de création évoluaient alors selon deux modes, les uns originairement indépendants d'un producteur, les autres affiliés dès le départ à des maisons d'éditions, le développement du jeu dépendant dans ce cas de cette dernière. Le milieu des années 90 marque la disparition des équipes de développement à personnel restreint. Lors de cette période, avec la course à l'exploit technique, la conception d'un jeu vidéo se complexifie et les coûts de production deviennent obligatoirement très élevés. C'est ainsi que de nombreux éditeurs ne pouvant se reconvertir disparaissent ou sont rachetés. Les frères Le Diberder constatent dans leur livre paru en 1998 que des « *majors* sont en train de se constituer. À la place de la cinquantaine de petites firmes des années quatre-vingts, il n'y aura bientôt plus qu'une douzaine de groupes » (Le Diberder, 1998 : 84). Selon un rapport de l'IDATE[58] paru en octobre 2000 intitulé *Les jeux vidéo à l'heure d'internet*, avant 1990, la politique éditoriale du jeu vidéo prenait davantage modèle sur les maisons d'éditions de livres, recherchant chez les développeurs « les produits qui sont susceptibles d'avoir des débouchés commerciaux intéressants ». Après la crise, l'éditeur fonctionne davantage comme une société de production de cinéma, « il est à l'initiative du produit et finance son développement ».

[58] Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe.

Comme l'a montré le bras de fer entre Nintendo et Sega et les échecs répétés de leurs concurrents américains, le succès dans le marché du jeu vidéo ne repose pas uniquement sur l'innovation technologique, mais aussi sur une politique de promotion intensive et sur une compréhension de ce qui fait l'intérêt d'un jeu indépendamment de ses seuls spécificités techniques. L'avènement des deux constructeurs/éditeurs japonais a également imposé un marché mondialisé du jeu vidéo structuré, suite à la crise, autour d'un petit nombre d'acteurs. La réussite d'un constructeur repose désormais sur sa capacité à s'imposer simultanément sur plusieurs continents. En somme, l'industrie vidéoludique entre pleinement dans une ère de globalisation. « *Stricto sensu*, la globalisation nomme le projet de construction d'un espace homogène de valorisation, d'unification des normes de compétitivité et de rentabilité à l'échelle planétaire. Elle devrait se borner à signifier le projet de capitalisme mondial intégré. Mais la terminologie transgresse de la géoéconomie et de la géofinance pour irradier vers la société. […] Le lexique de l'économie globale se mue en vecteur d'uniformisation des façons de dire et de lire le destin du monde » (Mattelart, 2005 : 62). Si dans cette définition, Armand Mattelart tisse le lien avec l'idée d'uniformisation que suscite la globalisation, que l'on retrouve dans l'expression « *Nintendo Kids* », il précise également son analyse par ces questions : « Existe-t-il des cibles globales ? Faut-il débusquer les ressemblances plutôt que les différences, le global plutôt que le local ? » (*ibid.*, 2005 : 64). Comme nous l'avons vu, pour s'imposer sur les différents continents, Nintendo, tout comme Sega, a mis en place une politique promotionnelle particulière selon le pays ciblé, en investissant notamment différents types de médias, comme en atteste le magazine mensuel *Nintendo Power*. Cette ligne de conduite repose toutefois sur le succès international d'un « noyau dur » de logiciels phares qui assurent la reconnaissance de la marque et qui constituent un argument de vente pour les nouveaux supports matériels de la firme. Dès lors, les franchises, de même que certaines thématiques de contenus éprouvés, deviennent des éléments incontournables pour garantir un certain seuil de rentabilité économique. Ces différents aspects montrent également que les « constructeurs » se transforment en des entreprises « multimédias », ce qui correspond à un mouvement concentrationnaire fréquemment constaté durant les années quatre-vingt dix : « Dans les années quatre-vingt dix, les nouvelles technologies permettent aux industriels de combiner plusieurs médias dans la production de supports et des contenus. […] De la sorte, afin de produire des supports et des contenus dits "multimédias", une même firme devra rassembler plusieurs métiers jusque-là indépendants les uns des autres (édition, disque, cinéma, micro-informatique, presse, etc.). En conséquence, au cours des années quatre-vingt dix, toutes ces industries ont fait l'objet de restructurations et de rachats en chaînes.

Européens, Américains et Asiatiques se sont livrés à une compétition acharnée, à l'échelle mondiale, afin de constituer de puissants groupes multimédias et de s'assurer un accès aux gisements d'archives, de droits d'auteurs et de sources de données leur permettant de s'alimenter en contenu pour les décennies suivantes » (Warnier, 1999 : 50-51). Cette tendance allait encore s'accentuer dans l'industrie vidéoludique, avec l'arrivée de Sony et Microsoft.

1.3 Le terminal de jeu comme « centre de loisir numérique »

Sony : une entreprise multimédias investit le marché des constructeurs

L'entrée de Sony dans le monde des constructeurs se fit à travers la maîtrise des stratégies commerciales déjà éprouvées par la concurrence, tout en visant un public plus âgé que celui qui était jusqu'alors visé par Nintendo et Sega, en s'adressant aux 20-24 ans. Sony a de la sorte évité le marché des enfants, qui était saturé, tout en s'investissant auprès d'un public qui disposait d'un pouvoir d'achat suffisant pour ce genre de produit et qui connaissait déjà la marque à travers d'autres produits, comme le Walkman. La firme comprit aussi l'importance de disposer pour le lancement de sa console d'une offre logicielle de qualité et suffisamment conséquente pour intéresser un public de plus en plus large. La « Playstation » est donc une console aisée à programmer et la puissance financière de Sony, alliée à ses liens avec d'autres médias, lui permet de garantir par avance une importante couverture publicitaire. Concernant le secteur marketing, Sony recruta plusieurs vétérans de l'industrie, dont notamment des anciens employés de Sega qui avaient été responsables de la promotion réussie de la Megadrive. Ces arguments portent leurs fruits puisque plusieurs douzaines de studios de développement commencent à concevoir des titres avant que machine ne soit mise sur le marché. Enfin, le dernier argument qui renforce l'attractivité de l'appareil auprès des consommateurs est son prix. Pour son lancement aux États-Unis, la console affiche un prix de 299 Dollars, alors que pour comparaison la Saturn est à 399 Dollars. Le nombre d'unités vendues est rapidement plus du double de celui de sa concurrente directe. Le retard pris par Nintendo pour sortir sa nouvelle console 64 bits fut un autre facteur qui permit de favoriser la diffusion de la Playstation. Alors que la Playstation est disponible depuis fin 1994 au Japon et septembre 1995 en occident, la « Nintendo 64 », annoncée à l'origine pour 1995, ne fut disponible qu'en juin 1996 au Japon, en septembre aux État-Unis et en mars 1997 en Europe. Durant cette période un parc de plusieurs millions de Playstation était déjà installé dans les

foyers. Pour assurer sa domination, Sony a par ailleurs annoncé en 1996 que le prix de sa console baissait à 199 dollars alors que Sega avait difficilement réussi à ramener le sien à 299 dollars. À partir de ce moment, de part sa force de frappe financière, Sony se permettait de vendre son support à perte. Bien qu'au cours des premiers mois qui suivirent sa parution, la Nintendo 64 remporta également un franc succès en terme de vente, la société qui détenait 80 % des parts de marché quelques années plus tôt était encore loin derrière son nouveau concurrent et en nette perte de vitesse. L'une des explications, outre les reports répétés de parution, est la taille limitée de sa logithèque. Fidèle à sa politique éditoriale, Nintendo ne souhaite diffuser qu'un nombre restreint de jeux mais de grande qualité. Cette ligne de conduite ne lui permit pas de rivaliser avec le catalogue de jeux sur Playstation, qui était cinq fois plus fourni et qui comptait la participation de studios de développement et d'éditeurs ayant déjà fait leurs preuves par le passé, parfois sur les consoles de Nintendo. Exemple révélateur, Square Soft est un studio de développement qui a conçu la série des *Final Fantasy* sur NES et Super NES et dont l'important succès auprès des joueurs constitue une plus-value pour chaque nouvelle console estampillée Nintendo, comme la série des jeux Mario ou Zelda. Mais au moment de la parution de la Nintendo 64 au Japon, Square Soft annonce qu'il décide finalement de rejoindre Sony et que son nouvel épisode de *Final Fantasy* paraîtra exclusivement sur Playstation, ce qui permet à Sony de récupérer le prestige d'une franchise qui était jusqu'à présent acquise à Nintendo. Le prix des jeux est aussi plus élevé sur Nintendo 64, car Nintendo a décidé de conserver la cartouche comme support de stockage tandis que Sony propose ses jeux sur cédérom, dont le coût de fabrication est bien moindre. De plus, selon le journaliste Paul Roberts, ce faible coût du support de stockage permet à Sony « de tester des jeux excentriques dans de petits groupes et, si un hit apparaissait, d'apporter d'importants volumes rapidement. Cela aide également les développeurs à essayer de défier les barrières culturelles. Les jeux qui réussissent au Japon explosent souvent en Europe et en Amérique du nord. […] Développé par Sony Music, "Parappa The Rapper" a été lancé au Japon l'hiver dernier. Les petits enfants ne le comprirent pas et les adolescents étaient repoussés par les graphiques enfantins. Mais de façon surprenante le jeu fut un hit au sein d'une tranche d'âge avoisinant la vingtaine. Il fut au top 10 national des jeux pendant un an et se vendit à plus de 700 000 copies. Avec de grands espoirs de franchissement géographique, Sony prévoit de distribuer le jeu en Amérique du nord en novembre prochain[59]»[60]. La

[59] « Its flexibility lets the company test offbeat games in small batches and, if a hit appears, bring large volumes to market quickly. It also helps developers try to defy cultural barriers. Games that do well in Japan often bomb in Europe and North America. […] Developed by Sony Music, "Parappa the Rapper" was launched in Japan last

domination de Sony devient alors manifeste dans le secteur de la console de salon, puisqu'en 1998 ses parts de marché varient de 60 % aux États-Unis à plus de 70 % en Europe. La supériorité de Sony se retrouve même au Japon, qui est pourtant un pays où Nintendo a toujours su conserver sa suprématie.

Après avoir bouleversé l'ordre établi des constructeurs dans l'industrie vidéoludique, Sony remit également en cause avec la Playstation 2 le modèle de développement élaboré par ses concurrents. Pour marquer la différence entre les « consoles et micros » les frères Le Diberder affirment en 1998 que « les consoles ne servent qu'à jouer » (Le Diberder, 1998 : 27). Cette affirmation est rendue caduque avec l'avènement de la nouvelle console de Sony. Présentée avant sa sortie comme une plate-forme à la puissance de calcul inégalée, permettant des graphismes atteignant le photoréalisme, l'engin comporte également un lecteur de DVD, pour la lecture des films sur ce support en pleine expansion, et la possibilité d'une connexion internet (qui nécessite l'achat d'un périphérique supplémentaire). Toutefois, avant la parution de la machine au Japon en mars 2000, Sony fait savoir qu'il n'y aura dans un premier temps qu'un million d'unités disponibles, du fait de la cadence de production des usines. Un système de réservation est alors instauré sur une grande partie du stock. La demande dépasse largement l'offre et 980 000 unités sont écoulées en trois jours. Pour comparaison le million d'exemplaires de la première Playstation avait été atteint en six mois au Japon. La sortie de la console aux États-Unis en octobre de la même année au prix de 299 Dollars reproduit ce schéma, avec un nombre encore plus limité d'unités disponibles. Alors que Sony avait annoncé qu'un million de machines seraient livrées outre-atlantique, il s'avère finalement que seulement 500 000 exemplaires sont prêts, du fait de la demande exponentielle au Japon. De nombreuses réservations sont annulées et le stock est épuisé dès la première journée. 100 000 unités de plus sont livrées chaque semaine jusque Noël. De jouet pour enfant, la console devient un objet de prestige à posséder absolument et de nombreuses rumeurs sont reportées dans les journaux pour refléter cet engouement. L'Irak aurait par exemple commandé 4000 Playstation 2 à des fins militaires, car, de par sa puissance, la Playstation 2 pourrait être utilisée pour calculer les données balistiques d'un missile longue portée ou pour le *design* d'armes nucléaires. La semaine de la parution de la Playstation 2 en France, l'hebdomadaire *Télérama* titre en page de couverture « la folie des jeux vidéo ». Les journalistes de la presse

---

fall. Little kids didn't get it and teens were turned off by the childlike graphics. But the game was a surprise hit among twenty-somethings. It's been among the country's top 10 titles for a year and has sold more than 700,000 copies. With high hopes for a geographic crossover, Sony plans to release the game in North America this November ».

[60] <http://www.fastcompany.com/magazine/10/sony.html>, consulté le 03/10/05.

spécialisée portent toutefois un regard critique sur cet événement, constatant que l'offre logicielle est loin de correspondre aux promesses émises par Sony, la plupart des jeux disponibles dans les premiers mois étant selon eux de piètre qualité. De même, leur apparence graphique est alors loin d'afficher le photoréalisme escompté. D'autres soulignent également qu'aucun constructeur n'a réussi à s'imposer sur deux générations de consoles successives et que Sony répète les erreurs commises par Sega ou Atari. La Playstation 2 a en effet la réputation d'être difficile à programmer, à l'inverse de son aînée, et les développeurs n'ont pas eu le temps de maîtriser les possibilités offertes par la machine, ce qui a déjà conduit d'autres consoles à l'échec. Même si plusieurs jeux à franchise sont attendus sur ce nouveau support, ceux-ci ne doivent pas voir le jour avant fin 2001 ou au cours de l'année 2002.

Pourtant le rythme de vente du support ne s'affaiblit pas. Selon Steven L. Kent (2001 : 571), dans les quelques premiers mois après sa parution, la Playstation 2 était en premier lieu utilisée comme lecteur de films DVD, et le logiciel principal pour la console était la version DVD du film avec Keanu Reeves, *The Matrix*. Cette utilisation permit aux utilisateurs d'attendre la parution de jeux. La Playstation 2 est alors considérée comme le cheval de Troie de Sony pour imposer au cœur du salon une seule plate-forme multimédia : jeux vidéo, musiques, films, accès à internet (Sony étant déjà impliqué dans chacun de ces secteurs d'activité). De fait, la console ne fait plus uniquement concurrence à d'autres constructeurs de l'industrie vidéoludique mais également à des domaines tels que la hi-fi ou la micro-informatique. En rivalisant avec ce dernier domaine, Sony s'immisce également dans le pré-carré de Microsoft, qui occupe alors une situation dominante avec son système d'exploitation *Windows*, présent sur la plupart des ordinateurs domestiques et dont les fonctionnalités multimédias ne cessent de s'étoffer. Le géant américain du logiciel ne tarda pas alors à répliquer.

La consécration des ordinateurs personnels comme support de jeu

Pour comprendre l'entrée en course de Microsoft au sein du cercle restreint des constructeurs de console de salon, il faut tout d'abord restituer la façon dont les ordinateurs personnels de type IBM PC se sont progressivement imposés dans l'industrie vidéoludique, tout en proposant un modèle de développement en de nombreux points différents de celui des consoles de salon. Comme nous l'avons vu, au cours des années quatre-vingts plusieurs marques (Commodore, Atari , etc.) fabriquent des ordinateurs propriétaires dont l'une des

fonctions est le jeu. Ces plates-formes, aux capacités techniques bien souvent supérieures aux consoles mais plus coûteuses, sont incompatibles entre elles. Parallèlement un modèle particulier d'ordinateur, le PC, conçu en 1981 par IBM, connaît de nombreux clones de différentes marques. L'une des particularités de ces machines est la possibilité de fonctionner avec un système d'exploitation commun, le *DOS* de Microsoft. Dès lors, tous les logiciels conçus pour le *DOS* peuvent fonctionner sur les machines qui proposent ce système. Toutefois, le PC n'a pas été conçu à l'origine pour le jeu, et ses capacités graphiques et sonores sont très limitées, de même que le *DOS* ne propose pas de fonctionnalités adaptées pour la programmation de jeux. Mais l'architecture de ces machines est ouverte et évolutive et il est possible pour l'utilisateur de modifier les composants de son unité centrale sans avoir à changer l'intégralité de sa machine. Une offre de logiciels ludiques commence à naître sur ce support et à partir de 1990 apparaissent des « cartes graphiques » et des « cartes sons » dont le rendu dépasse en qualité celui des précédents micro-ordinateurs non compatibles PC. À l'inverse des consoles, les éditeurs n'ont pas à s'affranchir de *royalties* vis-à-vis d'un constructeur pour pouvoir développer un programme. De plus, sur console, l'éditeur doit nécessairement avoir l'accord du constructeur pour être autorisé à diffuser son jeu. Il doit parfois le modifier s'il ne correspond pas aux « critères de qualité » de la marque (ces critères étant plus ou moins astreignants selon le constructeur). Cependant, le parc de PC qui dispose des dernières mises à jour techniques pour le jeu est encore très limité dans les foyers occidentaux à ce moment.

Aux yeux de nombreux analystes, c'est en 1993 qu'un titre en particulier consacre le PC comme machine de jeu et renforce son attractivité en tant que telle, *Doom* (Id Software). Selon nous, ce logiciel a acquis cette reconnaissance parce qu'il a marqué une étape dans chacun des trois sous-circuits composant le marché des jeux vidéo, tout en jouant de leur interpénétration. En premier lieu, *Doom* a établi les fondements d'un nouveau genre de jeu, aujourd'hui usuellement dénommé « jeu de tir à la première personne », mais qui a longtemps été qualifié de « *Doom-like* » (littéralement « comme *Doom* »). Le joueur contrôle un *space marine*[61] à l'intérieur d'un complexe militaire spatial où tous les occupants ont été massacrés par des démons surgis de l'Enfer. Le but est d'explorer des dédales de couloir pour trouver un interrupteur qui permet d'accéder au labyrinthe suivant, afin d'éliminer le chef des damnés. Une horde de créatures hostiles attend le joueur à chaque recoin et la seule solution pour progresser est de s'en débarrasser en employant la manière forte, de nombreuses armes étant

[61] Soit « *marine* de l'espace ».

disséminées dans la base (du fusil à pompe à la tronçonneuse en passant par le lance roquette). Si ce principe peut s'apparenter à celui d'autres jeux, l'une des particularités de *Doom* est qu'il plaçait le joueur au cœur de l'action en représentant le décor comme s'il était vu à travers les yeux du commando. L'environnement est donc modélisé en trois dimensions et la seule indication qui donne corps à l'avatar du joueur est l'arme dont il dispose, qui apparaît en bas de l'écran. Si cette vue en perspective n'est pas inédite dans le jeu vidéo, l'avancée technique des derniers composants PC permet un rendu graphique conjugué à une rapidité de déplacement jusqu'alors inégalé[62], instaurant un rythme d'actions élevé et une ambiance d'autant plus morbide (signes sataniques sur les murs, des flots de sang jaillissent à chaque blessure, etc.). *Doom* marque aussi une différence avec les modes de distribution « traditionnelle » des jeux vidéo. Jusqu'alors les jeux connaissant une large diffusion étaient acheminés chez les revendeurs par des distributeurs qui traitaient avec les maisons d'éditions (certains éditeurs sont à la fois distributeurs et concepteurs). *Doom*, conçu par une petite équipe de développement, est au départ gratuit et téléchargeable directement sur internet. Cependant, seuls les premiers labyrinthes sont fournis. Si le joueur veut en voir plus il doit passer commande directement chez l'éditeur pour pouvoir télécharger les autres « épisodes ». Selon Daniel Ichbiah, les ventes globales de *Doom* dépassèrent les deux millions d'exemplaires tandis que la version gratuite fut diffusée à plus de trente millions : « L'absence d'intermédiaire entre producteurs et consommateurs a amené des profits records – environ 85 % du chiffre d'affaires – un pourcentage extrêmement élevé dans l'industrie du logiciel, où les bénéfices sont généralement de l'ordre de 15 % » (Ichbiah, 2004 : 192). Avec ce succès, Id Software laisse entrevoir la viabilité économique de son modèle de diffusion par internet tout en montrant que le PC peut être considéré comme machine de jeu. Le logiciel tire aussi partie des possibilités étendues de mise en réseau de la machine. En connectant plusieurs postes informatiques ensemble il est possible d'affronter d'autres joueurs humains au milieu des dédales du complexe militaire infesté de démons. De plus, les développeurs diffusent à l'intention des utilisateurs des outils de conception de niveaux pour leur logiciel. Ces différents aspects contribuent à augmenter la durée de vie du jeu tout en répondant à nouveau aux impératifs du *design* qui est de placer l'utilisateur au cœur du processus de production. En

[62] Les jeux de ce genre qui suivirent allaient d'ailleurs servir de jalon de référence pour démontrer les récentes avancées techniques en terme de composants graphiques, puisqu'ils essayent généralement de se rapprocher au maximum du photo-réalisme tout en proposant une action rapide. De la sorte, ces jeux servent aussi de vitrine promotionnelle pour faire vendre les dernières cartes graphiques à la mode ou les derniers processeurs, sans lesquels le rendu visuel du jeu n'est pas optimal.

effet, avec le logiciel de création de niveau fourni pour *Doom*, de nombreux joueurs peuvent proposer leurs propres créations et « arènes » de combats.

Un autre jeu est généralement cité conjointement à *Doom* pour figurer la montée en puissance de l'informatique personnelle dans l'industrie vidéoludique au cours des années 90 : *Myst* (1994, Broderbund Software). En de nombreux points, *Myst* peut être considéré comme l'antinomie de *Doom*. Bien que les deux titres reposent sur une activité d'exploration, le jeu d'Id Software se fonde sur une action rapide dans un univers cauchemardesque, tandis que *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 l'histoire. Le programme tire aussi partie des dernières innovations techniques, mais en se fondant sur un procédé différent de *Doom*, puisque ses images sont pré-calculées et stockées sur cédérom[63], support qui à l'époque était encore peu répandu. *Myst* est le premier jeu sur cédérom à se vendre à plus d'un million d'exemplaires et son succès commercial sera encore plus important que *Doom*. Alors que *Doom* passe pour un jeu incitant à la violence gratuite, *Myst* acquiert une reconnaissance de la part d'institutions officielles, recevant par exemple en février 1995 le grand prix du MILIA, salon de professionnels du multimédia situé à Cannes. En fait, *Doom* et *Myst* révèlent une complémentarité qui permit un élargissement du public des joueurs sur PC. Alors que *Doom* permettait d'attirer les joueurs qui n'étaient pas étrangers aux salles d'arcade, généralement des garçons entre 14 et 21 ans, *Myst*, avec ses défis inspirés des jeux « traditionnels », rallia un public plus âgé, pour qui l'ordinateur était avant tout un objet dédié à la réflexion. Cette perception des jeux sur ordinateur, qui s'opposeraient aux jeux sur console en ce que ces premiers demanderaient de faire preuve de réflexion plutôt que de réflexes, se retrouve par exemple dans la présentation faite par Alain et Frédéric Le Diberder de la différence entre ces deux supports : « les jeux sur ordinateurs sont plus beaux, plus intelligents, plus sophistiqués que ceux sur consoles. Ils utilisent aussi le clavier alphanumérique de la machine et pas seulement des boutons sur une manette. C'est toute la différence entre des machines conçues pour pouvoir être utilisées par des enfants de six ans, et

---

[63] À la différence de *Doom*, qui demande au programme une réactivité immédiate du fait de la nature de son action, le rendu des graphismes de *Myst* est pré-calculé. Cela permet de calculer par avance le rendu graphique de la représentation visuelle, augmentant grandement la qualité de l'image, mais empêchant le joueur de se déplacer librement dans le décor. Dans *Myst*, l'utilisateur doit en effet choisir parmi un nombre restreint de chemins. Une fois ce choix stipulé, le déplacement s'effectue sans que le joueur ne puisse agir sur le déroulement de ce qui lui est présenté. Ces séquences pré-calculées demandent de plus une importante capacité de stockage des données, que les disquettes ne pouvaient offrir, à l'inverse du cédérom. Dans *Myst*, ce mode de déplacement renforce l'aspect contemplatif du jeu, le joueur pouvant prendre son temps pour entrer des décisions qui sont fondées sur une durée de réflexion libre. Dans le cas de *Doom*, le joueur a souvent moins d'une seconde pour réagir face aux assaillants qui viennent de le surprendre.

d'autres inventées pour des adultes intelligents et instruits » (Le Diberder, 1998 : 27). En somme, alors que des jeux tels que *Myst* donnaient une image du jeu sur ordinateur qui correspondait à celle que se faisaient les personnes ayant le pouvoir d'achat pour acquérir une telle machine, soit les parents, les jeux comme *Doom* pouvaient également intéresser les joueurs ayant déjà pratiqué sur console ou en arcade et qui jouaient un rôle de prescripteur, les adolescents.

En 1995, Microsoft produit son nouveau système d'exploitation, *Windows 95*. Son interface graphique rend l'utilisation du PC plus accessible comparé au *DOS*, qui fonctionnait en mode texte. *Windows 95* marque un autre tournant pour le jeu sur ordinateur personnel. Alors que les précédents systèmes de Microsoft n'étaient guère prévus pour faire fonctionner des jeux, une série d'instructions, regroupées sous le terme de *DirectX*, peut être ajoutée à *Windows* pour faciliter la tâche des programmeurs de jeu dans la gestion des applications multimédias. Dès lors, l'attractivité de la machine auprès des développeurs s'en trouve accrue, sans pouvoir constituer toutefois une source de revenus aussi élevée que le jeu sur console. Le piratage était beaucoup plus aisé sur ordinateur personnel, en comparaison aux consoles qui fonctionnaient avec des supports de stockage plus difficiles à dupliquer, comme les cartouches. Il est également nécessaire de rappeler que, malgré une augmentation sans cesse croissante, le taux d'équipement d'ordinateurs dans les foyers restait encore restreint, la micro-informatique étant alors principalement accessible aux foyers dont le chef de famille était de niveau cadre. Selon une enquête menée par l'INSEE[64], tandis que 14,8 % de foyers français sont équipés en micro-informatique en 1996, 41,9 % des ménages dont la personne de référence est de niveau cadre disposent d'un poste informatique, ce chiffre baissant à 19,9 % pour les artisans, 15 % pour les employés et 9 % pour les ouvriers. Malgré la crise que connaît l'industrie du jeu jusqu'en 1995, la vitalité du parc vidéoludique dans la micro-informatique laissait donc entrevoir la possibilité d'une modification du modèle de développement, avec un mode de distribution encore inédit via internet, et une diversification du public, avec le succès de jeux tels que *Myst*. Mais la consécration du jeu sur PC se fit aussi avec la résurgence des anciennes thématiques de masculinité militarisée, qui trouvaient une parfaite expression dans *Doom*, qui pouvait alors toucher la plus grande part du public de jeu vidéo.

---

[64] <http://www.insee.fr/fr/ffc/Ipweb/2005/ip1011/tableaux5.htm>, page consultée le 12/08/05.

Microsoft : une société américaine rentre à nouveau dans le marché des constructeurs

Si avant l'avènement de la Playstation 2, la différence entre consoles et ordinateurs en terme d'usage était fortement marquée, le succès que remporta la console de Sony pour ses fonctionnalités multimédias entraîna immédiatement la réaction de Microsoft, puisque fin mars 2000, soit un peu plus d'une semaine après le lancement de la Playstation 2 au Japon, Bill Gates annonçait que Microsoft préparait sa propre console de salon dénommée Xbox. L'annonce est à la fois considérée avec intérêt et circonspection par les acteurs de l'industrie, du fait de la taille financière que représente la firme mais aussi parce qu'aucun constructeur américain n'a réussi à refaire surface dans ce secteur depuis la chute d'Atari en 1982. De plus, Microsoft n'est pas un nom qui est facilement assimilé au monde du jeu, car malgré les efforts fournis avec l'apport de DirectX, l'investissement de la firme dans ce secteur a toujours été restreint et se limite généralement au développement de simulateurs. La Xbox est présentée comme un concentré de hautes technologies, rivalisant avec les derniers ordinateurs personnels, qui ont pourtant toujours affiché un net écart vis-à-vis des consoles en terme de puissance de calcul. Tout comme la Playstation 2, l'appareil comporte un lecteur de DVD et la possibilité d'une connexion internet, mais uniquement pour le haut débit. Afin d'éviter le même sort que 3DO et de rompre avec son image peu ludique, Microsoft tient cependant à souligner que la machine est avant tout orientée vers le jeu. Ainsi, à la suite d'un sondage réalisé par ses soins auprès des revendeurs et des utilisateurs, Microsoft affirme-t-il que les joueurs préfèrent posséder une machine qui est uniquement dédiée à une seule fonction, le jeu, car les possibilités de lecture de film monopoliseraient l'usage de la console pour une fonction qui n'est normalement pas la sienne. Aussi, bien qu'un lecteur de DVD soit intégré, il est nécessaire d'acheter un kit d'accessoires en option pour pouvoir activer la fonction de lecture de films. Microsoft favorise de plus l'attractivité de son support en tant que plate-forme de jeu en le rendant aisé à programmer pour les développeurs, tirant partie de son expérience avec ses systèmes d'exploitations. Une centaine d'éditeurs et studios de développement ne tardent pas à rejoindre le nouveau constructeur, qui promet par ailleurs une campagne publicitaire à la hauteur de son empire financier. La Xbox paraît tout d'abord aux États-Unis en novembre 2001 au prix de 299 Dollars et remplit les objectifs de vente que s'était fixé Microsoft en s'écoulant à 1,5 millions d'unités fin 2001. Le titre phare disponible au moment de la parution de la console rompt alors avec la tradition instaurée depuis Nintendo, qui était de faire d'un jeu de plates-formes un logiciel d'appel pour inciter à la vente d'un nouveau support (Nintendo dispose de la série des Mario, Sega de sa mascotte

Sonic et Sony du jeu *Crash Bandicoot* [Sony Computer Entertainment, 1996] sur Playstation 1). Microsoft avait été particulièrement intéressé par le succès de *Doom* sur PC et par la façon dont ce jeu avait consacré l'ordinateur de bureau en support de jeu. Pour la parution de *Windows 95*, le géant américain avait contacté Id Software pour inclure dans son nouveau système d'exploitation une version « édulcorée » du jeu, ce que le studio de développement indépendant refusa. De plus, ce jeu pouvait potentiellement intéresser le public historique du jeu vidéo sur console, les adolescents. Pour le lancement de la Xbox, Microsoft ré-exploita donc cette idée d'employer un jeu de tir à la première personne pour promouvoir son nouveau « système » en éditant un jeu de ce type, *Halo* (2001), prévu dans un premier temps en exclusivité sur Xbox puis par la suite sur PC. Le choix de mettre en avant sur console un genre originellement apparu sur ordinateur personnel était significatif du rapprochement entre ces deux secteurs qu'opérait Microsoft.

Si la Xbox s'est bien vendue au cours du premier mois de sa parution aux États-Unis, la situation est toute différente en février 2002, lors de sa mise sur le marché au Japon à un prix avoisinant celui pratiqué sur le continent nord américain. Sur les 250 000 Xbox distribuées pour le premier jour, 190 000 consoles se sont vendues au Japon le mois suivant sa disponibilité. L'échec est similaire en Europe, où la console est parue à un prix bien supérieur aux autres territoires, à 479 euros. Cette différence de prix est principalement due au fait que Microsoft avait fait le choix de ne pas vendre à perte sa console en Europe. Six semaines après sa parution le prix est abaissé à 299 euros et deux jeux gratuits avec une manette « dédommagent » les joueurs ayant acheté la machine au prix fort. Selon Microsoft, les ventes augmentent alors sensiblement puisque la semaine suivante « les ventes de Xbox auraient représenté 49% du marché des consoles nouvelle génération[65] au Royaume-Uni, 46% en France et 55% en Allemagne. Le ratio de jeux vendus par console atteint désormais 3,7 au Royaume-Uni, et 88% des possesseurs de Xbox se seraient procurés le jeu Halo »[66]. Tout comme son concurrent Sony, Microsoft compte donc installer un parc important de consoles en perdant de l'argent pour ensuite faire des bénéfices avec la vente des logiciels, d'où l'importance de disposer de réserves financières importantes pour pouvoir imposer la plate-forme, tout en escomptant un succès financier avec un genre de jeu ayant déjà fait ses preuves. Selon Jacques Henno (2002 : 97-98), « grâce à ses systèmes d'exploitation et ses logiciels pour PC, [Bill Gates] dégage plus de 8 milliards d'Euros de bénéfice net par an sur

---

[65] Le terme de console nouvelle génération renvoie ici aux consoles estampillées « 128 bits », dont la Playstation 2 et la Xbox font partie.
[66] <http://www.overgame.com/page/18638.htm>.

un chiffre d'affaires de 28,6 milliards d'euros (soit une marge nette de 28%). Il peut donc perdre de l'argent pendant des années, le temps de conquérir une part de marché suffisante pour sa Xbox. Sony, en comparaison, n'aligne que 1,15 milliard d'Euros de bénéfices annuels, moins de 2% de ses ventes (64,6 milliards d'euros). Surtout, la firme ne peut pas se permettre d'accumuler très longtemps les pertes dans les jeux. Cette activité est vitale pour le groupe : elle ne représente que 13% de ses ventes, mais 57% de ses bénéfices. Nintendo se situe entre les deux : son existence dépend, encore plus que Sony, de la bonne santé du marché des jeux vidéo ; mais avec 950 millions d'euros de bénéfice sur 5,5 milliards d'euros de chiffre d'affaires, sa marge nette (17%) s'approche de celle de Microsoft ».

Nintendo est également l'une des causes des difficultés que Microsoft rencontre en Europe et au Japon au début de l'an 2002. La firme japonaise avait en effet décidé de sortir sa nouvelle console, nommée Gamecube, à des dates proches de celle de la Xbox, pour un prix bien moindre, 199 Euros. Ce prix put être atteint car la Gamecube ne permettait aucune fonction autre que le jeu. Alors que la Xbox dispose d'une lecteur de DVD et d'un disque dur pour permettre des applications non ludiques si l'utilisateur décide d'investir dans des accessoires annexes, la Gamecube lit des jeux sur un format propriétaire. Ceci évite tout risque de piratage par duplication domestique du support de stockage, à l'inverse du DVD qui peut être dupliqué par l'intermédiaire d'un graveur sur ordinateur personnel. De plus bien qu'un modem puisse être ajouté, Nintendo n'a pas misé sur la connectivité à internet comme argument de vente, à l'inverse de Microsoft qui a équipé sa machine de tous les composants nécessaires pour accéder au réseau et qui a beaucoup parié sur le jeu en ligne. Au cours des premiers mois, Nintendo s'impose face à Microsoft en Europe, la firme américaine ayant une légère avance aux États-Unis. La domination de Nintendo est sans appel au Japon, sans toutefois réussir à atteindre les chiffres générés par Sony au lancement de sa Playstation 2. Sega a pour sa part abandonné la construction de console pour ne se concentrer que sur l'édition et le développement de jeux pour divers supports[67], dont ceux de son ancien adversaire, Nintendo.

Sony, Microsoft et Nintendo sont donc aujourd'hui les acteurs majeurs de l'industrie vidéoludique. La nécessité de rentabilité à l'échelle planétaire qui s'est rapidement imposée

---

[67] Sega avait en effet ouvert la compétition des consoles « nouvelles générations » 128 bits en sortant la « Dreamcast » fin 1998 au Japon et courant 1999 en occident. Les attentes générées par la Playstation 2 freinèrent cependant les ventes. De plus, selon les auteurs de *Digital Play*, des dissensions internes entre les exécutifs japonais et les managers américains sur la politique à mener en terme de vente des jeux en ligne aurait d'autant plus déstabilisé Sega, qui ne s'était pas encore remis financièrement de l'échec de la Saturn.

dans l'industrie a conduit à une forte standardisation des supports de jeu émanant d'un nombre restreint de constructeurs, Microsoft établissant à présent un lien entre le monde de la console de salon et celui de la micro-informatique, qui tendent de plus en plus à se rapprocher. Ce mouvement de concentration de médias au sein d'un même support est particulièrement manifeste avec l'avènement de la Playstation 2 et le géant de Redmond ne cache plus aujourd'hui son ambition d'imposer ses consoles comme le « centre de loisir numérique » des foyers. Doit-on pour autant y voir une homogénéisation de la consommation ? Assiste-t-on à une uniformisation par delà les frontières des cultures du jeu par l'intermédiaire de l'industrie du jeu vidéo ? Pour amener les premiers éléments de réponse à ces questions, nous proposons de conclure l'historique du développement de l'industrie par une restitution des logiques de globalisation qui ont pu être relevées dans cette première partie et par leur mise en perspective sur le plan culturel.

1.4 Quelle culture du jeu véhicule l'industrie vidéoludique ?

Analysant les mutations qu'ont subi les dépenses culturelles des ménages après le tournant des années 80, Bernard Miège souligne plus particulièrement, dans son ouvrage *La société conquise par la communication* (1989 : 40), que les « marges de progression de la consommation des ménages étant limitées, y compris dans le domaine de la communication où pourtant les perspectives sont plus ouvertes, c'est à une restructuration interne du poste, à une re-composition que l'on assiste. En période de croissance, les nouvelles consommations s'ajoutaient aux anciennes et ce n'est que progressivement qu'elles parvenaient à les remplacer. Par contre, lorsque la croissance est faible, les nouveaux produits sont immédiatement en concurrence avec les produits ayant depuis longtemps les faveurs des consommateurs ; bien plus, certains de ceux-ci doivent laisser la place, afin que s'opèrent des déplacements de consommation et que le lancement des nouveaux produits soit assuré ». Comme nous avons pu le constater, cette logique structure fortement le marché des supports de jeu. Pour se vendre chaque « nouvelle génération » de console, ou de périphériques informatiques PC dédiés au jeu (les cartes graphiques principalement), doit rendre techniquement obsolète la génération précédente, cette obsolescence se traduisant principalement au niveau du rendu visuel des images affichées à l'écran (le point de comparaison couramment retenu pour estimer la qualité de ce rendu étant le photoréalisme). Mais comme l'a montré l'échec de consoles telles que la 3DO Multiplayer, la Jaguar ou la Saturn, cette course à l'innovation technique ne garantit pas à elle seule le succès commercial d'une plate-forme. L'offre logicielle doit elle aussi venir remplacer l'offre précédente. Pour ce

faire, les studios de développement ont pour tâche d'apprendre à maîtriser les nouvelles capacités fournies par les machines tout en proposant une « nouvelle » expérience de jeu à l'utilisateur. L'une des façons d'atteindre ce dernier objectif est de répondre à un idéal récurrent dans le domaine du jeu, fournir une plus grande « liberté » d'usage au joueur au sein de l'univers fictionnel proposé. Ceci est particulièrement prégnant dans le cas des nombreux jeux qui se déclinent en série et qui constituent, nous l'avons vu, des franchises essentielles pour les constructeurs, le cas le plus représentatif étant *Super Mario Bros*.

Soucieux de replacer le médium dans son contexte économique, Stephen Kline et ses deux collaborateurs remarquent alors que les jeux vidéo seraient le produit idéal type du post-fordisme qui caractérise nos sociétés capitalistes contemporaines depuis la fin des années 70. Les auteurs de *Digital Play* montrent en effet que ce qui caractérise entre autres le post-fordisme est le passage d'une production de biens matériels à la production de biens expérientiels. Ce sont des biens qui sont fondés sur leur consommation dans une période délimitée, utilisés par l'acte même de consommation. Alors que le fordisme a entraîné une saturation du marché en se fondant entre autres sur des biens qui répondaient à des valeurs telles que la durabilité, la longévité, la solidité, les biens produits dans le post-fordisme se fondent davantage sur des valeurs telles que la flexibilité, la perméabilité, de sorte que les biens expérentiels soient potentiellement toujours renouvelables, évitant la saturation du marché. La marchandisation du jeu en tant que biens expérientiels implique donc un renouvellement régulier des expériences de jeu. Cela se traduit concrètement par une multiplication et un croisement des genres dans le jeu vidéo. En effet, on peut remarquer que la notion de genre dans les jeux vidéo agit entre autres comme indicateur des modalités d'action à mettre en œuvre pour s'impliquer dans l'univers fictionnel proposé. Un jeu tel que *Altered Beast* vendu avec la Megadrive de Sega est considéré comme un *Beat'em all*, soit « frappez les tous », de nombreux jeux phares ayant concourus à la diffusion des consoles 8, 16 et 32 bits, tels que *Sonic* ou *Super Mario Bros*., sont des jeux de « plates-formes », en référence à l'action du joueur qui est amené à faire sauter son avatar d'une plate-forme à l'autre. Certains jeux vont jusqu'à donner leur nom à un genre spécifique de par leurs modalités d'action singulières, comme cela a pu être le cas avec *Doom* qui a donné naissance au *Doom-like*. En ce sens, les usages sont placés au centre de la conception de ces produits. Ceci a entre autres pour conséquence de susciter un besoin sans cesse croissant de renouveau et d'innovation dans l'expérience, de sorte que le centre de gravité économique bascule de la production de biens à la production d'innovation. Mais cette « perméabilité » et liberté d'usage ne signifieraient pas pour autant que le consommateur soit à placer au rang de co-

producteur du produit. Comme le souligne Bernard Miège (1989 : 34), « une chose est de montrer que les usages se forment à l'issue de processus multiples d'appropriation, et même de modifications des usages prévus, ce que la polyvalence des techniques proposées rend tout à fait possible […] ; autre chose est d'imaginer que les consommateurs, échappant aux spécificités des objets techniques et jouant avec les actions de promotion des fabricants, puissent envisager durablement un procès autonome de construction de leurs propres usages ». Dans le cas de l'industrie des jeux vidéo, alors que les produits véhiculent effectivement un idéal de liberté d'usage et mettent en avant les possibilités d'appropriation, voire de création, laissées au joueur[68], les restrictions imposées par la globalisation d'un marché sans cesse croissant conduisent en sens inverse à une forte standardisation des supports et à la multiplication de franchises. De la sorte, les logiques de renouvellement perpétuel des contenus se heurtent à la nécessité pour chaque constructeur de se reposer sur un socle de logiciels éprouvés garantissant un seuil de rentabilité toujours plus élevé, les coûts de production ne cessant d'augmenter à chaque nouvelle génération de console. Dès lors, ces conflits créent une forte instabilité au sein du marché, ce qui se traduit concrètement par l'apparition cyclique de « crises » : les principaux acteurs de l'industrie sont remis en cause, les modèles de développement dominants connaissent de profondes modifications, pouvant mener à l'apparition de modèles alternatifs. Le succès économique et la survie au sein de ce marché passent donc par la maîtrise de cette instabilité et de ces contradictions. Dans ce cadre, le processus de *design* tel qu'il est défini par Serge Proulx est central puisqu'il permet aux concepteurs de tirer profit des usages divergents dans leurs futurs projets. Nintendo a par exemple réussi à s'imposer au cours des années 80 en exploitant de façon commerciale certains usages développés par le mouvement *hacker* (codes de triche, intérêt pour l'exploration minutieuse des ressources d'un système, etc.). Mais alors que l'industrie vidéoludique impose comme condition *sine qua non* de son développement la dépréciation et le remplacement des offres précédentes, cette forte instabilité permet-elle réellement d'inscrire l'industrie du jeu vidéo dans une tradition, dont nous avons vu qu'elle est une condition nécessaire d'apparition de la culture ? Jean Pierre Warnier l'affirme, l'industrie « n'est rien d'autre qu'une culture-tradition parmi les autres, mais dotée par l'industrie d'une puissance de diffusion planétaire » (Warnier, 2004 : 17). Cette affirmation peut-elle véritablement se vérifier dans le cas de l'industrie vidéoludique, malgré les logiques d'obsolescence qui l'animent ?

---

[68] Nous renvoyons ici plus particulièrement aux possibilités de conception que permettent certains jeux tels que *Doom*, qui fournissent un utilitaire de création de niveau pour la communauté des joueurs.

Comme nous l'avons vu, le domaine ne se serait apparemment jamais totalement détaché d'une certaine tradition, qui se définirait par la prépondérance des rôles attribués au joueur qui se fondent sur une « masculinité militarisée ». Cette représentation dominante trouve tout d'abord une explication technologique (au sens d'appropriation d'une technique), les jeux vidéo ayant été initialement développés sur des machines conçues pour faciliter la modélisation de situations de guerre. Par la suite, l'armée a toujours supporté l'industrie vidéoludique pour le développement de certaines de ses technologies. Déjà en 1980, le jeu *Battlezone* (Atari), un simulateur de tank, avait été racheté par l'armée américaine dans une version modifiée, ceci dans le but d'entraîner ses soldats. La liste des logiciels ayant fait l'objet de ce genre de rachat ne cessa alors d'augmenter. En 2001, l'éditeur français Ubi Soft signe un accord avec le département de la défense américaine afin de permettre à l'armée d'utiliser une déclinaison de son jeu *Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear* (1999). Il s'agissait d'entraîner les soldats à la prise de décision lors de missions. De même, en 2002, l'armée américaine développe son propre jeu, America's Army (U.S. Army), disponible gratuitement par téléchargement sur un site internet dédié[69]. Mais, l'historique montre également que la prégnance de « modèles » de jeu emprunts de masculinité militarisée a une cause marketing. Comme nous l'avons vu, cet aspect a réellement commencé à se développer à grande échelle avec la montée en puissance de Nintendo au milieu des années 80, qui voulait répondre aux attentes de son public cible majoritaire, des garçons de 8 à 17 ans. Par la suite, l'offensive de Sega au début des années 90, voulant toucher un public plus « mature », s'est traduite par une intensification de ce type de représentations. Enfin, nous l'avons déjà souligné, l'augmentation des coûts de développement, des campagnes marketing et l'ascendance des constructeurs sur la chaîne de production n'incitèrent pas les éditeurs à sortir des sentiers battus. Mais trouver les causes de la présence de ce type de représentation culturelle ne permet pas d'expliquer en quoi ces représentations réussissent mieux que d'autres dans une population humaine donnée, pour reprendre les termes de Dan Sperber. Sur ce point Stephen Kline et ses deux collaborateurs ébauchent le début d'une piste à suivre : « la violence est un idiome culturel qui ne requiert pas de traduction à l'intérieur des marchés transnationaux du divertissement sans cesse croissants : les jeux d'arts martiaux, par exemple, peuvent traverser le pacifique du Japon jusqu'aux États-Unis et revenir à nouveau très

[69] <http://www.americasarmy.com/>, consulté le 06/12/05.

facilement[70] » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 251). Selon nous, ce dernier aspect interroge une acception particulière du terme de représentation au sein de la culture vidéoludique. Pour Alex Mucchielli (1994 : 56), « à un autre niveau la représentation est une "forme de savoir pratique", une sorte de modélisation et d'intégration personnelle ou sociale des informations possédées sur un sujet. Ce savoir sert essentiellement "à l'ajustement pratique du sujet à son environnement" ». À travers des représentations *durables* de masculinité militarisée, la culture vidéoludique permettait donc de faire appel à des représentations personnelles et sociales qui concourraient à un rôle de boussole au sein de l'environnement ludique, dont les modalités d'action seraient sans cesse fluctuantes.

Toutefois, la seule présence d'une représentation jusqu'aujourd'hui hégémonique au sein de ces productions suffit-elle à l'inscrire dans la durée et à ancrer cette industrie dans une tradition ? Il est nécessaire de rappeler que de par sa nature, l'industrie ne vise pas à la diffusion de références communes et universelles parmi les peuples mais au profit. Dans ce cadre, certaines représentations hégémoniques à un moment donné seraient toujours susceptibles de faire l'objet de dépréciation lorsque le renouvellement de l'offre l'impose. La consécration du PC en tant que plate-forme de jeu se fit certes par le succès de *Doom*, mais également par celui de *Myst*, qui était un logiciel dont la thématique fictionnelle tranchait radicalement avec la majorité des productions d'alors et qui remporta à la fois un plus grand succès commercial que ce premier et une reconnaissance des professionnels au salon du MILIA, tandis que *Doom* et ses suites étaient fréquemment décriées pour la violence explicite de ses graphismes. Ainsi, les nombreuses critiques adressées envers le sexisme et la violence présents dans le jeu vidéo, de même que la nature hautement compétitive du marché des jeunes joueurs masculins et le coût de production des jeux actuels, incitent-elles aujourd'hui les acteurs de l'industrie à initier l'exploration de nouvelles voies conduisant à un élargissement du public, en s'intéressant de plus près au public féminin par exemple. De la sorte, sur son site internet, l'ESA[71] reporte parmi le « top 10 »[72] des faits à retenir concernant l'industrie que 43% des joueurs seraient des femmes. S'il est difficile de connaître les éléments exacts de la méthodologie qui ont permis d'obtenir ce chiffre (quelle est la fréquence d'utilisation de la machine pour être considéré comme joueur, etc.), il semble révélateur que cette association, qui réunit les principaux éditeurs de l'industrie, tienne à mettre en avant ce

---

[70] « Violence is a cultural idiom that requires no translation within increasingly transnational entertainment markets: martial arts games, for example, can cross the Pacific from Japan to the US and back again very easily ».
[71] *Entertainment Software Association*.
[72] <http://www.theesa.com/facts/top_10_facts.php>, page consultée le 25/09/05.

fait particulier dans la caractérisation du public des jeux vidéo. Dès lors, il apparaît que selon ces impératifs, la présence hégémonique d'une représentation ne garantisse pas à elle seule son inscription dans une tradition. Dan Sperber (1999 : 145) montre toutefois que, sans s'inscrire dans une tradition, une représentation peut tout de même revêtir un certain caractère culturel : « une représentation peut être culturelle de différentes façons : certaines sont transmises sans hâte d'une génération à l'autre ; ce sont ce que les anthropologues appellent des traditions […]. D'autres représentations assez typiques des cultures modernes se répandent rapidement dans toute une population mais ont une durée de vie assez courte ; ce sont ce qu'on appelle des modes ». L'industrie vidéoludique véhiculerait-elle des représentations culturelles du jeu en se fondant avant tout sur des phénomènes de mode ? Le caractère éphémère de cette médiation n'invaliderait-il pas la prise en compte de l'industrie vidéoludique comme une culture à part entière, au sens relevé par Jean-Pierre Warnier, et n'inciterait-il pas davantage à considérer le jeu vidéo comme l'épiphénomène d'un ensemble culturel plus large, tel que la « culture jeune » ? Ces interrogations ont été évoquées de façon récurrente tout au long de l'histoire de cette industrie. Dans *L'univers des jeux vidéo* (1998 : 11), Alain et Frédéric Le Diberder posent d'ailleurs directement la question, « phénomène de mode ou nouveau continent de l'imaginaire ? » et Pierre Bruno (1993 : 136) conclut son ouvrage de la façon suivante : « Dans quelques années, que restera-t-il des jeux vidéo ? S'institutionnaliseront-ils comme la bande-dessinée ? Se maintiendront-ils, comme les jeux de rôles, dans une marginalité confortable ? Disparaîtront-ils comme les "livres dont vous êtes le héros" ? Nul ne peut le dire. Quoi qu'il en soit, les jeux vidéo auront été, en cette fin de siècle, un nouvel avatar de nos illusions sur la culture et ses pratiques ».

Il est vrai que les logiques d'obsolescence qui gouvernent l'industrie, conjuguées à l'apparition cyclique de crises, rendaient très difficile toute réponse à cette série de questions. Toutefois, depuis quelques années, un processus de patrimonialisation des jeux vidéo apparaît à travers une série de pratiques d'amateurs, qui encourage l'institutionnalisation culturelle et artistique du domaine et qui permet d'apporter aujourd'hui un éclairage nouveau sur le phénomène. En effet, depuis la fin des années 90 de nombreux logiciels développés par des amateurs et dénommés émulateurs permettent-ils de faire fonctionner sur ordinateur personnel PC des « émulations » de machines qui ne sont plus disponibles dans le commerce telles que la Megadrive, le Commodore 64, la Super Nintendo, etc. Les fichiers informatiques des jeux de chacune de ces plates-formes sont librement mis à disposition de l'utilisateur en téléchargement sur internet, ceci en toute illégalité. En effet, les personnes mettant ces jeux en circulation au sein du réseau considèrent que si ces logiciels ne font plus l'objet d'exploitation

commerciale des éditeurs (qui ont pour nombre d'entre eux fait faillite depuis la parution de leur produit), ces titres peuvent être considérés en tant que « *abandonware* », soit logiciels abandonnés, la réexploitation libre de ces jeux ne portant pas alors de préjudice. Mais la distinction entre ce qui peut être ou non considéré en tant que logiciel abandonné est arbitraire et dévolue à la personne en charge du site internet proposant les téléchargements. Si certains éditeurs ne voient pas d'inconvénients à ce que des logiciels qui ne font plus l'objet d'exploitation commerciale soient ainsi mis à disposition, d'autres n'acceptent pas ces pratiques, les logiciels étant toujours susceptibles de faire l'objet de réédition, de même qu'aucun droit d'auteur n'est versé lors de l'acquisition de ces « *abandonwares* ». Il semblerait dans ce cas que les « consommateurs » jouent effectivement avec les actions de promotion des fabricants et envisagent un procès autonome de construction de leurs propres usages, pour reprendre les termes employés par Bernard Miège. Selon nous, cette pratique crée des frictions avec de nombreux aspects de l'industrie vidéoludique comme nous l'avons décrite précédemment, elle semble remettre en cause la logique d'obsolescence et de remplacement des contenus promus par les constructeurs tout en établissant un patrimoine du jeu vidéo. Le numéro hors série du magazine *Game Fan* paru en 2005, dédié à l'histoire de certaines consoles de jeux japonaises, reflète ce processus. Il est alors éclairant que plusieurs jeux y soient considérés comme des « chefs d'œuvre » qui rivalisent aujourd'hui encore avec les jeux présents sur le marché. Concernant *Zelda 3* (Nintendo, 1994), le journaliste conclut de la sorte : « Une aventure magique à ne manquer sous aucun prétexte tant ses innovations deviendront canons dans les épisodes suivants, la richesse et la diversité de cet épisode étant encore à ce jour inégalées. Une œuvre majeure du jeu vidéo » (Gorges, 2005 : 57). Si la thématique de l'innovation est encore présente ce n'est plus cette fois pour signifier l'obsolescence d'un contenu mais bien pour permettre d'éclairer rétrospectivement l'impact d'une « œuvre » particulière sur celles à suivre, en mettant en exergue ce qui d'un passé persiste dans le présent, pour reprendre certains termes de Jean Pouillon au sujet de la définition de la notion de tradition. En somme, ceci parachèverait l'inscription de l'industrie vidéoludique en tant que culture, donnant l'ancrage historique au domaine que des logiques d'obsolescence des contenus et des supports semblaient remettre en cause, puisque ces innovations marquent à la fois l'esprit des concepteurs mais aussi celui des joueurs. Reste à définir ce à quoi renvoie ce terme d'« innovation » qui prendrait par la suite la forme de « canons » dans les œuvres qui suivent.

Comme nous pouvons le constater lors de cette mise en perspective culturelle des logiques de globalisation du domaine, il est à présent nécessaire d'adopter une approche synchronique du phénomène pour compléter d'une part la caractérisation de cette culture-industrie et d'autre part pour la stabiliser, puisque, comme toute culture, celle-ci apparaît comme un processus dynamique en continuelle évolution. À cet effet, nous relèverons dans un premier temps les logiques actuelles de globalisation, qui sont comme nous le verrons différentes en certains points de celles que nous avons déjà relevées, avec notamment l'avènement d'internet comme support de pratiques ludiques. La restitution de ces logiques passe également par la présentation de leurs frictions et contradictions internes. Celles-ci se traduisent entre autres par l'apparition d'un processus de patrimonialisation des jeux vidéo, qui a été initié en dehors de tout cadre industriel, institutionnel ou légal. Ces pratiques amateurs concourent à donner forme culturelle à l'industrie et encouragent par là-même son institutionnalisation au sein des cultures locales. Cet ancrage institutionnel est par ailleurs également recherché par les acteurs du domaine dans une optique de légitimation et d'élargissement du public. Toutefois, nous l'avions relevé en introduction, Michel Espagne (1999 : 20) souligne que dans la cadre d'un transfert culturel, « l'émetteur et le récepteur ne se situent pas dans un espace vide, ils sont soumis à l'observation de tiers, parfois désigné dans le message qui tient compte de leur présence ». Le jeu vidéo a constamment été soumis à des jugements de valeurs. Or, certains de ces points de vue émis par des « tiers » rentrent aujourd'hui en confrontation avec les tentatives de légitimation du domaine. À cet égard, il sera nécessaire de comprendre comment l'industrie vidéoludique intègre ceux-ci dans ses logiques de globalisation.

2 Le marché contemporain des jeux vidéo

Comme nous l'avons évoqué, il est tout d'abord nécessaire d'aborder la configuration actuelle du marché vidéoludique, qui serait aujourd'hui mondialisé. Mais effectuer une présentation du marché pose avant tout la question des données qui peuvent être mobilisées pour effectuer cet état des lieux. Or, il semble nécessaire de souligner en guise d'introduction qu'établir un panorama de cette industrie implique un biais qui a déjà été relevé par plusieurs auteurs, la faible fiabilité des données émises par divers organismes sur ce sujet. Comme nous allons le voir, ce problème est révélateur des relations qui s'établissent entre la configuration du marché et les représentations qui lui sont liées. Relever ce biais et l'expliquer peut donc nous aider à caractériser la culture-industrie vidéoludique selon ces deux axes. Dans leur ouvrage *L'univers des jeux vidéo*, Alain et Frédéric Le Diberder (1998 : 83) invitent le lecteur, lorsqu'il s'agit de prendre « la mesure du phénomène », à se « méfier des chiffres sur le jeu vidéo » : « Les données sur le marché des jeux vidéo ne sont pas très fiables. Les firmes ont tendance à exagérer leurs performances, et les statistiques officielles ignorent le plus souvent ce secteur, tantôt mélangé à celui des jouets, tantôt à celui de l'informatique ». Le problème de la définition de ce qui peut être considéré en tant que jeux vidéo se pose donc également lorsqu'il s'agit de faire un état des lieux de l'industrie. En effet, est-il nécessaire de comptabiliser la vente d'un ordinateur personnel PC dans une statistique portant sur l'industrie du jeu vidéo, alors que celui-ci est par nature dédié à de multiples fonctions ? Pour établir ce panorama, il pouvait sembler légitime de se fonder sur la vente des consoles de jeux, supports qui n'étaient dédiés qu'à un seul usage de jeu. Cependant, depuis l'apparition de la Playstation 2, ces supports tendent à se constituer en tant que centre de loisirs numériques multi-usages, de même que la concentration de différents médias au sein d'une même plate-forme encourage l'apparition du jeu vidéo sur des supports qui lui étaient jusqu'alors étrangers. Faut-il faire rentrer les téléphones mobiles intégrant des possibilités de jeux dans le marché des consoles, au même titre que la Gameboy de Nintendo ? Ce problème définitionnel se retrouve de façon récurrente dans de nombreuses analyses globales du « phénomène jeux vidéo » et il peut par exemple sembler paradoxal que le biais souligné par les Frères Le Diberder en 1998 se retrouvent dans un rapport qu'ils ont dirigé sur la création du jeux vidéo en France en 2001, émanant du département des études et de la prospective du ministère de la culture et de la communication.

La brève étude de ce bulletin nous semble pertinente pour éclairer à la fois le problème des chiffres dans l'industrie du jeu vidéo, mais également pour montrer comment ceux-ci relèvent fréquemment d'un soucis de légitimation culturelle du domaine. Dans un encart intitulé « usages et consommation », le bulletin précise que les jeux vidéo sont pratiqués sur

trois supports différents : les consoles d'arcade, les consoles domestiques et les micro-ordinateurs. Si aucun de ces trois termes n'est explicité, l'étude précise par la suite « qu'en 2001, les consoles domestiques ont suscité plus de 60 % des ventes mondiales de logiciels de jeu. En France, en 2001, le taux d'équipement des foyers s'élève à 33,6 % pour les consoles de jeu TV et à 27 % pour les micro-ordinateurs. […] En 2001, près de la moitié des utilisateurs (de 15 ans et plus) d'un ordinateur domestique en France déclarent l'utiliser pour jouer » (Le Diberder, 2002 : 2). Si ces données permettent de mieux cerner le taux d'équipement des consoles à téléviseur externe et le taux approximatif d'ordinateurs employés à des fins ludiques, elles ignorent apparemment les consoles dites « portables », à écran intégré, de même que la téléphonie mobile. De plus, le chiffre de pourcentage des consoles en place dans les foyers français prend t'il uniquement en compte les consoles récentes capables d'exploiter les jeux actuellement édités ou est-ce que ce chiffre comptabilise toutes les consoles de jeux fabriquées depuis trente ans maintenant ? Il serait envisageable d'effectuer une analyse des usages selon les supports pour mesurer les fréquences d'utilisation d'anciennes machines, mais, peut-être du fait de son intitulé, le bulletin se montre très pauvre en relevés sociographiques. S'il indique que l'âge moyen des joueurs, en augmentation, est de 20 ans en France, il ne donne aucune indication sur l'origine socioculturelle des joueurs, sur l'âge moyen des joueurs selon tel ou tel système informatique... Le bulletin fournit en revanche de nombreux chiffres quant aux coûts de production d'un jeu dans les entreprises françaises, leur chiffre d'affaires, leur exportation, précisant que « l'industrie du jeu vidéo est la seule industrie culturelle où les entreprises françaises exportent plus des trois quarts de leur production, éditant régulièrement des succès internationaux » (*ibid.*, 2002 : 2). Toutefois le rapport concède de la sorte les problèmes de recueil de données qui peuvent émerger lors de ce genre d'étude : « Les méthodes de collecte et d'analyse ne sont pas stables et ne sont contrôlées ni par des organismes publics, ni par de puissantes organisations professionnelles, ni par des sociétés de gestion de droits d'auteurs comme dans les autres industries culturelles. Cela rend les données à la fois peu pertinentes, non exhaustives et difficiles à comparer et à agréger. [...] Les ventes restent également mal mesurées » (*ibid.*, 2002 : 4). Cependant, dans une partie dédiée à la méthodologie de l'enquête, les auteurs précisent qu'ils se sont « appuyés sur une vingtaine d'entretiens avec des professionnels du secteur et sur l'analyse de documentation statistique et de nombreux documents comptables, contractuels, etc., fournis par les entreprises » (*ibid.*, 2002 : 11). Dès lors, pourquoi le bulletin donne-t-il tout de même tant d'importance aux données issues des entreprises françaises, alors qu'elles ne permettent pas de dresser un état des lieux satisfaisant de l'industrie ? Ce bulletin est à mettre en rapport

avec la situation économique des industriels français du jeu vidéo en 2001 et 2002. « Le segment de la création, qui fait la force de l'industrie française, est en concurrence brutale avec de nouveaux studios étrangers [...]. Ainsi, fragilisé par la structure économique globale du secteur, plus favorable aux éditeurs et aux fabricants de matériel, ce segment est aujourd'hui en situation difficile. Les nombreuses faillites d'entreprises phares du secteur en sont la traduction : depuis 2000, il y a eu plus de dépôts de bilan que pendant les dix années précédentes cumulées » (*ibid.*, 2002 : 2). Le texte procède alors à une valorisation du domaine, Alain et Frédéric Le Diberder étant par ailleurs eux-mêmes des professionnels du multimédia. Le lecteur est ainsi engagé à considérer les jeux vidéo comme une œuvre culturelle et artistique : « la filière implique la politique culturelle dès lors qu'elle emploie pour l'essentiel des créateurs qui manipulent l'imaginaire », « il s'agit bel et bien d'œuvres de l'esprit, dotées d'un contenu éditorial et artistique original, en tant qu'œuvres de création », « les jeux vidéo véhiculent les valeurs culturelles du pays où ils sont élaborés », « le droit de la propriété intellectuelle ne semble pas prendre en compte ce nouveau produit culturel que constitue le jeu vidéo »,... Cette valorisation du secteur a d'ailleurs porté ses fruits puisqu'en novembre 2002 le premier Ministre a affirmé son soutien à l'industrie française du jeu vidéo en proposant l'étude de mesure d'aides. Le bulletin du département des études et de la prospective est donc à considérer comme un texte cherchant à légitimer ce domaine auprès d'instances publiques afin de permettre au secteur de sortir d'une crise économique. Comme le montre la remarque suivante, issue du magazine internet *Overgame*, il a avant tout été considéré comme tel par les professionnels, davantage que comme un état des lieux de l'industrie : « Le jeu vidéo demeure, pour l'immense majorité de l'opinion publique, un loisir bas de gamme destiné aux enfants. Toutefois, les mentalités évoluent. La perception du jeu vidéo dans notre société perd ainsi petit à petit sa connotation péjorative, pour acquérir respectabilité. Signe que le changement de mentalité est bien engagé, le département des études et de la prospective du ministère de la culture a publié en juillet 2002 une étude portant sur l'industrie du jeu vidéo en France. [...] Celle-ci livre une analyse éclairée sur l'industrie française du jeu vidéo »[73].

Si les chiffres fournis sur (et le plus souvent par) le secteur sont peu fiables, c'est parce qu'ils font donc partie intégrante du processus de légitimation menée par l'industrie, comme en atteste le cas du rapport dirigé par Alain et Frédéric Le Diberder. Il est donc

---

[73] <http://www.overgame.com/page/19574.htm>, page consultée le 27/09/05.

effectivement nécessaire d'éclairer la configuration actuelle du marché à la lumière des jugements de valeurs attribués au secteur, puisqu'ils sont à la fois pris en compte dans les stratégies de développement des acteurs du domaine mais aussi parce que l'industrie concourt à les modifier. C'est donc à travers l'exploration successive de ces deux axes que nous proposons de présenter le marché actuel des jeux vidéo, ce qui nous permettra de relever quelles sont les relations qui s'établissent aujourd'hui entre culture-industrie et culture-tradition dans le domaine du jeu.

2.1 Configuration du marché globalisé des jeux vidéo

L'un des aspects spécifiques du marché vidéoludique de nos jours serait la nécessité d'une diffusion planétaire des jeux due au coût de leur développement et des campagnes promotionnelles qui accompagnent le produit. Nous avons vu que le bulletin du département des études et de la prospective du ministère de la culture et de la communication stipulait que les trois quarts de la production nationale française sont destinés à l'exportation et que la réussite se traduit fréquemment de façon internationale. De même, la synthèse d'une étude de l'IDATE[74], disponible sur le site internet de l'agence française pour le jeu vidéo (AFJV)[75], constate la « mondialisation de l'édition », l'arrivée des consoles 128 bits (soit la Playstation 2, la Xbox, la Gamecube et la Dreamcast) ayant « bouleversé le secteur du développement et de l'édition ». Si cette remarque affirme la prégnance des impératifs des constructeurs sur les éditeurs et les développeurs, elle encourage donc également à marquer du sceau de la « mondialisation » la configuration actuelle du marché, à l'opposé des premières heures du jeu vidéo, où les impératifs de rentabilité n'étaient pas aussi élevés et où un programmeur isolé pouvait encore vendre et distribuer son logiciel par voie postale, parallèlement à des systèmes de distribution de plus grande envergure. Dans la mesure où notre objectif est de caractériser la culture vidéoludique, il nous semble toutefois nécessaire de montrer en premier lieu que l'on n'assiste pas tant aujourd'hui à une « mondialisation de la culture vidéoludique » qu'à une intensification des logiques de globalisation de la production, qui met en contact les cultures-traditions ludiques des pays industrialisés à la culture ludique que les industries du jeu vidéo véhiculent. « Parler de mondialisation de la culture est un abus de langage. Cette expression, bien que commode au demeurant, devrait être bannie de tout discours rigoureux. Cet objet se dissout à l'analyse. Tout au plus, peut-on parler de la globalisation de certains marchés de biens dits "culturels" (cinéma, audiovisuel, disque, presse, en particulier les

[74] Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe.
[75] <http://www.afjv.com/press0407/040702_jeux_video_etude.htm#2>, consulté le 28/09/05.

magazines). Confondre les industries de la culture et la culture c'est prendre la partie pour le tout. C'est privilégier la vessie médiatique des pays industrialisés pour la lanterne de tout ce qui n'est pas assez spectaculaire pour émerger dans la zone de captage des médias, et qui fait la substance des cultures mondes » (Warnier, 2004 : 105). Il sera ainsi nécessaire de s'intéresser aux modes de production contemporains et dans cette optique, la prise en compte de l'émergence des réseaux est incontournable du fait de la multiplication des jeux jouables en ligne et de la constitution de nouveaux modèles de développement économiques qui les accompagnent. À cet égard, de nombreuses pratiques divergentes des logiques d'exploitation commerciale des éditeurs se développent par le truchement d'internet, telles que la mise à disposition d'émulateurs d'anciennes machines et de leur catalogue. Ce dernier aspect incite également à mettre l'accent sur la patrimonialisation en cours du secteur et sur sa progressive institutionnalisation au sein du domaine des arts et de la culture, qui se traduit aujourd'hui par l'apparition de manifestations ou d'expositions entièrement consacrées à ce médium. De la sorte, une certaine légitimation du secteur s'effectue auprès de diverses instances publiques, ce qui est à mettre en corrélation, comme nous l'avons déjà évoqué, avec les représentations attribuées au jeu, ce que nous ferons dans un second temps de cette partie.

Une mondialisation de l'édition ?

Dans son ouvrage *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle*, Stéphane Natkin (2004 : 23) indique qu'aujourd'hui, « développer un jeu coûte au moins 300 000 euros et les professionnels parlent de jeux qui ont coûté près de vingt millions d'euros pour les grosses productions japonaises ou américaines. Par conséquent, il est impossible d'amortir le prix d'un jeu sur un marché local (hors Japon et États-Unis) puisque le point mort des ventes est au minimum de 100 000 pièces vendues (jeu de consoles et PC) ». Cette remarque suggère que si une majorité de jeux vidéo à gros budget est destinée à l'exportation sur plusieurs continents, le Japon et les État-Unis continuent à offrir un marché permettant de rentabiliser certains jeux sans avoir à conquérir un marché extérieur, ce qui relativiserait pour ces deux pays la dimension « mondiale » de l'édition. Cet aspect du marché est corroboré par d'autres études, comme celle disponible sur le site de l'AFJV que nous avons déjà mentionnée. Alors qu'elle parle de « mondialisation de l'édition », l'étude souligne paradoxalement que « les éditeurs américains et japonais peuvent se contenter de leur marché national ». Ce marché national fonctionne cependant fréquemment comme un terrain d'expérimentation pour des jeux qui

connaîtront une diffusion plus large s'ils rencontrent le succès, comme nous l'avons déjà constaté lorsque Sony s'est imposé face à Nintendo avec la Playstation. Mais parallèlement, de nombreux jeux ne franchissent jamais les frontières japonaises, qu'ils rencontrent ou non un succès commercial, et les sites internet d'aficionados européens de jeux nippons regorgent de messages se désespérant de ne jamais voir certains jeux distribués, obligeant à la fois la commande en import et une compréhension de la langue d'origine. Ainsi, en 2005, Nintendo édite-t-il un jeu nommé *Jump Super Stars* qui propose au joueur d'incarner des personnages de manga célèbres au Japon. La grande majorité de ces « héros » sont méconnus du grand public européen et Nintendo se refuse de l'éditer en dehors de ses frontières nationales, malgré un important succès, puisque le jeu s'est vendu à 320 000 exemplaires dès le premier jour de commercialisation. Dès lors, une pétition a été mise en ligne par des joueurs européens pour demander à Nintendo d'éditer le jeu sur leur continent[76]. Si l'édition locale semble donc possible aux États-Unis et au Japon, c'est au sein de pays européens que celle-ci semble poser davantage de problèmes, selon l'étude mise à disposition par l'AFJV : « les éditeurs européens doivent nécessairement convaincre les joueurs d'un autre continent. À cet égard, ils sont plus enclins à investir le marché nord-américain que le marché japonais, où les usages des joueurs demeurent plus complexes à cerner et à maîtriser. Dès lors, le salut des éditeurs européens passe souvent par la délocalisation de tout ou partie de leur activité Outre Atlantique. Les conditions fiscales y sont plus avantageuses et les pouvoirs publics, notamment au Canada, ont mis en oeuvre une politique attractive en direction des créateurs de jeux vidéo ». Encore une fois, le caractère mondial de la diffusion et de l'édition est à remettre en cause puisque apparemment seul un nombre restreint de territoires serait concerné. De la sorte, l'étude propose un graphique faisant état du « marché mondial du jeu vidéo », en ne reportant uniquement les chiffres du Japon, des États-Unis et de l'Europe. Toutefois, cette restriction à trois territoires résulte d'un biais de l'étude disponible sur le site de l'AFJV puisqu'il faut souligner que d'autres pays tels que la Corée du sud ou la Chine constituent également des marchés d'envergure, à titre d'exemple le jeu américain *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005) s'est vendu à plus de 1,5 millions d'exemplaires en Chine en à peine un mois[77].

Mais l'importance des marchés locaux est à relativiser dans un contexte économique où, comme nous l'avons vu, les constructeurs de consoles imposent leurs contraintes aux

---

[76] <http://www.petitiononline.com/sprstars/petition.html>, consulté le 03/10/05.

[77] Ce chiffre est donné par l'éditeur au sein d'un communiqué de presse : <http://www.blizzard.fr/press/050720.shtml>, consulté le 29/07/06.

éditeurs et développeurs : « tout jeu pour console doit être approuvé par le fabricant de la console. Celui-ci touche des *royalties* importantes, ce qui constitue sa principale source de revenus. Il impose ses propres normes de qualité, d'ergonomie et même de contenu qu'il contrôle durant tout le processus de production : un jeu ne peut être édité sans l'approbation du constructeur. De plus, celui ci impose à l'éditeur les sous-traitants chargés de la fabrication. Cette domination est d'autant plus perverse que les constructeurs de consoles sont eux-mêmes éditeurs de jeux » (Natkin, 2004 : 24). Alors que certains éditeurs pourraient se contenter d'un marché local, le coût de développement d'une machine ne peut être rentabilisé sur un seul territoire du fait de la vente du matériel à perte. Nous l'avons déjà évoqué, lors de la parution d'une nouvelle console, le catalogue de jeux disponibles doit refléter les capacités techniques de la nouvelle machine de sorte à inciter les consommateurs à changer de support. Chaque génération de machine implique donc des coûts de développement, et d'édition, supplémentaires, à la fois pour apprendre à utiliser les possibilités offertes par la technique mais aussi pour les exploiter, le rendu graphique sans cesse plus photoréaliste impliquant une équipe de développement plus large. Dans un article intitulé « next gen[78] : l'étape charnière », le magazine spécialisé en ligne *Gamekult.com* fait écho des craintes des éditeurs et développeurs quant aux coûts de production d'un jeu sur les prochaines plates-formes (soit la Playstation 3 de Sony, la Xbox 360 de Microsoft et la Revolution de Nintendo) : « Le problème soulevé par les consoles Next Gen est le suivant : le coût de développement d'un jeu sur les systèmes de la prochaine génération va grimper en flèche. Pour beaucoup, cela ne fait aucun doute. Comme le soulignait un producteur d'une grande compagnie lors du dernier DICE Summit : il va falloir des entrepôts pleins à ras bord d'artistes et de *level designers* pour créer le contenu de chaque titre. Une telle augmentation des équipes de développement viendrait de l'architecture des nouvelles machines, qui nécessiterait plus de main-d'œuvre pour arriver au même résultat. Et c'est sans compter sur l'amélioration attendue en terme de création graphique. Une telle prophétie n'excite pas grand monde, ni les développeurs qui craignent de n'être plus que la minuscule roue d'un gigantesque carrosse en perdant de vue le processus créatif, ni les éditeurs puisque une augmentation des coûts implique une augmentation des risques : plus la production de jeu coûte cher, plus les éditeurs veulent être sûrs de leur coup »[79]. Dans cette optique, les éditeurs ne peuvent faire l'impasse sur la globalisation de leur production, en tant que projet de capitalisme mondial intégré, pour reprendre les termes d'Armand Mattelart. En ce sens, l'existence de marchés locaux est à

---

[78] Le terme « *next gen* » renvoie ici à « génération suivante ».
[79] <http://www.gamekult.com/tout/actus/cahiers/A0000040603.html>, consulté le 04/10/05.

mettre en perspective avec ces stratégies globales de rentabilité économique. De la sorte, les *royalties* perçues par la vente de logiciels se doivent d'être suffisamment conséquentes pour être profitables à la fois au constructeur, à l'éditeur et au développeur. Dans le monde du jeu sur micro-ordinateur, les éditeurs ne sont pas liés à un constructeur particulier mais le piratage y est toujours plus aisé, même si, comme nous le verrons, certains types de jeux se pratiquant *via* internet permettent d'y remédier. En effet, les consoles intègrent au cœur même de leur architecture matérielle des systèmes de protection contre la copie, qui ne peuvent être levés qu'au coût d'une modification du *hardware*, laissée au risque de l'utilisateur[80]. De plus, certaines consoles telles que la Gamecube emploient des formats propriétaires (comme le mini-dvd) qui rend la copie de jeu impossible pour la plupart des particuliers. En revanche, sur ordinateur, le matériel est évolutif et il serait difficile d'intégrer au cœur même de l'architecture un système de protection stable. Si des protections logicielles existent, celles-ci sont couramment contournées par l'intermédiaire d'autres logiciels « pirates », qui en annulent les fonctions. De même, la duplication d'un support est aisée, voire parfois superflue, les fichiers pouvant être directement enregistrés sur le disque dur de la machine et téléchargés par l'intermédiaire de logiciels d'échange de données sur internet. L'évolution des capacités techniques est cependant constante, que ce soit au niveau de la puissance des processeurs ou, comme nous l'avons vu, des cartes graphiques, ce qui incite également les développeurs de jeux sur ordinateurs à suivre la même logique d'augmentation des coûts de production qu'un développement sur console. Au sein de ce processus, les risques sont les plus élevés pour les développeurs qui ne peuvent que difficilement assumer les pertes engendrées par la conception d'un jeu qui n'aurait pas rencontré le succès économique escompté. La mauvaise négociation d'un passage d'une génération de console à une autre est alors très souvent fatale à ces entreprises, d'où la remarque du rapport dirigé par Alain et Frédéric Le Diberder qui relève la fermeture massive de nombreuses structures en France depuis l'an 2000 (année de parution de la Playstation 2). Pour pallier ces risques, les éditeurs développent une politique fondée sur la multiplication de licences, qui reprennent les univers fictionnels développés au travers d'autres médias ou les suites de jeux ayant déjà fait leurs preuves. D'où la remarque reportée par le magazine *Gamekult.com* qui pointe le risque de perte de créativité de la part des développeurs. Nous l'avons souligné lors de l'historique du l'industrie, les studios de développement jouent cependant un rôle déterminant dans le succès d'une console, à l'image de l'entreprise japonaise Square Soft qui quitta Nintendo pour

[80] Des puces électroniques à souder dans la console sont vendus dans le commerce afin de permettre la lecture de cédéroms ou de dévéroms enregistrables.

rejoindre Sony lors du lancement de la Playstation, ceci afin de garantir à cette dernière compagnie une franchise fortement appréciée par les joueurs de plusieurs continents, la série des *Final Fantasy*.

Parallèlement à ces deux terminaux principaux que sont les ordinateurs personnels et les consoles, les jeux vidéo s'affirment à présent sur un support qui leur était jusqu'alors étranger, le téléphone mobile. « Les rapports entre les acteurs du monde du jeu, ceux des télécommunications et des médias commencent à s'établir. Ils sont liés au développement de la diffusion des jeux (ou des services associés) par le biais des réseaux et à l'utilisation de contenus et de franchises sur différents supports audiovisuels » (Natkin, 2004 : 22). C'est ainsi qu'en 2003, Nokia racheta la filiale de jeu en ligne de Sega. Si, du fait des restrictions techniques des terminaux mobiles actuels le coût de développement d'un jeu est bien inférieur à celui d'autres supports, les logiques de globalisation sont tout aussi prégnantes que sur consoles ou ordinateurs personnels. À titre d'exemple, la société bordelaise In-Fusio, créée en 1998, a été l'une des premières entreprises à fournir du contenu pour le téléchargement de jeux sur mobile et détient aujourd'hui des contrats avec des opérateurs européens, américains, chinois. Ces contrats lui permettent de proposer à des studios de développement de faire valoir leur création au sein de ce large cercle de diffusion, cet aspect étant mis en avant dans une partie de son site en ligne, dédiée à rallier de futurs développeurs : « In-fusio est commercialement déployé sur 8 principaux opérateurs de réseaux à travers le monde, atteignant plus de 220 millions de joueurs potentiels[81]»[82]. Le jeu est vendu à quelques euros sur lesquels sont prélevés la part du studio de développement et de l'éditeur, en plus de celles retenues par l'opérateur. L'utilisateur peut télécharger un jeu depuis son téléphone par l'intermédiaire d'un service fourni par l'opérateur, par un portail d'accès en ligne accessible à partir du mobile ou par le biais de sites internet spécialisés. Dans cette optique la volonté de convergence des différents types de réseaux fait écho à la convergence des technologies au sein d'un même support. « Un des grands axes de recherche et de développements en matière de réseau multimédia est la plate-forme unifiée. Il s'agit de la possibilité de faire communiquer, au travers d'un internet généralisé, des usagers disposant d'appareils mobiles (téléphone, PDA, etc.), d'ordinateurs fixes ou mobiles, et de postes de télévision interactive. […] Les premières utilisations de la plate-forme unifiée constituent l'argument des marchands

---

[81] « In-Fusio is commercially deployed on 8 main network operators worldwide reaching more than 220 million potential gamers ».
[82] <http://developer.in-fusio.com/information_about.php#why>, consulté le 05/10/05.

de téléphone mobile. Vous pouvez accéder à un site web de votre galerie marchande, payer votre parking ou une place de théâtre sur un mobile » (Natkin, 2004 : 57).

Le cas de la téléphonie mobile incite alors à relever un autre aspect caractéristique du marché contemporain des jeux vidéo, celui de la multiplication des accès aux réseaux informatiques en ligne via internet dans les pays industrialisés, qui ont fait apparaître dans l'industrie vidéoludique de nouveaux modèles de développement économique mais également de nombreuses pratiques divergentes des logiques d'exploitation commerciales.

L'avènement d'internet dans le marché du jeu

Si internet a permis la pérennisation de certaines pratiques de piratage, il a également ouvert la voie à des contre-mesures de la part des éditeurs dans le cadre particulier des jeux en ligne. De façon à empêcher toute copie, les éditeurs recourent de façon courante à l'utilisation d'un numéro de série fourni lors de l'achat, que le joueur devra rentrer lors de l'installation de son logiciel, ce numéro devant ensuite correspondre à celui contenu dans la base de données de l'éditeur. Cette dernière se trouve sur le serveur de jeu auquel le joueur devra se connecter s'il souhaite jouer (l'obligation de passer par un serveur en ligne et sa base de données évite de la sorte l'utilisation de générateurs de numéros de série pirates, très fréquents dans le cas de logiciels *offline*). De plus, très fréquemment, une partie du programme nécessaire à l'exécution du logiciel se trouve sur les serveurs de la compagnie. Mais le jeu en ligne a également permis de mettre en place un système d'abonnement payant, plus particulièrement dans le cas des jeux de rôle massivement multijoueurs à univers persistant. Pour pouvoir jouer, l'utilisateur devra chaque mois s'affranchir d'une somme qui avoisine la dizaine d'euros, en plus de l'achat de la boîte de jeu. Ceci assure un revenu régulier aux éditeurs, qui justifient la nécessité d'un abonnement par les coûts qu'engagent à la fois la maintenance technique de serveurs pouvant réunir des milliers de joueurs, l'assistance aux utilisateurs qu'engendre la pratique d'un tel jeu (des employés de la société interviennent directement dans l'univers de jeu pour régler des litiges qui peuvent apparaître entre joueurs, etc.) et aussi pour renouveler sans cesse le contenu de nouvelles quêtes, de nouveaux lieux à explorer, des objets inédits, etc. (ces ajouts de contenus se faisant par le téléchargement de correctifs obligatoires qui s'installent lors de la connexion de l'utilisateur au serveur). À titre d'exemple, voici ce qui est indiqué sur le site internet de *World of warcraft*, dans la section

des questions fréquemment posées : « Pourquoi World of Warcraft n'est-il pas gratuit ? World of Warcraft nécessite un coût pour jouer. Ce coût est pour participer à celui du service de qualité associé en terme d'assistance, et du contenu à venir que nous prévoyons pour World of Warcraft »[83]. Il nous semble alors nécessaire de souligner que ce modèle économique marque l'affirmation de plus en plus prononcée, dans l'industrie vidéoludique, d'un « modèle de flot » qui viendrait compléter le « modèle éditorial » s'étant développé jusqu'à présent. Nous empruntons ces deux dernières notions à une catégorisation émise par Bernard Miège (1989 : 181) pour qualifier les trois principaux modèles présidant à la production industrialisée de la culture et de l'information (le troisième modèle étant celui de l'information écrite). Il qualifie plus particulièrement les produits de flots à travers deux éléments de définition, « 1) la continuité nécessaire de la programmation et la nécessité de renouveler en permanence les produits, ce qui implique une régularité sans faille ; et 2) l'interférence entre le champ de la culture et de l'information » (*ibid.* : 178). Du fait de l'apparition d'une formule d'abonnement mensuel pour la pratique d'un même jeu, les concepteurs se doivent donc de réussir à fidéliser les joueurs sur plusieurs mois en fournissant régulièrement des apports de contenu, tout en tenant informés les joueurs de ces nouveautés et des évolutions et événements se déroulant au sein du monde fictionnel de référence. Comme nous le verrons, cet impératif de fidélisation se traduit très concrètement dans le *game design* du jeu (donc dans le processus de médiation ludique) et ce n'est pas un hasard si le genre de jeu en ligne nécessitant un abonnement relève majoritairement du jeu de rôle[84]. La mise en place un abonnement mensuel nécessite une progression au sein de l'univers de jeu suffisamment lente pour maintenir l'intérêt des joueurs sur plusieurs mois, nécessitant dès lors un investissement en temps plus conséquent que sur d'autres types de jeu. Nous avons reporté ci-dessous un schéma proposé par Bernard Miège pour recenser les principales caractéristiques des trois modèles évoqués :

---

[83] <http://www.wow-europe.com/fr/info/faq/general.html>, consulté le 07/10/05.

[84] Dans ce genre de jeu, les possibilités d'action de l'avatar dépendent de l'investissement en temps que le joueur consacre au jeu. De ce fait, tous les aspects de l'univers ludique ne sont pas immédiatement accessibles (l'investissement nécessaire peut parfois prendre plusieurs mois, voire un temps indéfini étant donné que le contenu est régulièrement mis à jour).

	Modèle éditorial	Modèle de flot	Modèle de l'information écrite
Sous la forme de :	*Marchandises culturelles* (œuvres reproduites sur des supports acquis de façon privative ; ou droits d'entrée donnant l'usage de l'œuvre).	*Flot continu* (avec la fidélité de l'audience).	*Marchandises informationnelles* Achetées avec régularité
Fonction centrale	*L'éditeur*	*Le programmateur*	*Le rédacteur en chef*
Caractéristiques de la branche	Nombreuses PMI autour de firmes oligopolistiques	Organisation quasi-industrielle + importance des achats de droits	Organisation industrielle de la conception et de la fabrication
Personnel de conception	Rémunération selon le système des droits d'auteurs et de reproduction ; existence de viviers (= réservoirs de talents)	Le salariat est de règle + hors statut de « free lance »	Le salariat est de règle + pigistes
Diffusion et origine des recettes	Vente directe au consommateur ; recette proportionnelle à l'audience	Indirectement via la (para) fiscalité et/ou la publicité	Système mixte (ventes au consommateur + recettes publicitaires)
Caractéristique des marchés	Marché de masse segmenté	Marché de masse (généralement indifférencié s'orientant vers une certaine segmentation)	Marché de masse segmenté ou indifférencié (ex. : presse en situation de monopole)

Tableau 1. Principales caractéristiques des 3 principaux modèles présidant à la production industrialisée de la culture et de l'information (Miège, 1989 : 181)

La production vidéoludique telle que nous l'avons décrite lors de l'historique s'accorde assez bien avec le modèle éditorial, même si l'on peut y déceler quelques distorsions. Si les jeux sont en effet acquis de façon privative, le constructeur, dans le cas du marché des consoles, occupe une place tout aussi centrale que l'éditeur. De nombreuses structures de petites et moyennes tailles gravitent effectivement autour de quelques « majors » qui sont souvent rattachées à de grands groupes multimédias, ces petites structures étant par exemple les studios de développement, qui sont touchés par un fort renouvellement du fait des risques économiques qu'ils encourent. Toutefois, comme nous le verrons en abordant l'institutionnalisation du secteur, la rémunération du personnel emprunte à la fois au système du droit d'auteurs et au salariat. L'équipe de production est rémunérée par un salaire mensuel tandis que les droits de chaque société intervenant dans la production sont délimités par contrat préalable. Le jeu vidéo est en effet souvent considéré comme œuvre collective puisqu'il est difficile de désigner avec précision l'auteur du jeu et le ou les titulaires des droits

du fait de la multiplicité des corps de métiers (programmeurs, graphistes, musiciens, *game designer*, etc.). De la sorte, la vente directe au consommateur entraîne des recettes proportionnelles au nombre d'exemplaires vendus. « Sur le prix hors taxe d'un jeu pour console, 35 % vont à la grande distribution, 51 % à l'éditeur et 14 % au studio. L'éditeur reverse environ 22 % du prix de vente au fabricant de console » (Natkin, 2004 : 23). Enfin, le marché est segmenté, ne serait-ce qu'en considérant l'existence de différents supports de jeux non compatibles entre eux (et jusqu'à aujourd'hui fréquemment non compatibles d'une génération de console à l'autre dans une marque donnée, les jeux Nintendo 64 ne pouvant pas fonctionner sur la Gamecube de Nintendo). Les quelques distorsions que nous avons relevées au sein du modèle éditorial ne le remettent cependant pas en cause mais en constitueraient une « actualisation », selon les termes de Bernard Miège qui avait déjà souligné ces différences en évoquant l'essor des « programmes informatisés »[85].

L'émergence de modèles de flot dans des jeux payants à univers persistants implique cependant de nombreuses révisions vis-à-vis des précédentes caractéristiques. La nécessité de fidéliser « l'audience » par une actualisation fréquente du contenu apporte tout d'abord une modification au sein du processus de production. Selon Stéphane Natkin (*ibid.* : 25), « il faut quatre à huit personnes pendant 6 à 8 mois pour réaliser un jeu simple (sur GameBoy ou téléphone portable) et la réalisation d'un jeu majeur pour PC ou console peut occuper une équipe, ayant entre quarante et cent membres à son apogée, pendant trois ans ». Dans ces jeux en ligne, le processus de production de contenu dure tout au long de la vie commerciale du jeu, tant que le revenu issu des abonnements permet de maintenir et de gérer les serveurs de jeu. Si l'éditeur décide, faute de rentabilité, de fermer les serveurs, la pratique du jeu sera alors impossible et l'univers ludique prendra fin. À ce titre, il faut souligner que l'expression « univers persistant » semble inappropriée si l'on met en parallèle leur existence aux impératifs économiques du marché, il serait alors plus approprié de les qualifier d'univers éphémères. Les contraintes économiques qu'impose le modèle de flot font d'ailleurs de ce genre de jeu un champ hautement concurrentiel où peu de titres peuvent cohabiter simultanément sur le marché. Le paiement d'un abonnement par titre et le temps d'investissement nécessaire à la progression au sein de l'univers restreignent le nombre de jeux massivement multijoueur qu'un même utilisateur peut pratiquer sur une période donnée. De plus, les éditeurs, en mettant en avant le caractère « massivement multijoueur » d'un

---

[85] Il mettait alors en avant « l'"accrochage" entre les programmes et les matériels » et « les modalités de rémunération des nouveaux concepteurs […] qui ont tendance à ajouter au système du salariat celui des droits d'auteurs » (Miège, 1989 : 182).

monde persistant, doivent intéresser une part importante de joueurs qui affichent un profil consommateur bien particulier, qui n'est pas majoritaire dans le public des jeux vidéo. Il est en effet obligatoire de posséder une connexion internet, de préférence haut débit[86]. De ce fait, la pratique de ces jeux en ligne se fait quasi exclusivement à travers l'usage d'un ordinateur personnel, peu de fabricants de consoles ayant pour l'instant réellement misé sur le marché du jeu en ligne. Dès lors, tous les éditeurs qui souhaitent proposer ce type de jeu doivent réussir à garantir le caractère massivement multijoueur du logiciel en essayant d'intéresser une base de joueurs au profil spécifique, qui doit faire un choix quasi exclusif au sein de l'offre. Car si un serveur doit comporter plusieurs milliers de joueurs, tous les joueurs payant un abonnement ne jouent pas à la même fréquence, au même moment[87] et sur le même serveur[88]. Les joueurs doivent également être disposés à inverstir suffisamment de temps de jeu pour pouvoir progresser dans l'univers proposé.

Ces différentes contraintes montrent qu'un jeu massivement multijoueur en ligne à univers persistant intensifie la logique de globalisation que nous avons déjà décelée au sein de l'industrie, il est nécessaire de fédérer le maximum de joueurs tout en répondant aux impératifs économiques qu'entraîne un modèle de flot. Dans cette optique, on peut constater une logique de convergence des réseaux remettant en cause la segmentation du marché par support. Le jeu en ligne *Final Fantasy XI* (Square Enix, 2002) permet par exemple à des utilisateurs d'ordinateurs personnels de jouer au sein du même univers que des joueurs accédant au serveur avec le logiciel acheté sur Playstation 2. Et si le paiement d'un abonnement peut se rapprocher du droit d'entrée donnant l'usage de l'œuvre, que l'on retrouve dans le modèle éditorial, d'autres sources de revenus, notamment publicitaires, sont actuellement en vigueur. Le jeu *Anarchy Online* (Funcom, 2001), après avoir pendant plusieurs années fonctionné sur le mode du paiement mensualisé, est aujourd'hui sans abonnement mais dispose d'espaces publicitaires qui sont visibles au sein même de l'univers

---

[86] Un meilleur débit d'échange des données entre l'ordinateur client de l'utilisateur et le serveur de jeu favorise un temps de réponse immédiat entre les actions du joueur et leurs traductions au sein de l'univers ludique. À titre d'exemple, une configuration matérielle minimum est indiquée sur la boîte d'emballage de *World of warcraft*, stipulant la nécessité d'une « connexion internet 56k ou supérieure » (le terme 56k renvoie à une connexion « bas débit », avec un taux d'émission et de réception des données avoisinant 5 kilooctets par seconde). Toutefois, une « configuration recommandée » est également indiquée qui suggère l'emploi d'une « connexion internet haut débit » (qui qualifie une connexion avec un taux d'échange des données commençant à 30 kilooctets par seconde).

[87] Les serveurs sont ouverts en continu afin de garantir la persistance de l'univers, excepté en cas de problèmes techniques ou de mise à jour du contenu.

[88] Un éditeur met en place plusieurs serveurs qui reproduisent chacun l'univers diégétique de référence, chacun étant limité à plusieurs milliers de joueurs. Cette limitation est due à la fois à des impératifs techniques de saturation d'échanges des données mais également à des contraintes de gestion du jeu, sur lesquels nous reviendrons lors de l'analyse du corpus.

de jeu, sur des panneaux prévus à cet effet. Mais l'apparition d'un modèle de flot ne se fait pas sans résistance au sein des pratiques. Certains passent en effet outre la nécessité de pratiquer pendant plusieurs mois, condition nécessaire afin de développer un personnage suffisamment « puissant » pour profiter des différentes modalités de jeu. Pour ce faire, d'autres joueurs ayant atteint ce niveau mettent par exemple en vente leur personnage sur des sites de vente aux enchères et cèdent par la suite leur compte de jeu à l'acquéreur. Ce système de vente est bien sûr condamné quasi unanimement par les éditeurs. Ils mettent notamment en avant le fait que cela engendre une concurrence déloyale (du fait de la perte des revenus), une atteinte à la propriété intellectuelle, un déséquilibre au sein du système de jeu (les règles de jeu se fondant sur un investissement temporel sont enrayées) et qu'en cas de fraude, le joueur lésé se retourne vers l'éditeur pour demander réparation (en redistribuant un compte « volé » par exemple), alors que celui-ci n'a pas vocation à légiférer dans le cadre d'un échange qui a eu lieu en dehors du jeu. Le vide juridique en matière de ces biens virtuels et le caractère transfrontalier de ces échanges amènent cependant fréquemment l'éditeur à intervenir dans ces litiges par l'intermédiaire de médiateurs au sein de l'univers de jeu, ce qui, en dehors de tout cadre légal, entraîne des décisions arbitraires. Dans *World of warcraft*, l'utilisation du jeu est soumise à un accord qui stipule notamment que « Blizzard Entertainment est propriétaire ou bénéficie d'une licence exclusive sur tout le contenu qui apparaît dans World of Warcraft. En conséquence, personne n'a le droit de "vendre" le contenu qui appartient à Blizzard Entertainment, sauf Blizzard Entertainment ! Ainsi, Blizzard Entertainment ne reconnaît aucune revendication de propriété à l'extérieur de World of Warcraft, ni la "vente" dans le "monde réel" de quoi que ce soit lié à World of Warcraft. Dans cet esprit, vous n'avez pas l'autorisation de vendre des objets pour du "vrai" argent, ni échanger des objets du jeu contre des objets véritables ou des objets de valeur en dehors de World of Warcraft ». Il est également stipulé que « Blizzard Entertainment se réserve le droit, à sa seule discrétion, de prendre toute mesure jugée nécessaire pour préserver l'intégrité de World of Warcraft »[89]. De fait, un mois après sa sortie en Europe, Blizzard Entertainment supprima mille comptes de joueurs qui avaient vendu des pièces d'or, la devise du jeu, sur un site de ventes aux enchères (ces pièces d'or permettant d'acquérir de l'équipement pour son personnage tels que des armes et armures). Il faut enfin noter que d'autres éditeurs mettent en place de nouveaux modèles de rémunération en faisant de ce système d'équivalence monétaire le concept clef de leur jeu. *Project Entropia* (Mindark, 2003) est un jeu se déroulant dans un cadre futuriste et

[89] <http://www.wow-europe.com/fr/legal/termsofuse.html>, consulté le 11/10/05.

qui ne nécessite ni l'achat d'une boîte de jeu (il se télécharge gratuitement sur internet) ni abonnement mensuel. La particularité de ce logiciel est que le joueur peut traduire 1 US Dollars en 10 Project Entropia Dollars (la devise du jeu) pour acheter les objets disponibles dans l'univers de jeu (cette parité restant fixe quelle que soit la devise du joueur dans le monde « réel »). Il peut également effectuer la transaction inverse et traduire en dollars le montant d'une somme qu'il a accumulée dans le jeu[90], qui sera alors directement virée sur son compte en banque. L'éditeur réussit à faire du profit en vendant des objets ou des territoires aux joueurs qui n'ont pas forcément réussi à acquérir suffisamment de revenus au sein même du jeu pour pouvoir les acheter. De plus, les objets acquis par le joueur se détériorent et il faut également payer des frais de réparation. De même, tout comme dans *Anarchy Online*, l'éditeur engendre des recettes issues de la publicité pour des compagnies bien réelles.

Comme nous pouvons le constater dans le cas des jeux massivement multijoueurs, alors que les logiques de globalisation du marché s'intensifient, de nombreuses pratiques divergentes des logiques d'exploitations commerciales imposées par les éditeurs se développent par le truchement d'internet. Celles-ci peuvent faire l'objet de mesures répressives de la part des éditeurs ou être intégrées dans une nouvelle optique de développement économique. De ce fait, celles-ci sont structurantes dans le marché contemporain du jeu vidéo, d'autant qu'elles contribuent pour certaines à permettre un rapprochement entre le domaine et les institutions culturelles et artistiques, rapprochement qu'encouragent également les industriels. En ce sens, l'industrie vidéoludique s'institutionnalise peu à peu au sein des différents pays industrialisés mis en son contact, ce phénomène étant récent, puisqu'il a véritablement pris son ampleur au début du nouveau millénaire. Ce sont donc ces logiques d'institutionnalisation que nous proposons à présent restituer pour compléter la présentation de la configuration actuelle du marché.

L'institutionnalisation émergente du jeu vidéo dans le champ de la culture et des arts

Comme nous l'avons déjà évoqué, la constitution d'un patrimoine du jeu vidéo au travers d'actions sortant de tout cadre institutionnel contribue à donner une forme culturelle à cette industrie. Ces actions sont majoritairement menées par des amateurs de jeux vidéo, qui

---

[90] Ceci en menant diverses activités telles que réussir des missions, faire payer des droits d'entrée à d'autres joueurs pour l'accès à un territoire acheté par le joueur, en jouant dans un des casinos du monde de jeu, etc.

ont développé une compétence d'expertise leur permettant de véritablement jouer le rôle de médiateur culturel auprès d'une communauté plus large de joueurs et des institutions. « Ces anonymes contribuent à la reconnaissance sociale d'objets méprisés par les critiques d'art et les experts de la culture, du fait de leurs caractéristiques peu conventionnelles. L'investissement personnel d'individus passionnés par une technique déterminée permet ainsi sa mise en forme culturelle, dont le mode le plus simple est la réalisation d'une collection des objets témoins de son passé » (Leveratto, 2000 : 323). L'investissement personnel et la passion démarquent donc avant tout le pratiquant occasionnel de l'amateur, qui acquiert une grande connaissance du domaine parce qu'il est confronté de façon récurrente à l'objet. Le terme d'amateur désigne donc ici une personne qui manifeste durant ses loisirs une passion pour un domaine particulier. Le processus de patrimonialisation des jeux vidéo se traduit tout d'abord au travers de la création de sites internet d'amateurs qui proposent de retracer l'histoire des jeux vidéo, en mettant notamment à disposition de l'internaute des fiches descriptives de jeux ayant marqué l'histoire du médium. Ces sites proposent également parfois de télécharger des logiciels d'émulation permettant par la suite de faire fonctionner ces jeux anciens sur un ordinateur personnel récent. Les fichiers informatiques du jeu doivent également être téléchargés sur la toile puisque le support physique contenant les données d'origine (disquettes 5 pouces ¼, etc.) est le plus souvent incompatible avec les ordinateurs récents. En France, un site tel que *Grospixels.com* relève de ce processus : « Le site a une double vocation : - Intérêt documentaire avec des fiches descriptives des jeux les plus marquants, et des articles sur les grands noms du jeu vidéo et de la micro-informatique. - Téléchargement d'émulateurs et liens vers des sites de ROMs[91] à votre disposition, téléchargement de documents de toutes sortes réalisés par des amateurs. Notre passion pour les jeux vidéo dure depuis notre enfance et nous espérons vous la communiquer. Nos seules sources de documentation sont le Net et nos souvenirs. Certains des articles que vous lirez sont des traductions de documents trouvés sur des sites anglophones. Les sources sont trop nombreuses pour être citées, mais ce site **n'a aucun but lucratif**[92] »[93].

Cette forme de patrimonialisation pose cependant de nombreux problèmes. Tout d'abord les personnes bénévoles s'impliquant dans ces projets ne disposent pas de revenus dédiés permettant d'assurer une certaine pérennité à leurs initiatives. De plus, si en soit la

---

[91] Le terme ROM (*Read Only Memory*) renvoie ici au fichier contenant le jeu à faire fonctionner sur un émulateur.
[92] Souligné et mis en gras par l'auteur du texte.
[93] <http://www.grospixels.com/site/webmaster.php>, consulté le 14/10/05.

conception d'un émulateur n'est pas préjudiciable, l'acquisition des fichiers informatiques d'un jeu (dénommés usuellement par le terme ROM) par téléchargement est condamnée par la loi si l'utilisateur ne l'a pas acheté au préalable, puisque tout logiciel bénéficie de la protection accordée par le code de la propriété intellectuelle, qui stipule notamment dans l'article L123-1 que « l'auteur jouit, sa vie durant, du droit exclusif d'exploiter son œuvre sous quelque forme que ce soit et d'en tirer un profit pécuniaire. Au décès de l'auteur, ce droit persiste au bénéfice de ses ayants droit pendant l'année civile en cours et les soixante-dix années qui suivent »[94]. Dans le cas des jeux vidéo, les droits reviennent très souvent à la société d'édition et dans ce cas la durée de protection du logiciel est de soixante-dix ans après l'année de première publication[95]. Généralement les jeux considérés comme « *abandonwares* » et mis en libre téléchargement sur ces sites ne font plus l'objet d'exploitation commerciale. Mais tous les éditeurs ne réagissent pas de façon équivalente face à ce phénomène, ceux-ci étant plus ou moins permissifs. Certaines sociétés menacent de procès les administrateurs de site qui refuseraient de retirer leurs jeux de la circulation. D'autres développeurs au contraire préfèrent cette solution à la perte de leur programme. En effet, les supports physiques des jeux vieillissent (disquettes, cassettes à bande magnétique, etc.) et la mise à disposition des fichiers sur la toile permet leur archivage et leur conservation. Il est cependant nécessaire de rappeler que la délimitation de ce qui peut être ou non considéré comme *abandonware* est tout à fait arbitraire, la non commercialisation d'un logiciel ne signifiant pas automatiquement son abandon par les détenteurs actuels des droits du jeu. Tout d'abord un jeu peut ne plus être commercialisé dans un pays tout en continuant d'être vendu (ou réédité) dans un autre. De plus, pour les jeux « anciens », l'apparition de terminaux tels que les téléphones mobiles encouragent la réédition de certains titres non diffusés depuis une vingtaine d'années, les téléphones portables d'aujourd'hui ayant pour certains une puissance comparable aux machines apparues au cours des années 80.

Pour pallier ces diverses difficultés, des rapprochements commencent à apparaître entre certains initiateurs de ces pratiques et le milieu institutionnel. Depuis 1993, la Bibliothèque nationale de France constitue, par le biais du dépôt légal, une collection patrimoniale de documents électroniques sur différents supports physiques (disquettes, cédéroms, cartouches, etc.), dont font partie les jeux vidéo. Ceux-ci sont « consultables » sur place en obtenant une accréditation de recherche (des machines sont mises à disposition). Du fait de la date d'acquisition des documents électroniques, les jeux et appareils précédents

---

[94] <http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>, consulté le 02/08/06.
[95] Voir notamment <http://app.legalis.net/article.php3?id_article=71>, consulté le 02/08/06.

1993 doivent faire l'objet d'un achat particulier ou peuvent être reçus sous forme de dons. Dans ce cadre, l'association MO5.COM constitue un relais permettant de faire le lien entre les institutions et des collectionneurs privés. Cette association dispose notamment d'un site internet qui stipule que « MO5.COM est un portail pour la communauté des collectionneurs de vieilles machines et de jeux vidéo, et également une association parisienne loi 1901 ayant pour but la préservation du patrimoine historique informatique et vidéoludique »[96]. Une rubrique de ce site, intitulée « projet BNF », fait écho de la politique d'acquisition de la bibliothèque nationale en indiquant notamment que « l'association MO5.COM s'associe à cette recherche et devient partenaire de la BNF afin de centraliser les dons et achats. La BNF s'occupera de récupérer les lots dans nos locaux »[97]. De fait, une liste de machines recherchées pour acquisition apparaît sur la page. Mais le site de MO5.COM propose également une rubrique dénommée « musée des jeux vidéo » où sont rédigées des fiches descriptives de jeux listés de façon non exhaustive par consoles ou ordinateurs, de même qu'une rubrique « émulation » propose des liens vers d'autres sites internet qui mettent à disposition des émulateurs d'anciennes plates-formes. Le site MO5.COM ne comporte pas en revanche de sections prévues au téléchargement de fichiers de jeux anciens, bien que certaines indications sur son forum permettent de trouver des liens de pages webs dédiées. Enfin, l'association a également vocation à s'impliquer dans tout événement portant « sur l'histoire de l'informatique et de jeux vidéo, ainsi qu'à accueillir les membres qui désireront travailler ensemble à compléter le site, leur collection et leurs connaissances ». À ce titre, sur le plan international cette fois, plusieurs expositions consacrées à l'histoire et à la culture des jeux vidéo apparaissent depuis le début du nouveau millénaire, avec notamment la manifestation *Game On*, organisée pour la première édition en 2002 au sein de la Barbican Art Galleries de Londres. Cet événement fut accompagné de la publication d'un ouvrage proposant des articles de réflexion sur le domaine. Parmi les auteurs, des joueurs, présentés comme tels et en cette unique qualité, côtoient des chercheurs et des professionnels. L'éditorial du livre, rédigé par le curateur et la directrice de la galerie d'art, insiste alors sur la reconnaissance du caractère culturel du phénomène, que ce type d'exposition contribue par ailleurs à construire : « L'exposition *Game on* et son livre démontrent la créativité des individus impliqués dans le *game design* et la programmation, et explore également l'influence que les jeux ont eu sur les musiciens, les réalisateurs de films et les artistes contemporains. […] L'exposition et cette publication invalident toute conception qui prétendrait que les jeux ne touchent qu'un petit

---

[96] <http://mo5.com/index.php>, consulté le 17/10/05.
[97] <http://mo5.com/association/bnf.php>, consulté le 17/10/05.

secteur du public : des individus isolés (habituellement de jeunes hommes). Elle reconnaît que le jeu informatique est un phénomène mondial qui reflète et, certains le disent, façonne notre culture »[98] (Brown, Bodman, 2002 : 7).

Comme le suggère cet éditorial, l'institutionnalisation culturelle des jeux vidéo et sa patrimonialisation sont aussi couramment liées à la question de leur dimension artistique et des liens que le médium pourrait entretenir avec les disciplines artistiques reconnues par les institutions. En ce sens, le cadre dans lequel s'est déroulée la première édition de *Game On* est emblématique de cette mise en relation. Toutefois, la reconnaissance du média en tant que vecteur d'expression artistique pose de nombreux problèmes et en premier lieu celui de reconnaître qui serait à l'origine de cette expression. Si dans l'industrie cinématographique, à laquelle le jeu vidéo est souvent comparée, la figure du réalisateur s'est imposée, la question de l'auteur est encore actuellement très incertaine dans le cas des jeux vidéo. Serait-ce par exemple le graphiste, qui donne une identité visuelle à l'œuvre, le programmateur, qui agence par l'intermédiaire d'un programme à la fois les possibilités d'action de l'utilisateur mais aussi les différents composants audiovisuels constitutifs du logiciel ou est-ce que l'œuvre est uniquement à considérer comme œuvre collective, du fait de la nécessaire prise en compte de l'ensemble des corps de métier qui ont contribué à la conception du produit ? Pour Antoine Chéron, docteur en droit de la propriété intellectuelle et avocat à la cour, spécialiste des nouvelles technologies, « force est de constater que la qualification d'œuvre collective est souvent recherchée par l'entrepreneur ou l'initiateur du jeu vidéo, car elle permet à la personne morale (ou physique), non d'être considérée comme auteur de l'œuvre, mais d'être investie des droits d'auteur. […] la personne physique ou morale doit éditer, divulguer et publier sous sa direction et son nom l'œuvre jeu vidéo. En analysant le mode de création et d'élaboration d'un jeu vidéo au sein d'un studio de développement, il apparaît que cette condition n'est que rarement respectée, ce rôle étant assuré par l'éditeur. Cela ne remet-il pas alors partiellement en cause la qualification d'œuvre collective ? »[99]. La qualification d'œuvre de collaboration serait alors plus appropriée : « La qualification d'œuvre de collaboration pourrait paraître plus appropriée, car lors de l'élaboration d'un jeu vidéo, les contributeurs

---

[98] « The *Game On* exhibition and book demonstrate the creativity of the individuals involved in game design and progamming, and also explore the influence that games have had on musicians, flimmakers and contemporary artists.[…] The exhibition and this publicaiton confound any notions that games are about just a small sector of the public: isolated individuals (usually young men). It recognizes that computer game-playing is a worldwide phenomenon that reflects and, some say, shapes our culture ».

[99] <http://www.afjv.com/press0401/040116_jeu_video.htm>, consulté le 26/10/05.

réalisent leurs créations intellectuelles, à savoir par exemple des œuvres graphiques, musicales ou d'animation, les uns avec les autres, en totale synergie et harmonie. En ce sens, ils collaborent entre eux. À cet égard, en qualifiant un jeu vidéo d'œuvre collective, la Cour d'appel de Versailles dans l'arrêt Jean-Marc V / Havas Interactive Europe rendu le 18 novembre 1999, a indiqué que les différentes contributions qui ont permis l'élaboration du jeu vidéo ont été "*pensées, créées, modifiées, complétées les unes en considération des autres, "les unes avec les autres" pour atteindre le but ludique recherché*". N'a-t-elle pas, cependant, été tentée de qualifier un jeu vidéo d'œuvre de collaboration ? À la différence de l'œuvre collective, certains des co-créateurs (ou "co-auteurs" dixit l'arrêt précité) pourraient, en effet, revendiquer le statut d'auteur, et faire valoir certains droits inhérents à leur création ». Si sur le plan contractuel la désignation d'un auteur particulier n'est pas recherchée par les entrepreneurs du domaine, ceux-ci n'hésitent pas à mettre en avant certaines de leurs personnalités dans les médias en leur attribuant le statut d'auteur. La publicité du jeu *Fahrenheit* (Atari, 2005) développé par la société française Quantic Dream affiche la mention suivante : « un thriller paranormal réalisé par David Cage » et plusieurs interviews de cette personne le présentent en tant que « créateur » : « Créateur de l'enthousiasmant Fahrenheit, David Cage est aussi musicien, scénariste, game designer, PDG. Dans un entretien exceptionnel il nous raconte sa vie, son œuvre »[100]. Comme le remarque le sociologue Jean-Marc Leveratto (2000 : 333), « faire reconnaître un individu comme un artiste peut servir symétriquement, pour l'entreprise culturelle qui l'emploie, à augmenter ses chances de réussite économique, améliorer son image de marque, bénéficier d'un soutien des pouvoirs publics. De même, cette reconnaissance offre la possibilité au groupement culturel qui le revendique comme un de ses membres d'étendre son audience et de réparer l'opinion négative qui pèse sur tous ses membres du fait de leurs caractéristiques personnelles ». De fait, la progressive institutionnalisation culturelle du secteur en France a concouru à la mise en place de fonds d'aide publics, notamment par l'intermédiaire du fonds d'aide à l'édition multimédia (FAEM), géré par le centre national de la cinématographie. En octobre 2005, le ministre de la Culture et de la Communication et le ministre délégué de l'Industrie ont confirmé leur volonté de mettre en place au courant de l'année 2006 un crédit d'impôt destiné à soutenir et à développer la création française de jeu vidéo, en mettant plus particulièrement en avant « la nécessité de faire reconnaître le multimédia interactif comme une nouvelle forme de création

[100] <http://www.overgame.com/page/21609.htm>, consulté le 26/10/05.

culturelle, tant pour ses créateurs talentueux que pour son public désormais nombreux »[101]. Jean-Marc Leveratto le souligne, ce processus légitime également les acteurs du domaine et leur production envers certaines « opinions négatives », qui ont encouragé des efforts de médiation culturelle fournis à la fois par les professionnels mais aussi par les amateurs.

Une nécessaire prise en compte des perceptions du phénomène par des instances extérieures

À travers la présentation de la configuration du marché contemporain et des logiques d'institutionnalisation émergentes du domaine, il apparaît que les jeux vidéo constituent une industrie qui ne peut uniquement être définie comme un avatar technologique répondant à des logiques de globalisation économique, mais qu'elle est également à considérer sous le prisme des pratiques culturelles, tant au niveau de la production que de la réception. À ce titre, elle suscite des réactions de diverses instances extérieures, dont l'action rentre parfois en conflit avec l'ancrage local de l'industrie, notamment au niveau institutionnel. Il est donc nécessaire de comprendre comment l'industrie vidéoludique intègre ces représentations sociales particulières dans ses logiques de globalisation et de quelle façon celle-ci cherche à en modifier les contours dans l'optique d'un élargissement du public. Pour ce faire, il ne suffit pas uniquement de relever ces différentes prises de positions ou d'en constater les changements mais il faut comprendre les raisons plus profondes qui les sous-tendent, en accédant à la construction des représentations sociales se portant sur l'objet. « L'étude des représentations sociales va chercher à identifier le champ idéologique dans lequel et par rapport auquel se situe l'action individuelle et collective. Dans cette perspective on va mettre l'accent sur l'étude des rapports entre l'individu et l'objet caractérisé comme élément d'un système social. […] Pour Moscovi (1961, 1963), le premier qui a développé systématiquement cette notion, la représentation réfère à la construction d'un objet dans le but d'agir et de communiquer. […] Les représentations, pour cet auteur, reflètent donc un "univers d'opinions" en tant qu'organisation stable de perceptions et de connaissances relatives à un certain aspect du monde de l'individu ou du groupe » (Louis-Guérin, 1979 : 33-34). Analyser les représentations sociales se portant sur le jeu vidéo revient donc à comprendre à partir de quelles connaissances et perceptions celles-ci se sont construites.

---

[101] <http://www.afjv.com/press0510/051017_promotion_creation_jeux_video.htm>, consulté le 26/10/05.

2.2 Représentations sociales et jugements de valeurs

La restitution des diverses représentations sociales portant sur le jeu vidéo pose d'emblée le problème de l'exhaustivité de cette restitution. Toutefois, notre propos n'est pas ici d'atteindre une quelconque forme d'exhaustivité mais de mettre en lumière l'existence d'un rôle structurant de certaines représentations au sein du marché contemporain de l'industrie vidéoludique et réciproquement, le rôle de cette industrie au sein de cultures particulières. Dans ce cadre, le contexte français nous semble particulièrement adapté. En effet, comme nous l'avons déjà vu, afin de sortir d'une situation économique difficile et de maintenir sa compétitivité sur le plan international, l'industrie française a dû trouver une certaine légitimité auprès des institutions culturelles. Nous rappelons ici la remarque du journaliste du site *Overgame.com* qui avançait que « le jeu vidéo demeure, pour l'immense majorité de l'opinion publique, un loisir bas de gamme destiné aux enfants. Toutefois, les mentalités évoluent. La perception du jeu vidéo dans notre société perd ainsi petit à petit sa connotation péjorative, pour acquérir respectabilité. Signe que le changement de mentalité est bien engagé, le département des études et de la prospective du Ministère de la Culture a publié en juillet 2002 une étude portant sur l'industrie du jeu vidéo en France »[102]. À ce titre, la littérature dédiée au domaine apporte de nombreux indicateurs permettant de dessiner en creux ces « perceptions » puisque, comme nous l'évoquions en introduction, la plupart des premiers ouvrages publiés sur le sujet l'ont été en réponse aux critiques, craintes et opinions diverses que pouvait susciter le domaine. En ce sens, le livre d'Alain et Frédéric Le Diberder *L'univers des jeux vidéo* (1998), édité dans une première version en 1993, constitue un point de départ approprié, ces deux auteurs étant de plus professionnels du domaine. Au cours de la troisième partie de leur ouvrage, les frères Le Diberder (*ibid.* : 179) souhaitent répondre « aux principales accusations qui peuvent être formulées à l'encontre des jeux ». Pour ce faire ils exposent trois axes principaux, « de la violence, du sexe et du racisme », « les effets des jeux vidéo sur les enfants » et « le meilleur des mondes américains ». Chacun nous semble constituer une piste à suivre pour déceler les principales représentations sociales se portant sur l'objet en France.

La violence, une thématique récurrente

[102] <http://www.overgame.com/page/19574.htm>, page consultée le 27/09/05.

« En 1984, Patricia Marks Greenfield, professeur de psychologie à l'université de Californie, tranchait : "Les jeux des salles d'arcade, presque sans exception, ont pour thème l'agression physique". Cette affirmation était d'autant mieux reçue que dans de nombreuses villes américaines comme à Montréal, les salles d'arcade ont une mauvaise réputation. On les accuse régulièrement un de ces endroits où les adolescents peuvent se procurer de la drogue et où se réunissent les gangs. […] En France, le ton fut donné par le Ministre de l'Intérieur, Gaston Deferre, qui déclara devant l'Assemblée Nationale à la session de printemps 1983 : "Beaucoup de salles de jeux se trouvent près des écoles. Elles attirent les jeunes et facilitent la circulation de la drogue." La réputation des lieux de jeux n'a pas tardé à s'étendre également au contenu des programmes » (Le Diberder, 1998 : 182). Cette citation montre que depuis leur apparition, les jeux vidéo n'ont jamais cessé d'être jugés à l'aune de la « violence » qu'ils susciteraient à travers leurs contenus. Dans un article intitulé « Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents », Elisabeth Fichez, Alain Dubus et Germain Pauwels (2001 : 23) formulent un discours-type de parents, en se fondant sur une enquête qualitative menée auprès de plusieurs familles en 1997. Parmi les remarques émises, les auteurs relèvent cette affirmation suivante : « [Les jeux vidéo] véhiculent majoritairement une idéologie de la violence. Même si la réalité des jeux est plus variée, l'archétype du jeu-vidéo est le "*shoot'em up*" (traduisons : *tuez-les tous*). Les jeux de plate-forme parés des décors les plus enfantins ont pour objectif unique de franchir un parcours en détruisant tout ce qui bouge sur le passage. Certains jeux vont même très loin dans l'hyperréalisme morbide et sanglant ». En France, cette perception du phénomène a eu une répercussion directe sur l'industrie lorsqu'en février 1999 l'association *Familles de France*[103] annonce au cours d'une conférence de presse qu'elle « venait d'écrire à tous les distributeurs pour leur demander de (...) retirer de leur rayon (ou de prendre toutes mesures afin que ne puissent pas être vendus à des mineurs) 5 jeux vidéo particulièrement cruels ou dégradants »[104]. L'association légitime alors son action en faisant le parallèle entre le contenu de ces jeux et les attitudes à risque qu'ils pourraient déclencher : « il est établi par les psychiatres et psychologues que les jeux vidéo ultra violents ou dégradants ont des effets néfastes sur des enfants : les assassins de LITTLETON étaient des fanatiques de

---

[103] Sur son site internet, cette association présente de la façon suivante ses « valeurs » et son projet : « La famille est le creuset fondamental pour l'apprentissage de la vie en société. Les familles adhérentes à "Familles de France" sont unies autour d'un projet associatif clair, porteur de valeurs familiales. Ces valeurs sont à la source de l'éthique et du militantisme au sein du Mouvement. L'objectif général de Familles de France est de promouvoir et d'aider au bonheur, des familles de Métropole, d'Outre-mer et des familles françaises résidant à l'étranger. La famille est porteuse de valeurs permanentes et de caractéristiques spécifiques liées à la société ». En ligne, <http://www.familles-de-france.org>, consulté le 12/08/06.

[104] <http://www.famillesdefrance.asso.fr/action_contre_les_jeux_violents.htm>, consulté le 18/11/00.

DOOM et QUAKE »[105]. L'association fait alors valoir l'article L 227-24 du code pénal qui stipule que « le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur ». Face à cette menace de plainte, les distributeurs incriminés retirèrent les cinq jeux listés par l'association. En août 1999, *Familles de France* renouvelle sa requête aux distributeurs en demandant le retrait de huit nouveaux titres qu'elle juge « ultra violents ». De plus, *Familles de France* indique qu'à la suite d'une de ses enquêtes, il est apparu que « 40% des CD-ROM vendus sont ultra violents ». Le fait que ce soit cette association qui s'oppose aux jeux vidéo est révélateur des valeurs culturelles dont certaines instances pensent qu'elles sont menacées par le phénomène. Ainsi, un des principaux objectifs affichés par *Familles de France* est-il d'assurer « la promotion et la défense de tous les intérêts de la famille sur le plan moral »[106]. Si cette association s'en prend à certains jeux c'est que ceux-ci seraient prétendument susceptibles de nuire à la cellule familiale en en divisant les membres. L'image typique d'un enfant jouant aux jeux vidéo renvoie en effet à un gamin isolé devant son écran, se coupant de ses proches, happé par son univers virtuel, ce qui est loin des idéaux de convivialité chers à l'association. Selon Gentianne Lenhard (1999 : 8), de nombreux quotidiens firent l'écho des plaintes de ces plaintes. Le 18 août 1999, *Le Parisien* titra « des jeux vidéo toujours plus violents » et *Le figaro* « la surenchère morbide des jeux vidéo ». Alors qu'outre-atlantique, de nombreux acteurs de l'industrie clament que la plupart des jeux les plus vendus sont non violents et appropriés à toutes les classes d'âge, en reprenant notamment une catégorisation émise par l'ESA[107], ces prises de positions posent la question de la qualification de la « violence » au sein d'un jeu vidéo et par-là même, des représentations sociales qui y correspondent. Pourquoi, avant même le dépôt de plainte, les distributeurs français ont-ils retiré de la vente les jeux incriminés par *Familles de France* ? N'y a-t-il pas d'instances censées légiférer quant à l'âge minimum de l'utilisateur pour un jeu donné, et qui permettrait justement de relever les critères qui définissent la violence au sein de ce type de logiciel ?

---

[105] *ibid.*

[106] <http://www.familles-de-france.org>, consulté le 13/08/06.

[107] L'ESA répartit les jeux selon 6 classes, de « tout public » à « adulte seulement ». Sur son site internet, l'association propose un graphique qui met en avant le fait que 53% des jeux vendus sont classifiés comme appartenant à la catégorie tout public et que seulement 16 % rentrent dans la classe mature (soit approprié à partir de 17 ans) : <http://www.theesa.com/facts/index.php>, consulté le 06/11/05.

Au moment des faits, seul le syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL) se chargeait de proposer aux éditeurs un code de classification, divisé en quatre catégories, interdit au moins de 18 ans, public adulte – déconseillé aux moins de 16 ans, déconseillé aux moins de 12 ans et pour tout public. C'était ensuite à l'éditeur du jeu de décider quel label serait apposé lors de la parution de son titre. Ce n'est qu'une fois le logiciel de jeu mis en vente qu'une commission de suivi, dirigée par le SELL, se réunissait trimestriellement pour examiner l'application de la classification. Ainsi, pour *Familles de France* le SELL, à la fois juge et partie, n'avait pas l'objectivité nécessaire pour juger ce domaine, créant un vide juridique : « c'est en effet l'éditeur qui, comme par le passé, continue de choisir à quel public s'adresse le jeu »[108]. Cependant, depuis 2003, une nouvelle classification européenne dénommée *pan european game information* (PEGI) est entrée en vigueur. Afin d'obtenir cette classification, l'éditeur doit soumettre à un institut spécialisé un formulaire accessible en ligne : « Le système de classification par âge comprend 2 éléments séparés mais complémentaires. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes : 3+, 7+, 12+, 16+ et 18+. Le second est une série de descripteurs de contenu »[109]. Ces derniers descripteurs n'apparaissaient pas dans l'ancienne classification du SELL et sont au nombre de six : « violence », « teneur sexuel », « peur », « stupéfiants », « gros mots », « discrimination ». À la vue du formulaire[110], l'attribution d'un ou plusieurs de ces descripteurs dépend à la fois de la description d'une situation et de la nature des actes pouvant être accomplis par le joueur au sein de l'univers ludique. Cependant, chaque descripteur peut être attribué à des classes d'âge différentes en fonction de son degré de visibilité au sein du jeu et de l'objet sur lequel il se porte. De la sorte, une « violence occasionnelle à l'égard de personnages imaginaires » entraînera une classification dans la catégorie 7+ avec le descripteur violence, tandis qu'une « violence – sans images – envers des hommes ou des animaux » ou une « description crue de violence à l'égard de personnages imaginaires » entraînera une classification dans la tranche 12+ avec le même descripteur de contenu. Ce n'est donc pas l'activité violente en soit qui implique une classification dans une certaine tranche d'âge mais son degré d'acceptation pour celle-ci. Dès lors, si l'on relève la classification PEGI pour les « cd-roms de loisir » issus des dix meilleures ventes

---

[108] <http://www.famillesdefrance.asso.fr/action_contre_les_jeux_violents.htm>, consulté le 18/11/00.
[109] <http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=pegi>, consulté le 03/11/05.
[110] Voir document en annexe 1. Nous reportons le formulaire tel qu'il est fourni sur le site en ligne : <http://www.pegi.info/pegi/downloads/rating_form_french.doc>, consulté le 03/11/05.

hebdomadaires au cours du mois d'avril 2005[111], sur quinze titres seulement deux ne comportent pas le descripteur de contenu « violence ». Ce constat interpelle lorsque l'on le compare avec d'autres analyses (comme les déclarations des industriels outre-atlantique) ou encore avec l'étude de ce thème par Alain et Frédéric Le Diberder dans leur livre. Reportant les vingt meilleurs ventes de jeux vidéo États-Unis en février 1993, les auteurs relèvent que seul deux pourraient être qualifiés de violents. « Et rappelons-le une bonne fois pour toutes, les jeux violents sont une proportion nettement minoritaire et en déclin des jeux, tant offerts qu'utilisés » (Le Diberder, 1998 : 187). Si comme nous l'avons vu, l'intensification des logiques de globalisation pourrait expliquer en partie l'augmentation des thématiques liées à la violence au sein du domaine depuis 1993 (c'est à cette époque que le conflit entre Nintendo et Sega se traduisait par une exploitation systématique de ce thème dans une optique de différenciation), il semble toutefois que ce facteur ne puisse être suffisant pour apporter une explication. Dans leur analyse, Alain et Frédéric Le Diberder abordent alors les critères qui permettraient selon eux de parler de violence au sein des jeux vidéo : « On ne devrait pas utiliser les mêmes mots pour évoquer la violence d'un jeu selon qu'il invite le joueur à des actions violentes dans un contexte explicitement violent, comme dans un combat de rue, ou dans un contexte non violent comme dans un jeu de sport » (*ibid.* : 187). En répertoriant les vingt jeux issus des meilleures ventes de 1993, les auteurs de *L'univers des jeux vidéo* précisent pour chacun le genre auquel il appartient. Il apparaît alors que selon la classification européenne actuelle plusieus d'entre eux se verraient attribuer la mention « violence », sans qu'ils soient pourtant considérés de la sorte par Alain et Frédéric Le Diberder. Par exemple, ces derniers qualifient de « simulateur militaire »[112] quatre jeux sans les comptabiliser comme violents. La classification PEGI semble alors révéler la tendance indiquée par les Stephen Kline et ses deux collaborateurs, qui affirment que la violence peut s'exprimer à travers de nombreux jeux sans être pour autant explicite. Mais il apparaît également que ce système d'évaluation, en liant l'étiquette « violence » à différentes catégories d'âge, normalise cette représentation du domaine, la rendant acceptable pour l'acheteur potentiel dans la mesure où l'indicateur de violence est tempéré par celui de l'âge. Ainsi, deux jeux des meilleurs ventes du mois d'avril 2005 comportent-ils la classification 7+ tout en étant qualifiés de violents. Il faut également souligner que ces indicateurs sont là à titre d'information du consommateur et

---

[111] Voir tableaux en annexe 2. Chiffres de vente fournis par l'institut GFK pour le SELL, disponibles en ligne à l'adresse suivante : <http://www.sell.fr/index.php?action=rubrique&id_rubrique=25896>, consulté le 03/11/05.

[112] Il s'agit en fait de trois simulateurs de vol de combat et d'un simulateur de sous-marin se déroulant dans un contexte d'opération de guerre.

qu'ils n'interdisent aucunement la vente à un public mineur d'un jeu qui aurait été classé 18+. Dans cette optique, l'indicateur de violence peut encore permettre une différenciation commerciale du produit comportant cette mention. Même si celle-ci est reportée sur de nombreux logiciels, les jeux affichant une catégorisation d'âge plus élevée peuvent ainsi être considérés comme plus « matures ». Dans ce sens, il faut souligner que si le système d'évaluation PEGI donne une indication d'âge, cette indication ne renvoie pas à l'âge conseillé pour son utilisation. Le jeu *L'entraîneur saison 2004/2005* (Eidos, 2005), qui est une simulation de gestion de clubs sportifs à forte orientation économique, porte la mention 3+, ce qui pourrait laisser penser que le jeu est adapté à un enfant de trois ans. Certains sites internet d'amateurs de jeux vidéo font d'ailleurs écho de cette ambiguïté inhérente au système d'évaluation PEGI, en mettant en avant les logiques de distinction commerciale qui en résultent : « le dernier point ambigu concerne le 3+. Pour deux raisons ce signe pose problème. Primo il est souvent pris par les consommateurs, parents et enfants, comme un signe désignant un jeu adapté qu'aux tout petits (proches de 3 ans), alors qu'il veut bien sûr dire : jeu tout public ne contenant pas de violence. Beaucoup de jeunes de plus de 6/7 ans se détournent d'ailleurs de certains de ces jeux à cause de cette signalétique, prétextant qu'il s'agit d'un "jeu de bébé", offrant par la même occasion une contre publicité pour le jeu en question. Secundo, il a tendance à placer certains jeux ne contenant pas de violence (souvent des jeux de sport ou de stratégie) dans une catégorie qui laisse à penser qu'ils sont adaptés aux enfants de plus de trois ans. Les parents ne sachant pas que la signalétique d'âge ne concerne que le contenu et non la difficulté du jeu »[113]. Comme nous pouvons le constater, ce système de classification permet une normalisation de la violence dans les jeux vidéo, rejoignant l'analyse des auteurs de *Digital Play* à ce sujet, ce qui permet de parer aux éventuelles critiques sans pour autant réduire l'intérêt commercial de cette thématique. Alors qu'une diversification du public est souhaitée, la persistance de cette thématique pose alors à nouveau la question de son rôle dans les modalités de médiation ludique interculturelle. Il faut toutefois rappeler que dans la classification PEGI, d'autres indicateurs de contenu sont employés, qui renvoient eux aussi à certaines représentations portant sur les jeux vidéo, sans se retrouver sur les boîtes d'emballage de façon aussi répandue que l'indicateur « violent ».

Du sexisme et du racisme

---

[113] <http://www.game-zoom.com/index.php?page=article_dossier&ID=2393>, consulté le 04/11/05.

Les mentions « teneur sexuel » et « discrimination » recoupent en partie l'analyse proposée par les frères Le Diberder sur les principales accusations portées à l'encontre des jeux vidéo. Les deux auteurs abordent en effet dans le même chapitre à la fois le thème de la violence mais aussi celui du « sexe » et du « racisme », qui sont, dans les discours portant sur les jeux vidéo, des thématiques couramment mises en relation avec celle de la violence. À titre d'exemple, le site internet de l'Assemblée Nationale reporte des propositions de loi formulées à l'occasion du 9e Parlement des enfants. La proposition numéro 9 porte alors sur la diminution de la violence, du racisme et du sexisme dans les jeux vidéo : « Tous les jours, nous recevons la presse pour enfants. Un article nous a interpellé : il parlait des jeux vidéo. Une association américaine a analysé soixante-dix jeux sur console et PC. Elle a constaté que ces jeux étaient sexistes, racistes et violents : deux héros sur dix sont des femmes ; six héros sur dix sont blancs. Les enfants jouent beaucoup, ils peuvent confondre la réalité avec le monde virtuel. Si les héros sont grossiers, violents, ils les admirent et ont envie d'agir comme eux. Dans le monde actuel, la violence est présente et nous le constatons tous les jours. Le racisme a existé et a fait d'énormes dégâts. Les femmes se sont battues pour l'égalité des sexes »[114].

Du fait des accusations de sexismes allant à l'encontre du médium, la thématique du sexe est avant tout l'occasion pour Alain et Frédéric Le Diberder d'aborder celle de la place de la femme dans les jeux vidéo. « Il n'est pas difficile de vérifier "sur le terrain"qu'il y a bel et bien un problème. Les jeux vidéo ont pour le moment un sexe » (Le Diberder, 1998 : 191). Cependant, la position de ces deux auteurs, de même que celle de la plupart des industriels, est de présenter la situation comme « transitoire », plusieurs chiffres mis à disposition par le secteur affirmant le rôle de plus en plus prononcé de la femme, tant du côté des usages que de celui du contenu. Nous avons déjà relevé les données fournies par l'ESA selon lesquelles, aux État-Unis, 43% des joueurs seraient des joueuses. De plus, ce chiffre est précisé par l'indication suivante, les femmes âgées de plus de 18 ans représentent une plus grande partie de la population des joueurs (28%) que les garçons âgés de 6 à 17 ans (21%)[115]. Cette affirmation est avant tout symbolique puisqu'elle va à l'encontre de l'image habituellement attribuée à l'utilisateur de jeu vidéo, celle du joueur adolescent mâle, suggérant une modification du profil du joueur, qui serait aujourd'hui véritablement pluriel. Dans son livre sur les « idées reçues » concernant les jeux vidéo, Jacques Henno (2002 : 39) interroge à ce titre la thématique suivante : « Les jeux vidéo c'est uniquement pour les enfants, et encore,

---

[114] <http://www.assemblee-nationale.fr/juniors/parl9-pion9.asp>, consulté le 04/11/05.
[115] <http://www.theesa.com/facts/index.php>, consulté le 06/11/05.

uniquement pour les garçons ! ». En 1998, les auteurs de *L'univers des jeux vidéo* affirment d'ailleurs « quand il y aura plus de jeux faits en pensant aux filles, il y aura plus de filles qui penseront à jouer » (Le Diberder, 1998 : 194). Les chiffres de l'ESA fournis en 2005 peuvent-ils permettre d'affirmer qu'il y a effectivement aujourd'hui davantage de jeu conçu pour un public féminin, diversifiant dès lors les thématiques empruntes de masculinité ? Il faut tout d'abord préciser que les données précédentes ne sont pas accompagnées des éléments de méthode ayant permis d'obtenir ce pourcentage. Comment a été défini le statut de « joueur » ? Les femmes qui pratiquent dans un contexte familial, pour encadrer la pratique de leurs enfants par exemple, sont-elles à considérer comme des joueuses au même titre que des personnes ayant une pratique plus régulière ? Quelle est la régularité de la pratique de jeu qui permettrait de considérer un individu comme un joueur ? Et au-delà du simple chiffre statistique, quelle serait la nature de cette pratique, y aurait-il des différences entre les sexes (machine sur laquelle le jeu est pratiqué, type de jeu, *etc*.) ? Une étude menée en 2003 par l'institut Pew internet & american life project permet de répondre en partie à certaines de ces questions (bien qu'il n'indique pas la proportion de femmes se déclarant effectivement être des joueuses). Sur 1162 étudiants interrogés, le rapport d'étude montre par exemple que si les hommes déclarent majoritairement jouer pour le « *fun* » les femmes jouent avant tout lorsqu'elles s'ennuient. De plus, selon cette étude, les femmes jouent principalement sur un ordinateur personnel et en ligne alors que les hommes auraient une pratique davantage orientée vers les consoles de jeux (cette constatation n'est cependant pas mise en relation avec le temps accordé par chaque sexe à l'activité vidéoludique). Pour expliquer ce fait, qui semble « surprenant » pour les auteurs de l'étude, le rapport met en avant le fait que les jeux sur console seraient davantage orientés vers l'action et l'aventure, avec des éléments de violence, tandis que les jeux sur ordinateur comporteraient davantage de jeux traditionnels, tels que les jeux de carte. De plus, selon les auteurs, dans les jeux sur console, les options de jeux et la structure narrative seraient plus rigides, proposant des rôles stéréotypés aux personnages (il s'agit de secourir une princesse, etc.), tandis que les jeux en ligne proposeraient pour la plupart la possibilité de choisir le sexe de son avatar, tout en laissant une plus grande liberté dans la composition de son apparence.

Cela revient-il à dire qu'il y a effectivement une prise en compte par les éditeurs de jeu de la place de la femme dans le contenu de certains de leur produit ? L'un des exemples les plus signifiants sur ce sujet pourrait être le succès de la nouvelle figure emblématique des jeux vidéo à la fin des années 90, Lara Croft, l'héroïne du jeu *Tomb Raider* (Eidos, 1996). Le 26 juillet 1997, cette égérie de pixels faisait la une du journal *Libération* et plusieurs articles lui

étaient alors consacrés. Le journaliste spécialisé Olivier Séguret y relève la possibilité d'une ouverture à un public féminin que permet l'avènement d'une héroïne au sein des jeux vidéo : « À propos du triomphe culturel et médiatique de leur personnage fétiche, les actuels développeurs du prochain épisode des aventures de Lara, *Tomb Raider II*, offrent cette explication rencontrée partout : c'est parce que Lara est une femme, la première à ce rang et dans ce rôle dans un jeu d'action et d'aventures. Massivement masculin, le public des jeux vidéo a trouvé en elle une compagne inhabituelle, et par ailleurs irrésistible du point de vue de ses formes (on trouve de nombreuses supputations sur le Web à propos de son tour de poitrine exact). Mais inversement, la valorisation d'une héroïne dans un tel jeu a drainé vers *Tomb Raider* un public plus féminin que d'ordinaire, signal d'autant plus intéressant que sur le marché phare du secteur, au Japon, les filles représentent une part croissante de la clientèle des jeux vidéo, attirées par des produits toujours mieux ciblés »[116]. Il faut toutefois souligner que cette approche de la féminité au sein des jeux vidéo est pour le moins ambigu puisque si elle met en avant la femme, elle ne s'éloigne pas pour autant des logiques de « masculinité militarisée » prévalant jusqu'alors dans l'industrie. D'ailleurs, selon Stephen Kline et ses deux collaborateurs, un écart de ces logiques à la faveur de jeux exclusivement orientés vers un public féminin serait un pari très risqué en terme de rentabilité, puisqu'il remet en jeu l'expérience acquise à l'intérieur du marché niche masculin pour des bénéfices incertains, le terrain des « jeux pour les femmes » étant à la fois inexploité mais aussi inexploré. Cette prise de risque demanderait donc un engagement économique substantiel de recherche, sans la promesse d'un retour sur investissement rapide (qu'est-ce que serait un jeu adressé aux femmes, comment le définir ?). Le parcours de la société Purple Moon, uniquement dédiée à la conception de jeux pour petites filles, est d'ailleurs emblématique du risque financier que représente la conception de ces types de logiciel. Brenda Laurel, qui était à l'initiative de la création de cette compagnie, est à la fois chercheuse et professionnelle, ses recherches étant en partie centrées sur la thématique de la conception de jeux pour un public féminin et sur les différences pouvant exister au sein des usages. De fait, les logiciels développés par Purple Moon prenaient en compte les études menées par la chercheuse, selon une approche empruntant aux *gender-studies* et aux sciences psychocognitives. Les programmes étaient alors fondés sur des éléments de navigation et de narration particuliers, tels que la

[116] <http://www.captain-alban.com/dossier_presse/liberation.html>, consulté le 07/11/05.

« navigation émotionnelle » ou encore la mise en avant des « relations entre pairs »[117]. Fondée en 1996, la compagnie fit faillite 3 ans plus tard alors qu'elle était entrée en compétition avec Mattel, qui la racheta ensuite. Comme nous pouvons le constater, si les accusations de sexismes allant à l'encontre des jeux vidéo sont pris en compte par les industriels, qui mettent d'ailleurs en avant une plus grande proportion de « joueuses » parmi les utilisateurs, la modification sur ce sujet des logiques de marché éprouvées peinent à se structurer, celles-ci proposant davantage une réactualisation des anciennes thématiques pour parer aux critiques potentielles. En ce sens, même si les chiffres de l'ESA mettent en valeur la proportion importante de femmes adultes jouant aux jeux vidéo, la majorité des jeux adressés au public féminin sont aujourd'hui avant tout des jeux « traditionnels » pour enfant, faisant souvent office de produits dérivés, comme les produits Mattel et leur gamme de jeux *Barbie*.

Les accusations de sexisme portées à l'encontre des jeux vidéo en appellent d'autres, portant notamment sur la discrimination et le racisme. En octobre 2000, un groupe de travail de la commission européenne émettait cette analyse : « Les médias traditionnels ont certes un rôle à jouer dans la lutte contre le racisme et l'intolérance, mais leur importance dans la diffusion de l'information diminue face au développement des nouvelles technologies et des nouveaux services de communication. Chaque individu, chaque groupe est aujourd'hui en mesure de toucher un vaste public, pour le meilleur et pour le pire, ce qui l'oblige à veiller à promouvoir l'entente dans la société. Dès lors, les initiatives d'éducation et de formation doivent cibler le grand public, qui se pose à la fois en destinataire et en diffuseur de contenu. Elles devraient aussi développer l'esprit critique face aux nouvelles technologies, y compris internet, les jeux vidéo et la musique »[118]. En attirant l'attention sur les jeux vidéo, ce groupe de travail affirme la possible présence de discours discriminatoire au sein de ces produits (tout comme l'existence du descripteur de contenu « discrimination » dans le système d'évaluation PEGI). Cependant, pour les frères Le Diberder, l'existence de tels jeux ne concernerait que « quelques titres », où « les victimes appartiennent surtout aux pays ayant eu maille à partir avec l'armée américaine : Russes, Arabes, Indochinois, Sud-Américains, voire Allemands. Pas mal de monde finalement. *Leatherneck*, par exemple est un jeu clairement raciste : les Américains débarquent (y compris un GI noir) et vont systématiquement abattre les Asiatiques » (Le Diberder, 1998 : 202). Ces représentations seraient donc issues de

---

[117] Notre traduction des termes « emotional navigation » et « peer relationship ». Ces termes sont employés par Brenda Laurel pour qualifier son travail de conception, ceci dans une interview disponible au lien suivant : <http://www.storycenter.org/diner/pages/bl1.html>, consulté le 07/11/05.

[118] <http://www.coe.int/T/F/Droits_de_l'homme/Ecri/2-Conf%E9rence_europ%E9enne/2-Autres_documents/Groupe_de_travail_IV.asp>, consulté le 08/11/05.

l'américano-centrisme dominant dans l'univers des jeux vidéo. En effet, selon les deux auteurs la « voix de l'Amérique » s'exprimerait plus que toute autre au sein de ce médium. Ceci aurait cependant pour les auteurs certaines « vertus », dont celles d'une vigilance à l'égard du contenu raciste des publications destinées à la jeunesse, dans le but de préserver la dignité des nombreuses minorités des États-Unis. De fait, fin 2003, plusieurs associations de la communauté haïtienne des États-Unis menacèrent de porter plainte à l'encontre de l'éditeur Take Two Interactive pour son jeu *Grand Theft Auto : Vice City* (2002) car dans une des « missions » de ce titre, le personnage incarné par le joueur est recruté par un gang cubain pour éliminer un gang rival haïtien, l'objectif de la mission étant résumé par la consigne suivante : tuez tous les haïtiens. Suite à cette menace de plainte, l'éditeur accepta de modifier la phrase posant problème dans les prochaines versions commercialisées. Mais pour Alain et Frédéric Le Diberder, « cela ne va d'ailleurs pas sans effets pervers, lesdites minorités étant le plus souvent soit purement et simplement oubliées dans les jeux, soit confinées à des rôles de victimes, […] dans l'ensemble, le racisme des jeux vidéo pêche surtout par omission. Sans doute croit-on rassurer le public en ne lui montrant qu'un univers homogène » (*ibid.* : 203). À travers leur analyse, c'est une autre critique récurrente adressée à l'encontre des jeux vidéo qui transparaît, celle d'une surdétermination de certaines valeurs promues par la culture-industrie que constitueraient les jeux vidéo, qui serviraient de plus des intérêts nationaux particuliers, ici les État-Unis. Ce questionnement est récurrent lorsque l'on aborde la globalisation des marchés, il est par exemple évoqué par Jean-Pierre Warnier (2004 : 40) dans son ouvrage sur la mondialisation de la culture : « La globalisation des marchés implique la mise en concurrence, à l'échelle mondiale, de toutes les entreprises qui produisent des biens culturels […]. C'est elle qui suscite les deux débats qui nous occupent : comment les multiples cultures singulières, celles de la tradition, celles du local, réagissent-elles devant un tel déferlement ? Par ailleurs, la mondialisation n'est-elle pas synonyme d'une américanisation généralisée de la planète ? ». Un des chapitres des frères Le Diberder est d'ailleurs intitulé « le meilleur des mondes américains » et il nous semble à présent nécessaire de nous attarder sur ce genre de représentations attribuées aux jeux vidéo, qui postulent donc la surdétermination de certaines cultures nationales dans leurs contenus.

Les jeux vidéo, une culture-industrie à l'américaine ?

Avancer que les jeux vidéo sont américano-centrés peut de prime abord sembler surprenant lorsque l'on constate le poids de la production japonaise dans cette industrie, ceci depuis la première crise de 1983. Parmi les diverses « idées reçues » portant sur les jeux vidéo, Jacques Henno reporte celle selon laquelle « à travers les jeux vidéo, le Japon exporte sa culture ». Mais si l'auteur met en avant le poids économique de l'industrie nippone, il relativise aussitôt la présence de certaines « valeurs japonaises » : « en termes de ventes, il est un pays incontournable pour les jeux vidéo : les États-Unis. Entre 40 et 45 % du marché mondial serait là-bas […]. Par conséquent, les jeux vidéo font beaucoup plus appel aux valeurs américaines qu'à la culture nippone ». Comme nous l'avons déjà évoqué, même s'il existe des marchés locaux permettant de rentabiliser certains types de productions, les impératifs économiques des constructeurs (majoritairement japonais) et l'augmentation des coûts de développement à chaque nouvelle génération de machines confirmeraient effectivement la nécessité pour les éditeurs japonais de se tourner vers le marché américain, en orientant le contenu de leur jeu vers ce public. L'analyse émise par Jacques Henno est également partagée par Alain et Frédéric Le Diberder qui font par exemple remarquer que dans les documents distribués par Nintendo à l'usage des médias, il est précisé que Mario est un plombier de Brooklin. Ces deux auteurs s'intéressent alors plus particulièrement aux jeux de stratégie historiques, car si le cadre spatial et temporel de certains jeux ne serait pas toujours évident, ces jeux de stratégie « entretiennent un rapport évident avec l'histoire et la géographie, et sont une photographie intéressante des choix et omissions qui constituent le périmètre mental des jeux vidéo. Pour être plus précis nous nous sommes livrés à l'examen attentif d'une anthologie des wargames portant sur des périodes d'avant le XXe siècle proposée par le magazine *Computer Gaming World* de juin 1993 » (Le Diberder, 1998 : 224). L'analyse révèle alors que l'événement historique le plus représenté est celui de la guerre de sécession américaine. De plus, si un titre sur trois porte sur l'histoire américaine contre 40% de titres consacrés à l'histoire européenne, au total plus d'un jeu sur deux porte en fait sur l'histoire anglo-américaine. Les auteurs donnent alors une explication très proche de celle de Jacques Henno, la plus grande part de marché des jeux vidéo se situerait selon eux au sein des « adolescents blancs américains de classe moyenne. C'est une ethnie digne de respect, mais dont la place excessive dans la culture mondiale de la fin du XXe siècle sera sans doute le problème culturel majeur du siècle suivant » (Le Diberder, 1998 : 230). Les auteurs laissent cependant entrevoir la possibilité du développement de nouvelles thématiques en mettant en avant la diversification des publics et en insistant surtout sur des mesures de soutiens publiques à la production locale, qui souffrirait de la mise en concurrence avec des structures

de développement plus souples outre-atlantique. De la sorte, dans le bulletin émanant du département des études et de la prospective du ministère de la culture et de la communication, Alain et Frédéric Le Diberder déclarent qu'en tant « qu'œuvre de création les jeux vidéo véhiculent les valeurs culturelles du pays où ils sont élaborés » et soulignent « la forte valeur ajoutée des créateurs » (2002 : 10). Dans ce contexte, l'institutionnalisation culturelle des jeux vidéo revêt une importance capitale pour les industriels français.

Mais que la production d'un jeu vidéo soit un fait de culture nationale ne va pas de soit, ceci malgré la prise de position d'auteurs tels que Alain et Frédéric Le Diberder[119]. Comme le souligne Pierre Bruno (1993 : 131) dans son ouvrage sur les jeux vidéo, la multiplication des discours de légitimation peut poser problème dans le sens où l'on trouve un « foisonnement d'instituts, de centre d'études et autres organismes, dont certains cherchent à se parer des plumes de l'intellectuel pour mieux accomplir leur mission de communication en faveur des entreprises ». Dès lors, il apparaîtrait que la posture d'Alain et Frédéric Le Diberder, à la fois juge et partie, traduit davantage une volonté de rapprocher fonds publics et secteurs privés afin de venir en aide aux acteurs européens du secteur plutôt qu'un questionnement visant à déconstruire les « valeurs » véhiculées par le médium. C'est notamment ce qu'affirme le sociologue Laurent Trémel dans un article intitulé « la pratique des jeux vidéo : un objet d'études sociologiques ? » (2003 : 158) : « Homme des médias, ceux-ci [Alain et Frédéric Le Diberder] ont su promouvoir leur œuvre jusque dans les milieux universitaires où les informations contenues dans l'ouvrage ont souvent été prises pour argent comptant, alors que les auteurs développent des analyses qui sont certes séduisantes et dans "l'air du temps", mais qui n'évitent pas les contresens. L'exemple le plus flagrant concerne le jeu *Civilization*, encensé comme l'archétype du "bon" jeu aux finalités "pédagogiques" (Le Diberder, *op cit.* : 183), alors qu'une étude minimale du logiciel suffit pour percevoir les aspects ethnocentriques et caricaturaux de la vision pro-américaine de l'Histoire qu'il dégage. Le paradoxe est à son comble quand on connaît le but de la démarche Le Diberder : dénoncer "l'américanisation" des jeux vidéo pour en appeler à l'octroi d'aides publiques en direction des producteurs de jeux vidéo français (et européens)… ». À ce titre, les récentes réponses du gouvernement aux demandes d'aides formulées par les industriels pour un motif d'aide à la création culturelle ne peuvent que confirmer l'analyse du sociologue : « En fin de compte, une sorte de pragmatisme, pouvant aller jusqu'à l'enthousiasme, va s'imposer : il est nécessaire de

---

[119] Nous rappelons que dans le bulletin intitulé La création de jeux vidéo en France en 2001, Alain et Frédéric Le Diberder, responsables de l'étude, déclarent qu en tant « qu œuvre de création les jeux vidéo véhiculent les valeurs culturelles du pays où ils sont élaborés ».

former les enfants aux usages des nouvelles technologies, car elles sont désormais nécessaires à la bonne marche de la société » (Trémel, 2001 : 196).

Depuis la première édition du livre d'Alain et Frédéric Le Diberder en 1993, les jeux vidéo ont donc gagné en légitimité et trouvent une acceptation de plus en plus large au sein de la société, suscitant d'autres types de questionnements, notamment sociologiques. Comme nous l'avons déjà souligné, l'ouvrage de Laurent Trémel paru aux Presses universitaires de France en 2001 est l'un des premiers ouvrages abordant l'objet qui relève de cette discipline. Il se détache notablement des logiques de légitimation et d'information sur le domaine qui prévalaient dans la plupart des ouvrages l'ayant précédé en ce qu'il propose avant tout de comprendre la fonction de ce loisir dans les sociétés contemporaines en dépassant « les analyses de surface » : « Il est aujourd'hui nécessaire de dépasser les "analyses de surface", pour saisir la complexité des phénomènes liés au développement des "réalités virtuelles" qui tendent à s'imposer dans la société contemporaine » (*ibid.* : 220-221). Pour ce faire, le sociologue propose à la fois de mener une analyse thématique des univers de jeux vidéo et des enquêtes auprès de joueurs. La restitution des réflexions menées par Laurent Trémel dans cet ouvrage nous permettra donc de prendre connaissance de recherches issues d'une instance « extérieure » au domaine questionnant l'acceptation plus importante du phénomène depuis ces dernières années au sein de la société française. Cette analyse nous servira ensuite de ligne directrice pour déconstruire les représentations sociales se portant sur l'objet.

Le multimédia : un « miroir aux alouettes »

Bien que le titre et la quatrième de couverture de l'ouvrage laissent penser de prime abord que l'auteur focalise son attention sur le champ des NTIC, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes* est avant tout une étude sociologique sur une pratique ayant connu son heure de gloire au cours des années 80, et au début des années 90, le jeu de rôle « sur table ». Une partie importante de la réflexion de Laurent Trémel se fonde sur les concepts de société critique et de culture critique mis en lumière par Luc Boltanski : « Du fait de la vulgarisation scientifique, les acquis des sciences sociales de l'après-guerre sont peu à peu passé dans le sens commun, où les acteurs sociaux s'en servent, notamment quand ils sont confrontés à des impératifs de justification [...]. La société actuelle est une société critique et la critique sociale ordinaire à laquelle se livrent les acteurs sociaux doit devenir un objet

d'étude privilégié du sociologue » (Trémel, 2001 : 74). Le jeu de rôle, objet de nombreuses attaques de la part de la société « globale » (les médias ont par exemple qualifié cette pratique de porte ouverte vers la violence ou le satanisme), semble alors être un domaine particulièrement adapté à une approche employant ces concepts. Ainsi les « mondes » des scénarios construits par les pratiquants vont-ils devenir des univers de justification, où, par analogie, un certain regard critique sur la société va émerger. Les pratiques relatives au jeu de rôle se structurant progressivement, ce « milieu » va devenir un univers de référence pour les joueurs, souvent jeunes, qui y trouvent un mode de socialisation leur permettant une construction identitaire. Laurent Trémel montre comment, devant la massification du statut de « jeune », les individus peinent à se construire une identité structurante au travers des institutions (scolaires notamment), cherchant alors une reconnaissance dans d'autres sphères. Ces analyses invitent à discuter l'image sociale homogénéisante de la jeunesse et des pratiques culturelles communes censées se rattacher à la « culture jeune ». L'étude pragmatique effectuée dans des clubs auprès de joueurs relève la façon dont les « rôlistes » souhaitent se distinguer de l'image du jeune « type », dans laquelle ils ne se reconnaissent pas. L'approche sociographique révèle qu'en général, ces joueurs sont issus des classes « moyennes supérieures », et désirent s'accomplir socialement. Toutefois, la massification des filières de formation et la conjecture socio-économique rendent ces aspirations problématiques, ces individus étant bien souvent conduits vers une position sociale inférieure à celle à laquelle ils aspiraient initialement. Ces données renforcent d'autant le regard critique envers la société qui transparaît dans les « mondes » conçus par les pratiquants de jeu de rôle. D'ailleurs, dans cette perspective, cette pratique ludique peut être analysée comme un univers de substitution, où faute de s'accomplir socialement, le joueur acquiert une reconnaissance à travers le jeu, se satisfaisant de cette condition à défaut de pouvoir modifier l'ordre social établi.

On voit alors l'intérêt qu'il y a à transposer ces réflexions à l'univers des jeux vidéo. C'est ce qu'entreprend l'auteur dans les cent dernières pages de l'ouvrage. Les jeux vidéo ont eux aussi subi les assauts critiques de la société « globale » et toute une catégorie de titres vidéoludiques se présente comme des transpositions de jeux de rôle sur support informatique. Comme nous l'avons déjà souligné, alors que le point de vue d'Alain et Frédéric Le Diberder postulent la possibilité de l'émergence de contre-discours au sein de ces logiciels par l'aide à la production locale, le point de vue proposé par Laurent Trémel se veut beaucoup plus englobant, puisque ce serait dans l'ensemble de ces loisirs que s'imposerait une vision ethnocentrée et néo-libérale du monde, où les producteurs encourageraient au sein même de

leurs produits une logique de consommation qui s'accorde avec les idéologies dominantes des industries néo-capitalistes, l'appropriation des logiciels par les utilisateurs montrant que ceux-ci acceptent assez bien les messages véhiculés. À la suite d'une étude de plusieurs titres, il conclut : « Prenant en compte les capacités de décodage de leurs pratiquants, liées au niveau d études moyen que l'on rencontre au sein de cette population, les concepteurs des logiciels sont tout prêts à modifier leurs produits, à en gommer les aspects posant problème, sans pour autant, on l'a vu, remettre en cause une idéologie dominante, basée sur la recherche de la performance et l'accumulation de ressources. En ce sens, l'utilisation de références savantes apparaît seconde et plutôt au service de ce processus que liée à une volonté d'émancipation des utilisateurs, car le tout contribue à justifier une certaine vision du monde, ethnocentrée, et diffusant des conceptions néo-libérales, qui tend, en définitive, à s'imposer au travers de ces loisirs » (*ibid.* : 252). Et si le sociologue s'intéresse par la suite aux possibles réappropriations faites par les utilisateurs, en rapportant notamment huit témoignages de joueurs interrogés dans plusieurs boutiques de la région parisienne et en analysant des articles issus de la presse spécialisée, son constat tend à confirmer les hypothèses formulées à la suite de l'étude de corpus : « Ainsi, les joueurs se satisfont d'incarner un puissant chef d'État ou encore un guerrier redouté et, s'ils contestent bien certains aspects du système marchand dans lequel ils sont imbriqués […], cette critique peine à se structurer sur des bases qui permettraient vraiment des modifications de l'ordre social. D'autant plus que les producteurs sont prompts à réintégrer cette critique sociale ordinaire et, à notre sens, en parent bien les effets potentiels » (*ibid.* : 291). Le sociologue termine alors son ouvrage sur une réserve dirigée à l'encontre de l'avènement du multimédia, qui « pourrait jouer un rôle de miroir aux alouettes, en contribuant à la pacification, virtuelle, d'un monde où les inégalités se multiplient pourtant…» (*ibid.* : 297). Il nous semble toutefois nécessaire de revenir sur cette recherche. En effet, plusieurs implicites – que l'on retrouve de façon récurrente dans les représentations sociales se portant sur l'objet – transparaissent à travers certains points de l'analyse. Ces « allants de soi » nécessitent d'être explicités et pris en compte afin d'en comprendre les fondements.

2.3 Fondements des représentations se portant sur le jeu vidéo

En premier lieu, la critique adressée aux jeux vidéo, qui constitueraient une activité de compensation vis-à-vis du réel, est portée de façon récurrente à l'encontre des arts mimétiques, changeant d'objets au fil des époques. Comme nous le verrons, plusieurs de ses fondements sont à relativiser. Nous montrerons alors que s'il est indéniable que certaines

idéologies sont dominantes au sein des jeux vidéo, ce domaine est justement pluriel du fait des contradictions internes qui ne permettent pas l'imposition stable d'une seule et même vision du monde. Ces différents éléments nous amènerons à aborder le champ plus particulier du *game design*, dont la délimitation fournira des outils d'analyse des modalités de médiation ludique interculturelle.

Une activité de compensation ?

Que le jeu vidéo constitue une activité de compensation face aux contraintes du réel peut paraître *a priori* évident. En effet, celui-ci propose, en tant que média numérique, des réalités virtuelles en marge du monde « réel » et procède, en tant qu'activité ludique, d'une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence », selon la définition du jeu que donne Roger Caillois (1958 : 37). Du fait notamment de ces deux facteurs, le jeu vidéo aurait donc toutes les qualités requises pour s'imposer comme le nouvel opium du peuple, au risque d'abrutir l'individu. Les médias reportent d'ailleurs assez fréquemment cette crainte, à l'image par exemple d'un reportage diffusé en janvier 2003 sur TF1 (intitulé « vidéo drogue ») qui présentait un jeune adolescent accro aux jeux vidéo qui avait « complètement perdu pied dans le monde réel » du fait de sa passion (échec scolaire, problèmes relationnels, santé précaire pour cause de malnutrition, etc.). Cependant, il faut tout d'abord souligner que toute fiction peut être *en partie* définie selon ces deux critères, le virtuel et le jeu. L'ouvrage *Pourquoi la fiction ?* de Jean-Marie Schaeffer (1999) apporte à ce propos de nombreux éléments forts instructifs : « Les "réalités virtuelles" naissent avec les systèmes biologiques de représentation : toute représentation mentale est une réalité virtuelle. Il y a donc bien un lien entre le virtuel et la fiction : étant une modalité particulière de la représentation, celle-ci est du même coup une forme spécifique du virtuel. Mais en tant que forme spécifique, elle est précisément irréductible à la définition générale du virtuel ». « [Lara Croft] se distingue de ses ancêtres non numériques uniquement en ce qu'elle est "générée" par un code digital, alors que ceux-là étaient – et sont toujours – créés à travers le langage (tel Julien Sorel), à travers une empreinte filmique (tel Indiana Jones) ou graphiquement (tel Droopy). Au niveau de son statut ontologique, Lara Croft n'est ni plus ni moins "virtuelle" que n'importe quel autre personnage imaginaire » (Schaeffer, 1999 : 10). Ce qui distingue toutefois Lara Croft (ou tout autre héros de jeux vidéo) de Julien Sorel est que celle-ci est simultanément personnage de fiction et personnage de jeu. Nous le verrons, ce double statut acquiert toute son importance

lorsqu'il s'agit de discerner les particularités du *game design*. Il ne faut pas cependant en déduire que le jeu soit totalement exclu de la fiction, il tient d'ailleurs pour Jean-Marie Schaeffer un rôle essentiel pour comprendre ce qu'est la fiction : « 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 » (*ibid.* : 11).

Dès lors, si l'on considère que les jeux vidéo partagent avec d'autres formes de fiction certains mécanismes fondamentaux communs, il devient plus aisé de les resituer dans une généalogie, dont ils ne sont que les derniers descendants (qui ont certes leurs particularités propres mais qui ne se situent pas en rupture par rapport aux précédentes formes de médiations fictionnelles). Et si l'on s'attarde sur la façon dont les précédents procédés permettant la mise en place de simulacres du réel (cinéma, théâtre, photographie,…) ont été reçus lors de leurs apparitions, il apparaît bien plus clairement que les accusations aujourd'hui portées à l'encontre du « multimédia » en général et des jeux vidéo en particulier sont les réactualisations d'une même critique plus ancienne. Les frères Le Diberder rappellent par exemple dans leur ouvrage la façon dont le cinéma a été accueilli à ses débuts, en citant une réaction de George Duhamel qui considérait que « le cinématographe est un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne, une machine d'abêtissement et de dissolution » (Le Diberder, 1998 : 160). Jean-Marie Schaeffer inscrit quant à lui cette tradition critique dans une échelle de temps plus importante, puisqu'il la fait remonter à Platon : « La croisade contre les simulacres se présente souvent à la fois comme une lutte morale et comme une défense de l'excellence artistique, puisque la pulsion mimétique est censée être à la fois dangereuse (elle nous aliène) et facile (elle obéit à des "recettes"). Aussi le discours antimimétique est-il d'abord un discours de pédagogue : ce sont toujours […] les habitants de la Caverne induits en erreur par les ombres, […] les opprimés incapables de découvrir par eux-mêmes les mécanismes de l'aliénation sociale que l'identification mimétique sert à reproduire et à renforcer, le "grand public" manipulé par le "cinéma hollywoodien", les "sujets postmodernes" lobotomisés par les technologies numériques… - qu'il convient d'éclairer et d'amener ou de ramener à la raison. C'est ensuite un discours dénonciateur : s'il y a des victimes, il doit y avoir un loup Ce dernier prend bien sûr des

formes diverses selon les époques : actuellement c'est le marchand, par exemple le producteur "hollywoodien" ou le "technocapitaliste de Sillicon Valley" ; à d'autres époques c'était l'acteur de théâtre ; ou encore, comme chez Platon, le poète tragique et le peintre. Mais quels que soient les habits qu'il revêt, le loup imitateur poursuit toujours le même but : corrompre les cœurs et aliéner la raison » (Schaeffer, 1999 : 25). La réflexion de Jean-Marie Schaeffer montre bien que derrière la « critique antimimétique » pointe le refus de considérer les arts mimétiques comme source de connaissance et d'émancipation puisqu'ils aliéneraient la raison, abrutissant l'individu et le confortant dans sa position. Cette critique change bien sûr d'objet au fil des époques, lorsque certaines formes d'expression artistique alors rejetées acquièrent légitimation et reconnaissance. Sans tenter d'évaluer les fondements de cette « critique antimimétique » dans le discours platonicien[120], nous essaierons davantage de nous focaliser sur sa pertinence lorsqu'elle est adressée aux jeux vidéo, en nous fondant plus particulièrement sur une thèse soutenue par Gonzalo Frasca (2001), chercheur à l'université de Copenhague, qui considère justement que les jeux vidéo peuvent être employés comme un médium permettant la stimulation d'une pensée critique à propos de problèmes personnels et sociaux.

Dans son étude Gonzalo Frasca propose de s'inspirer des techniques dramatiques du théâtre de l'opprimé, mis en place par Augusto Boal, pour concevoir des jeux incitant au débat parmi les joueurs. Pour résumer très brièvement, le théâtre de l'opprimé met en scène une situation d'oppression durant laquelle tout spectateur peut choisir d'intervenir pour remplacer un protagoniste et proposer sa propre solution au problème. Il va alors s'agir de profiter de l'opportunité qu'offrent certains jeux qui permettent à l'utilisateur de modifier l'apparence graphique du monde représenté et de ses règles : le joueur doit pouvoir modéliser des situations qui lui semblent problématiques, afin de les faire jouer à d'autres, qui à leur tour pourront modifier des paramètres de cette situation pour en proposer une nouvelle. Gonzalo Frasca prend l'exemple concret d'un jeu qui serait une modification du jeu *The Sims* (Electronic Arts, 2000), dans lequel le joueur doit gérer la vie quotidienne d'un avatar qu'il crée. Gonzalo Frasca propose que les joueurs puissent créer des personnages ayant des problèmes sociaux ou personnels. Il serait ensuite possible de s'échanger ces « sims » et d'en modifier le comportement afin de trouver des issus à leur situation. Les joueurs pourraient par la suite débattre des différentes solutions proposées au sein de forums dédiés. Gonzalo Frasca

---

[120] Ceci amènerait une digression qui nous écarterait certainement trop de notre problématique d'origine. Nous renvoyons plutôt le lecteur intéressé par la question à l'ouvrage de Jean-Marie Schaeffer.

pointe toutefois plusieurs inconvénients qui pourraient émerger de ce jeu. Tout d'abord certains personnages pourraient très rapidement poser des problèmes éthiques, peu de compagnies acceptant alors de se faire connaître comme la société ayant fourni « un simulateur où vous forcez de jeunes enfants à travailler comme prostitués et à vendre de la drogue » (Frasca, 2001 : 87-88)[121]. Ensuite, « dans ce cas particulier, le jeu vidéo pris pour modèle étant un *best-seller*, il est peu probable qu'une telle modification puisse jamais avoir lieu » (*ibid.* : 88)[122]. Cette dernière objection a assez peu d'importance cependant, puisque le but de Gonzalo Frasca est avant tout de montrer de quelles manières la « philosophie » du théâtre de l'opprimé pourrait être appliquée aux jeux vidéo de façon à augmenter son potentiel pour éveiller les « consciences ». De même, Gonzalo Frasca le concède, peu d'éditeurs accepteraient de faire ce genre de logiciel. Dans cette optique, même si comme nous l'avons vu les jeux vidéo posséderaient un potentiel permettant l' « émancipation » de l'individu, il n'y aurait finalement qu'assez peu de place pour ce genre de produits dans une industrie où, comme le souligne Laurent Trémel (2001 : 252), « les concepteurs des logiciels sont tout prêts à modifier leurs produits, à en gommer les aspects "posant problème", sans pour autant, on l'a vu, remettre en cause une idéologie dominante, basée sur la recherche de la "performance" et l'accumulation de ressources. En ce sens, l'utilisation de références "savantes" apparaît seconde et plutôt au service de ce processus que liée à une volonté d'"émancipation" des utilisateurs, car le tout contribue à *justifier* une certaine "vision du monde", ethnocentrée, et diffusant des conceptions néo-libérales, qui tend, en définitive, à s'imposer au travers de ces loisirs ». La remarque de Laurent Trémel rejoint d'ailleurs certaines de nos propres analyses sur la capacité de l'industrie à « normaliser » certaines thématiques problématiques, sans pour autant les remettre en cause. Les réflexions de Gonzalo Frasca développeraient-elles dans ce cas un modèle utopique de jeux vidéo ? Ceux-ci proposeraient-ils dans leur ensemble, du fait des impératifs de rentabilité économique, une certaine vision du monde ?

L'expression d'une vision du monde ethnocentrée ?

Il faut tout d'abord souligner que comme dans toute industrie proposant des produits culturels, l'industrie vidéoludique répond à la fois à des impératifs économiques et à un travail

---

[121] « I do not think that there is any company on Earth that wants to be known as the "one that provided a platform for creating a simulator where you force young children to work as prostitutes and sell drugs" ».

[122] « In this particular case, since the model videogame is a best-seller, it is not probable that such modifications could ever be done ».

créatif plus individuel. Les efforts des *Cahiers du cinéma* dans les années 50 et 60 militaient justement pour la reconnaissance de l'expression d'un auteur au sein des œuvres cinématographiques, même dans celles qui répondaient à des contraintes économiques fortes et qui n'avaient apparemment que pour seul but de divertir (où l'exemple le plus caractéristique est bien sûr celui d'Alfred Hitchcock). Comme nous l'avons déjà relevé, dans le domaine des jeux vidéo, cette dualité entre le pôle éditorial et une volonté individuelle de création s'est très vite affirmée, alors même que les nécessités de rentabilité et les coûts de production étaient loin d'atteindre les niveaux actuels. L'anecdote concernant le jeu *Adventure* (Atari, 1978) conçu par Warren Robinett nous semble dans ce cas assez parlante. À la fin des années 70 (où le développement d'un jeu n'était encore l'affaire que d'une poignée de personnes) Atari avait pour politique éditoriale d'interdire à ses *game designers* d'inclure leurs noms dans les jeux. Warren Robinett, souhaitant passer outre cette interdiction, décida alors d'inclure une pièce secrète dans le jeu, lieu dont la découverte n'était pas nécessaire pour progresser dans l'intrigue mais que le joueur chevronné pouvait tout de même mettre à jour. Cette chambre cachée contenait bien sûr la signature de Warren Robinett. Il instaura ainsi une nouvelle tradition au sein des jeux vidéo, celle des *easter eggs* (bonus cachés), qui se renouvela sans cesse par la suite, faisant d'ailleurs l'objet d'exploitation commerciale par Nintendo. Cet exemple nous incite alors à considérer qu'il y aurait bien différents niveaux d'expression idéologique au sein d'une œuvre vidéoludique, l'affirmation selon laquelle les jeux vidéo pourraient proposer dans leur ensemble une même vision de la société devant être nuancée.

Gonzalo Frasca propose trois niveaux distincts dans lesquels peuvent s'exprimer les idéologies. Tout d'abord, celui de l'histoire et des événements mis en jeu. « Ceci inclut les caractéristiques des objets et personnages, le contexte, les arrangements, et les scènes cinématiques. Par exemple un simple changement d'apparence des personnages peut transformer *Quake*[123] en un match à mort entre Israéliens et Palestiniens »[124] (Frasca, 2003 : 232). Le second niveau se situe dans la manipulation des règles, ce que le joueur peut faire à l'intérieur du modèle, tandis que le dernier niveau correspond au but qui est imposé au joueur pour gagner (atteindre un certain score, etc.). Dès lors, chaque choix des concepteurs à l'un de ces trois niveaux va entraîner une décision idéologique. Dans les *Sims*, il n'est par exemple

---

[123] *Quake* (Activision, 1996) est un jeu à l'apparence futuriste où des joueurs doivent s'affronter au sein d'arènes en poursuivant différents buts, le plus commun étant le match à mort.

[124] « This includes the characteristics of the objects and characters, backgrounds, settings, and cut scenes. For example, a simple switch of character skins could turn Quake into a deatchmatch between Israelis and Palestinians ».

pas permis de marier un couple du même sexe (deuxième niveau). Mia Consalvo (2003), qui a mené des études sur la sexualité dans les jeux vidéo, remarque également qu'il n'est pas possible, lors de la création de son personnage, de choisir par avance son orientation sexuelle (homosexuel, hétérosexuel ou bisexuel), la sexualité étant déterminée dans ce jeu comme une activité, puisqu'elle dépend des agissements du joueur lors de la partie, plutôt que comme une préférence inhérente, un aspect inchangeable de l'identité. « Pour beaucoup d'activistes des droits des gays, par exemple, l'implication que la sexualité soit "simplement" un choix donne de la crédibilité aux arguments considérant que si l'homosexualité est optionnelle, alors l'individu peut se passer de cette activité. Pour ce groupe, voir la différence de préférence sexuelle comme "inhérente" est politiquement nécessaire. Par contraste, certains peuvent applaudir ce choix [présent dans les *Sims*], suggérant que considérer quelqu'un comme "initialement" orienté sexuellement est essentialiste et réductionniste, et qu'il s'agit plutôt du produit d'un conditionnement social, culturel et historique, davantage qu'une structure biologique »[125] (Consalvo, 2003 : 186). Les trois niveaux que nous venons de détailler montrent alors la multiplicité des expressions permises par une œuvre vidéoludique. À titre d'exemple, alors que le deuxième niveau peut procéder d'un système d'accumulation de ressources, le premier niveau peut véhiculer un regard critique sur ce même système. C'est en partie le cas dans le *Fallout 2* (Interplay, 1998) qui est un jeu de rôle dont l'accomplissement du personnage passe par un système d'accumulation de ressources (points d'expérience, argent, etc.) mais dont le message situé au premier niveau dresse une critique acerbe de la société américaine et du libéralisme économique.

Si le discours véhiculé par ce jeu peut sembler contradictoire, il pose à nouveau de façon métonymique la question du rôle des contradictions et frictions dans la formation de cette culture-industrie. S'il est incontestable que certaines représentations culturelles sont dominantes au sein des productions vidéoludiques, l'approche diachronique et l'approche synchronique du marché ont montré que son développement résulte de compromis perpétuels avec d'autres tendances divergentes, qui loin d'être uniquement à considérer comme minoritaires et temporelles – à l'image des types de jeux développés par Purple Moon – participent tout autant aux dynamiques d'évolution de cette culture. Elles ne peuvent être à ce titre ignorées ou relayées au rang d'exceptions qui confirmeraient la règle de la présence

---

[125] « For many gay rights activists, for example, the implication that sexuality is "merely" a choice gives credibility to arguments that if homosexuality is optional, then individuals can opt "out" of that activity. For this group, seeing difference in sexuality as "innate" is pilitically necessary. By contrast, some might applaud the choice, as to suggest that any body is "innately" sexualized (or gendered) is essentialist and reductionist, and the product of social, cultural and historical conditioning ».

totalitaire de représentations culturelles ethnocentrées. On peut souligner dans ce cadre que les types de jeux souhaités par Gonzalo Frasca (qui favorisent la pensée critique sur des problèmes de société) trouvent un terrain d'expression dans des systèmes de distribution plus « indépendants » des grands circuits de distribution (jeux gratuits disponibles au téléchargement sur internet, programmes permettant la modification de jeux existants, etc.). Le site *socialimpactgames.com* propose par exemple de recenser un grand nombre de « jeux à impact social » : « le jeu (vidéo et informatique) est devenu un langage – un médium d'expression – dans lequel toute idée peut être, et est, exprimée. Notre intention est d'aider à documenter ce phénomène grandissant et de le lister, de façon à ce que : 1. Les gens souhaitant trouver des jeux à impact social puissent les localiser 2. Les gens souhaitant créer des jeux à impact social puissent voir ce que d'autres ont fait »[126].

Le *game design*: une imposition de normes ou un champ ouvert à l'appropriation, voire à la création ?

Mais à travers l'analyse qu'émet Gonzalo Frasca de l'usage des jeux vidéo comme possible vecteur de débat social, voire d'« éveil des consciences »[127], c'est avant tout la question de l'attitude adoptée par le joueur face à la structure de jeu qui est soulevée. Conférer ce rôle social au jeu vidéo implique en effet qu'il soit donné au joueur la possibilité d'adopter un certain recul critique face à l'objet lors de sa pratique ludique tout en lui permettant d'y apporter sa part de créativité. En effet, il est important de souligner que le théâtre de l'opprimé auquel fait référence Gonzalo Frasca s'inscrit dans une logique constructiviste de l'apprentissage, où l'apprenant va avoir une démarche active dans la construction de ses connaissances, qui ne lui seront pas transmises par un tuteur sous forme de discours absolu, non manipulable et constitué de vérités ou de contre-vérités. De ce fait, l'apprenant devient véritablement acteur dans la construction de son savoir, puisqu'il peut tenter de créer ses propres solutions aux problèmes proposés. Or cette liberté laissée aux joueurs est loin de faire l'unanimité au sein des analyses se portant sur le jeu vidéo. C'est cette question particulière des modalités de médiation de l'attitude ludique qui est selon nous centrale dans les débats se

---

[126] « "Game" (i.e. video and computer) has become a language - i.e. a medium of expression - in which almost any idea can be, and is being, expressed. It is our intention to help document this growing phenomenon and list, so that: 1. People who want to locate Social Impact Games can find them, and 2. People who want to create Social Impact Games can see what others have done », <http://www.socialimpactgames.com/>, consulté le 02/08/06.

[127] Gonzalo Frasca emploie le terme suivant : « consciousness raising ».

portant sur l'objet et sur son rôle culturel, que ce soit au travers des effets de ses contenus, de son rôle de compensation vis-à-vis des contraintes qu'engendre le « réel » et, plus généralement, de la diffusion et de l'acceptation sociale à grande échelle de certaines de ses représentations. Ainsi, pour Laurent Trémel, la liberté d'expression du joueur face à la structure de jeu serait-elle toute relative. Comparant les jeux de rôles aux jeux vidéo, le sociologue attribue au domaine vidéoludique un processus d' « imposition de normes », « ne serait-ce que parce que ceux-ci restent construits à partir de données informatiques programmées, limitant les actions et les choix du joueur, qui restent dépendants de la structure du logiciel » (*ibid.* : 292). Dans l'analyse effectuée par le sociologue, les jeux vidéo seraient à considérer comme un média imposant une série de normes particulières au joueur, empruntes d'idéologies néo-libérales, que ce dernier doit accepter pour pouvoir s'impliquer dans l'univers ludique proposé. Dès lors, même si une certaine pluralité des représentations est permise au sein de l'offre et au travers d'un même logiciel, certaines d'entre elles s'imposeraient dans les pratiques afin de réaliser une médiation ludique entre cette culture-industrie globalisée et les multiples cultures localisées. Dans son enquête, Laurent Trémel montre de la sorte que les utilisateurs s'accordent assez bien avec certaines valeurs hégémoniques qu'il discerne dans les jeux analysés, les joueurs se pliant en définitive aux messages idéologiques contenus dans les œuvres afin de pouvoir jouer. Toutefois, l'étude réalisée par Laurent Trémel a été effectuée dans le cadre de « boutiques », lieu où la logique de consommation concorde somme toute assez bien avec les valeurs relevées. Les résultats auraient-ils été les mêmes si l'enquête se serait davantage portée sur d'autres communautés de joueurs, comme les « pirates » informatiques ? De plus une étude réalisée hors du contexte de jeu permet-elle réellement de relever les possibles appropriations et détournements réalisés par les joueurs dans le cadre d'une médiation ludique ? Le point de vue du sociologue peut cependant être corroboré par celui de Stephen Kline et de ses deux collaborateurs, dans le sens où ces auteurs considèrent que les jeux vidéo sont davantage une invitation à se conformer à la construction d'un univers pré-établi plutôt qu'un encouragement à en déconstruire ses limites. Il s'agirait de prendre des choix d'ordre tactique au sein d'un « scénario » dont les paramètres stratégiques sont prédéterminés et où le joueur prend le rôle d'un héros ou d'une héroïne dans une « narration » préétablie. En employant le terme de scénario et de narration, les auteurs de *Digital Play* invitent cependant à considérer la structure d'un jeu vidéo selon un modèle narratif, dont nous avons vu que les tenants de la ludologie tels que Gonzalo Frasca estiment qu'il s'agit d'un modèle inapproprié qui limiterait notre compréhension du médium, et donc notre compréhension du rôle du joueur vis-à-vis de

la structure de jeu. Et en ce sens, Jean-Pierre Warnier, se référant aux enquêtes réalisées par Daniel Miller dans l'île antillaise de Trinidad, souligne que la consommation peut tout à fait conduire à la « création culturelle » : « Par une étude du vêtement, de l'ameublement d'intérieur, de la consommation quotidienne […] Miller peint le tableau d'une production culturelle singulière. Il montre que, dans l'île de Trinidad, les éléments culturels mondialisés sont singularisés et mis en contexte d'une manière spécifiquement trinidadienne » (Warnier, 2004 : 97). Cette réflexion rejoint par ailleurs celles de Michel de Certeau (1980 : 280-281) sur « l'acte de consommer » : « L'élite émue par le bas niveau des canards ou de la télé postule toujours que le public est modelé par les produits qu'on lui impose. C'est là se méprendre sur l'acte de "consommer". On suppose qu'"assimiler" signifie nécessairement "devenir semblable à" ce qu'on absorbe, et non le "rendre semblable" à ce qu'on est, le faire sien, se l'approprier ou réapproprier. Entre ces deux significations, le choix s'impose ». L'enjeu est donc de déterminer, dans le cas des jeux vidéo, si la liberté conférée au joueur serait illusoire et ne découlerait que d'une imposition de normes dues au langage informatique et à certains impératifs économiques, ou si une possibilité de réappropriation, voire de création, est centrale dans la médiation ludique par support informatique et dans ce cas, quel serait le rôle de certaines représentations culturelles hégémoniques dans cette médiation.

Nous précisions précédemment que Lara Croft est à la fois un personnage de jeu et de fiction. Selon nous, la compréhension de la fonction de ce double statut est fondamentale pour caractériser les modalités de médiation par le *game design* de jeux vidéo. L'une des différences entre le jeu vidéo et d'autres formes de représentations fictionnelles issues des industries culturelles, tel que le cinéma auquel le médium vidéoludique est couramment comparé, réside en ce que le joueur/destinataire exerce un rôle actif dans l'énonciation du récit. Alors qu'au cinéma, toutes les images composant la pellicule sont présentées au spectateur dans l'ordre établi par le monteur (bien souvent sous la direction du producteur dans le système *mean stream* hollywoodien et non du réalisateur, lorsque ce dernier n'a pas obtenu le fameux *director's cut*), c'est au joueur, dans le cas d'un jeu vidéo, de diriger le récit des événements qui constitueront l'histoire d'une partie. Même si certains théoriciens comme Roger Odin considèrent que le lecteur/spectateur mobilise dans son espace de lecture un « processus de production textuelle » (Odin, 2000 : 10), il paraît difficile de postuler que ces œuvres impliquent une opérationnalité des symboles qu'elles véhiculent, pour reprendre les termes employés par Vincent Mabillot à ce sujet. « Pour que se déroule une médiation interactive, il est nécessaire que l'utilisateur soit actif et par ce fait participe à la construction d'une représentation de l'énoncé. Une partie du contenu est indéfinie. On se contente pas

d'activé la matérialisation d'un contenu, mais de participer à son énonciation signifiante »[128] (Mabillot, 2001). Cela revient-il à dire que le joueur va produire son œuvre propre en agissant ? Il est certain que les exemples de modifications faites par des joueurs à des jeux préexistants (en changeant les règles du jeu ou les graphismes, etc.) rendent parfois la limite entre utilisateurs et *game designers* assez ténue. Mais dans ce cas particulier, les concepteurs de ces modifications « amateurs » ne rentrent-ils pas davantage dans une pratique de production que de jeu ? Il faut de même rappeler que la majeure partie des joueurs ne s'adonnent pas à la modification de programmes, qui requiert des compétences techniques particulières. Certes, cette opportunité de conception laissée au joueur est présentée dans certains jeux comme l'un des principaux intérêts ludiques du logiciel et elle leur est de ce fait facilitée, à l'exemple du jeu *Neverwinter Nights* (Atari, 2002). Ainsi, au dos de la boîte d'emballage de ce jeu, l'argumentaire de vente insiste-t-il tout particulièrement sur la possibilité pour le joueur de créer ses propres aventures, son « monde, personnages, monstres, quêtes, armes, légendes et scénarios »[129]. À cet effet, le jeu comporte un outil de production qui permet à l'utilisateur de modifier les règles initiales du jeu, créer l'architecture dans laquelle les protagonistes vont se déplacer, mettre en place des personnages et inventer leurs dialogues... Ces aventures, appelées « modules », peuvent par la suite être mises en ligne sur des sites internet dédiés. Elles seront à la portée d'autres utilisateurs qui seront libres de s'y aventurer, seuls ou à plusieurs. Il faut toutefois souligner que les possibilités de paramétrages qui sont alors offertes aux joueurs ont par avance été mises en place par l'équipe de conception. Cette opportunité de « production » de l'utilisateur se retrouve cependant de façon plus systématique dans les univers persistants en ligne, où chaque joueur va entre autres tenter, dans la mesure des actions mises à sa disposition, de créer un avatar qui lui est propre et unique. Nous l'avons vu à travers l'étude menée par l'institut Pew internet & american life project, la possibilité de personnalisation des avatars dans les jeux en ligne permettrait à un plus large public de s'investir dans l'univers de jeu. Toutefois, cette possibilité de personnalisation ne signifie pas que les logiques sous-jacentes à la médiation ludique vont être déconstruites par les utilisateurs ou feraient l'objet d'une appropriation particulière. Comme nous l'avons souligné, dans le cadre de jeux tels que *World of warcraft*, la maison d'édition refuse par exemple toute propriété de l'avatar à son utilisateur (ou des objets qu'il aurait pu créer), formulant un cadre d'action à la fois à l'intérieur de l'univers de jeu mais également au dehors, jouant d'ailleurs à ce titre sur le flou juridique qui existe dans chaque nation à ce

---

[128] <http://grm.uqam.ca/activites/cmo2001/mabillot.html>, consulté le 10/09/06.
[129] Indication figurant au dos de la boîte de jeu.

propos. Le joueur ayant forgé un personnage au sein d'un jeu vidéo ne pourrait-il pas être considéré comme l'auteur de ce personnage, l'ayant conçu à partir de matériaux disponibles dans l'univers ludique ? Cette série de réflexions sur la médiation ludique à travers le *game design* montre la nécessité de délimiter plus en avant ce champ afin d'en comprendre les modalités de réalisation, en se fondant en premier lieu sur la définition de la structure de jeu.

2.4 Vers une nécessaire prise en compte du *game design* dans la médiation ludique par support informatique

Pour conclure cette première partie, il nous semble nécessaire de revenir sur la réflexion de Jacques Henriot quant à la définition de la notion même de jeu, en rappelant tout d'abord l'une des interrogations centrales de notre problématique : comment faire jouer autrui à un jeu que je lui propose si celui-ci ne partage pas la même idée que moi de ce qu'est un jeu ? « La chose que j'appelle jeu en ce moment, dans le monde où je vis, a pu être différente hier, sera peut-être différente demain. Elle est probablement différente ailleurs. Où s'arrête le sens ? Aux limites de la Terre ? Aux frontières d'une civilisation ? Aux portes de la ville ? Lecteur, comprends-tu la même chose que moi sous le terme que j'emploie ? » (Henriot, 1989 : 15). Cette idée qu'il se fait de ce qu'est le jeu, Jacques Henriot l'ancre résolument dans une tradition localisée qui la lui aurait transmise : « Cette idée qui m'anime et prend corps en moi quand j'entends, quand je dis, quand j'écris le mot jeu, je ne l'invente pas. Elle me vient d'ailleurs : de mon entourage, de mes lectures, de mon enfance. Aussi loin que je puisse remonter dans mon passé, j'entends ce mot auquel s'attache une signification apparemment toute claire. On me disait : " va jouer " et j'allais jouer, saisissant au vol, sans la moindre hésitation, le sens que l'on donnait à ce verbe. […] C'est ainsi que j'ai appris, comme si je l'avais toujours su, qu'il y a des choses qui sont de l'ordre du jouer et d'autres qui appartiennent à un domaine tout à fait différent marqué du sceau du sérieux. […] Quand je parle de jeu, ce n'est donc pas moi seul qui parle, mais tous ceux qui parlent comme moi, qui pensent comme moi. J'arrive avec un passé, des souvenirs, une langue, une éducation, une culture dont je ne saurais me défaire » (*ibid.* : 14). Les jeux vidéo, en tant qu'industrie globalisée, contribuent aujourd'hui à changer, à travers les pays industrialisés, la signification de ce que veut dire jouer. Ils se constituent à la fois en culture du jeu et s'ancrent peu à peu au sein des différentes cultures locales en prenant forme patrimoniale et en s'institutionnalisant. Comme nous l'avons vu au cours du chapitre sur les jugements de valeurs, cet ancrage ne se fait pas sans résistance au sein des différentes sociétés, qui véhiculent de nombreuses

représentations sociales sur l'activité et qui rentrent parfois en conflit avec la diffusion de ces produits. Sony a par exemple réussi à imposer sa Playstation 2 en concourant à faire changer certaines représentations occidentales qui accompagnaient fréquemment le jeu comme activité enfantine : de jouet pour enfant, la console de jeu est devenue un centre de loisir numérique de luxe. De divertissement s'opposant à l'éducation, le jeu vidéo est aujourd'hui à considérer comme un support pouvant mener au débat social et à l'éveil des consciences. Alors que l'opposition jeu et sérieux est très prégnante dans la culture occidentale, un nouveau genre de jeu apparaît aujourd'hui, les *serious games*[130]. À ce titre, comme toute culture, les jeux vidéo véhiculent également leur propre langage, qui renvoie lui aussi à une certaine signification du « jeu » : des formations au « *game design* » apparaissent dans plusieurs pays et les amateurs de jeux vidéo emploient tous un même terme pour qualifier la qualité d'un jeu vidéo indépendamment de ses seules spécificités techniques (sans que celui-ci ne trouve cependant de définition précise mais qui a pourtant une signification « toute claire ») : le *gameplay*[131]. Dans sa thèse sur la médiation par le cédérom ludo-éducatif, Catherine Kellner (2000 : 83) relève l'importance que revêt la façon de dire le jeu dans la conception que l'on se fait de cette notion : « En utilisant plusieurs mots pour désigner le concept de jeu, les diverses civilisations en disent long sur la façon dont elles le conçoivent. Certaines langues, en effet, n'auront pas d'expression unique – qui serait l'équivalent pour nous du concept de jeu –, mais utiliseront plusieurs termes, désignant chacun un type de jeu différent. Le grec, par exemple, se sert d'un suffixe pour traduire l'idée de ludique ». Dès lors, pour reprendre l'expression des auteurs de *Digital Play*, « Mario » serait-il un colonisateur de l'imaginaire ludique en imposant une certaine signification de ce qu'est le jeu à travers diverses cultures locales ?

Comme le souligne Michel Espagne (1999 : 141), « les cultures ne se laissent pas dissoudre par les tentatives aussi radicales soient-elles, de les investir, mais elles restent dotées d'un fort pouvoir de capture et de remodelage qui remet en cause les représentations d'un rayonnement unilatéral, les explications diffusionnistes ». Cependant, dire que chaque culture « capture » et remodèle les représentations du jeu véhiculées par les produits de l'industrie vidéoludique n'éclaire pas la nature des modalités de médiation ludique mises en place. Exclure une explication diffusionniste dans le cas des jeux vidéo renforce à l'inverse une situation problématique. Si le jeu est une activité culturellement et historiquement marquée, comment un objet véhiculant une culture ludique particulière peut-il susciter l'idée d'une « capture » ludique au sein d'une autre culture alors que celle-ci a une conception toute

---

[130] Le 05 décembre 2005 a eu lieu à Lyon une manifestation intitulée Serious Game Summit 2005.
[131] Nous développerons en détails la signification de ce terme dans la prochaine partie.

différente de ce qu'est le jeu ? Est-il vraiment possible de prétendre que l'activité que nous désignons aujourd'hui comme « jeu » soit bien présente partout et depuis toujours, ceci sans faire preuve d'ethnocentrisme ? « Il ne suffit pas, en partant d'un terme comme "jeu", d'ouvrir un dictionnaire afin d'y lire *comment cela se dit* dans une autre langue. On fait alors comme si le passage pouvait s'effectuer par transvasement, la même substance idéelle glissant, fluide, d'un mot à l'autre. Rien ne prouve, en réalité, que ce que l'on vise en employant le pronom démonstratif *cela* (dont on s'apprête, sans plus d'examen, à faire la matière de cette opération d'éclusage) soit la même pour des interlocuteurs différents. […] Nous n'avons que peu de raisons de faire confiance à des auteurs qui prétendent savoir comment se dit "jouer" dans la langue des Hopi ou dans celle des Inuit, même si l'on peut être assuré de leur érudition et du sérieux de leur documentation. La vraie question n'est pas, en effet, de savoir comment *cela* se dit, mais si c'est bien *cela* qui se dit » (Henriot, 1989 : 82-83). Dès lors, l'explication du succès interculturel des jeux vidéo pourrait-elle faire l'économie d'une analyse diffusionniste, d'autant que la médiation s'y effectuerait, à la différence des jeux traditionnels, par l'*imposition* de certaines normes, ces logiciels étant tributaires d'un langage informatique ? Cette hypothèse est à mettre en corrélation avec des recherches telles que celles initiées par Patricia Greenfield (1994 : 35) qui, en s'intéressant à un genre de jeux vidéo particulier, les jeux « d'action », prétend que « ces jeux vidéo-là exercent une influence cognitive à grande échelle ; ils permettent une diffusion sociale de procédés de perception et de connaissance qui, sans être inconnus dans notre civilisation, n'ont jamais été popularisés à ce point. Or, apparus simultanément dans tous les pays industrialisés, comme par exemple la France, l'Italie, l'Allemagne et le Japon, souvent identiques d'un pays à l'autre, ils constituent, de façon encore plus prononcée que la télévision, un instrument culturel international ».

Néanmoins, une réflexion de Jacques Henriot vient selon nous complexifier cette approche, laissant entrevoir une autre piste à suivre. Affirmer que les différentes cultures possèdent chacune une conception particulière de ce qu'est le jeu, c'est déjà affirmer qu'il y aurait bien une idée de jeu universelle, qui revêtirait à travers les différents peuples des connotations particulières. Il y aurait différentes idées du jeu qui renverraient à une même idée de jeu. « Le postulat de toute "anthropologie", fût-elle structurale, réside dans cette affirmation que c'est toujours d'hommes qu'il s'agit, que tous ces hommes sont également des hommes et qu'à ce titre ils relèvent tous d'une étude qui, tenant compte de ce qui distingue et parfois les sépare, prend aussi appui sur des éléments communs, des invariants résultant de leur appartenance à une même espèce et, plus profondément peut-être, de

l'identité de leur statut existentiel. Le jeu serait-il l'un de ces invariants ? » (*ibid.* : 83). Cette hypothèse évoquée par Jacques Henriot est également avancée par Jean-Marie Schaeffer dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?* (1999 : 234) : « En ce qui concerne les jeux fictionnels, nous sommes en droit de nous attendre à une grande stabilité interculturelle. Cela est dû au fait que d'un côté ils impliquent la maîtrise d'une compétence intentionnelle très complexe, mais que d'un autre côté cette compétence est acquise à un âge très précoce. Pour le dire autrement : la complexité du dispositif fictionnel est telle que s'il s'agissait d'une convention culturellement spécifique, donc d'une acquisition exogène que le petit enfant devrait emprunter au monde culturel dans lequel il grandit, il serait en fait incapable de la maîtriser à un âge aussi précoce. […] Malheureusement, à quelque exceptions près, les anthropologues ne s'intéressent pas assez aux jeux fictionnels des enfants (il en va d'ailleurs de même en ce qui concerne les faits oniriques) pour qu'on puisse tester de manière concluante l'hypothèse universaliste ». Le succès interculturel des jeux vidéo permet et encourage l'exploration de cette piste, qui renvoie dès lors davantage à l'emploi d'un cadre de référence interactionniste plutôt que diffusionniste : la médiation ludique interculturelle ne se réaliserait pas à travers « l'influence » structuraliste de l'objet sur l'individu mais résulterait d'une construction, issue de la confrontation d'individus de cultures diverses à l'objet, qui véhicule certaines représentations de ce qu'est le jeu. L'affirmation de cette thèse pose toutefois la question des invariants qu'une structure devrait présenter pour être effectivement considérée comme ludique. De plus, quelles formes devraient-ils prendre au sein d'un logiciel de jeu vidéo pour que l'individu adopte une « attitude » adéquate à son égard et que l'expérience soit effectivement interprétée comme « ludique » ? D'ailleurs, comment se définirait cette « compétence intentionnelle » complexe universelle à laquelle renverrait *en partie* le terme de jeu en français, de *play* en anglais ou encore de *ludus* en latin (« en partie » parce que chacun de ces mots se référent par ailleurs à une certaine conception de cette « chose nommée jeu » [Henriot, 1989 : 85]) ? Comme on peut le constater, il ne s'agit pas de nier, en adoptant un cadre de référence interactionniste, le rôle de la structure de jeu mais bien de placer l'objet et le sujet sur le même plan en comprenant comment s'opère la médiation ludique au travers des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation. Une approche communicationnelle du *game design* nous permettra dans la prochaine partie de répondre aux questions relatives à la structure d'une situation de jeu et à la définition de l'attitude ludique recherchée. Par la suite, une approche ethnométhodologique d'un jeu en ligne massivement multijoueur permettra de comprendre comment s'opère la construction signifiante du monde ludique pour des utilisateurs qui, bien qu'ils soient issus de cultures multiples, n'en sont pas

moins des joueurs lorsqu'ils agissent de concert dans l'univers fictionnel de *World of warcraft*. Nous avons vu que les logiques de globalisation économiques ayant cours dans ce type de jeu imposent effectivement la pratique commune de joueurs issus d'horizons multiples et qu'à ce titre l'analyse de la structure d'un de ces jeux et de ses usages se révèle être particulièrement adaptée à notre problématique.

DEUXIÈME PARTIE

Le *game design* : la conception d'une structure de jeu

Comme nous l'avons avancé en introduction, le travail du *game designer* consiste à communiquer l'idée de jeu à l'utilisateur par l'intermédiaire d'une structure afin de lui faire adopter une attitude ludique. Nous avons pu constater au cours de la première partie que le jeu vidéo, en tant qu'industrie globalisée, véhicule certaines représentations hégémoniques du jeu, ceci à travers des thèmes majoritairement emprunts de « masculinité militarisée », ce qui contribue dès lors à transmettre une conception particulière de ce qu'est l'activité ludique. Ainsi, cette culture-industrie fait-elle culture au sein des différents peuples, comme le montre sa progressive institutionnalisation et sa récente patrimonialisation initiées par les amateurs, qui développent, de par leur passion, une grande connaissance du domaine. En ce sens, la pratique du jeu vidéo est une activité formatrice, comme le suggère les travaux de Patricia Greenfield ou encore ceux de Jacques Perriault sur « l'acquisition et la construction des connaissances par les jeux informatisés » (Perriault, 1994). Mais il faut également souligner que ce sont aussi les joueurs qui, du fait de leur passion, donnent forme culturelle à cette industrie ; ils participent à sa formation. Antoine Hennion (2005 : 7) relève ce double mouvement au sujet de la musique : « L'objet ne "contient" pas ses effets – ce que l'esthétique a très bien élaboré en parlant d'œuvre : le goût se découvre précisément à partir de l'incertitude, de la variation, de l'approfondissement des effets qu'a le produit – et qui ne tiennent pas qu'à lui, mais aussi à ses moments, à son déploiement, et aux circonstances. On retrouve l'idée de performativité : les moyens mêmes qu'on se donne pour saisir l'objet – pour instrumenter son écoute, dans le cas de la musique – font partie des effets qu'il peut produire. C'est en ce sens qu'on peut dire que l'amateur a écrit la musique, autant que l'histoire de la musique a produit ses amateurs. Ils se sont formés l'un à l'autre ». Dans ce cadre, pour Antoine Hennion, le goût est une activité productive d'amateurs « critiques » qui instrumentent leur pratique et l'inscrivent dans une dimension résolument collective, en s'appuyant sur des savoir-faire et des méthodes constamment rediscutées.

Comprendre comment se communique l'idée de jeu afin de faire adopter une attitude ludique au joueur nécessite donc d'aborder les modalités exactes de la médiation ludique, c'est-à-dire la façon dont les savoirs se construisent à travers cette activité et le rôle que ces connaissances jouent dans la médiation. Car si selon Jean-Marie Schaeffer le jeu chez l'enfant ne nécessite pas d'apprentissage particulier, l'activité revêt très vite selon les cultures de nombreuses connotations et significations qui en délimitent le champ et l'excluent d'autres domaines, tels que l'éducation. À titre d'exemple, Gilles Brougère, chercheur en sciences de l'éducation et spécialisé dans le domaine du jeu, distingue trois types de relations traditionnelles entre jeu et éducation avant le début du XIXe siècle et dont on trouve encore

aujourd'hui des « traces ». « En premier lieu, il s'agit de la récréation. Le jeu est le délassement indispensable à l'effort en général [...] tout spécialement l'effort scolaire. [...] En second lieu, l'intérêt que manifeste l'enfant pour le jeu doit pouvoir être utilisé pour la bonne cause. Il est possible de donner l'aspect de jeu à des exercices scolaires, c'est le jeu comme ruse pédagogique. Enfin le jeu permet au pédagogue d'explorer la personnalité enfantine et éventuellement d'adapter à celle-ci l'enseignement et l'orientation de l'élève » (Brougère, 2002 : 64). Dans ces trois types de relations, le jeu n'est pas considéré comme ayant un rôle éducatif intrinsèque. S'il est associé à des exercices scolaires, c'est pour permettre de rendre l'effort moins pénible, pour « ruser ». Il n'est pas alors considéré comme ayant un intérêt pédagogique propre. Il peut tout au plus permettre de renseigner l'éducateur sur le comportement d'un enfant. Dans ce cas, c'est l'éducation qui va se conformer à cette personnalité, le jeu ne permettant pas un apprentissage adapté aux spécificités de l'individu. Cependant, comme le remarque Catherine Kellner, « pour Jean Piaget, le jeu est fondateur de la personnalité humaine, en tant qu'élément central nécessaire à la construction du moi » (Kellner, 2000 : 97). Alors que de nombreuses « idées reçues » dissociaient jeu et éducation, la conception de Jean Piaget et d'autres auteurs va par la suite accorder au jeu un rôle essentiel dans la construction des connaissances.

Nous pouvons donc constater que pour aborder les modalités de la médiation ludique, il est tout d'abord nécessaire de définir précisément ce qu'est le jeu. Cette définition permettra de délimiter plus en avant le champ du *game design* et de caractériser par là-même le type de structure sur laquelle travaille le *game designer* pour que son œuvre prenne un aspect ludique. Il nous faudra également prendre en compte la spécificité du support informatique vis-à-vis des autres supports de jeu en terme de médiation, car selon Laurent Trémel, ce support imposerait certaines contraintes aux usages. Ces différents aspects nous permettront de formuler des outils d'analyse sémio-pragmatique afin de comprendre la façon dont un jeu vidéo se donne à être joué. Pour forger ces outils nous verrons qu'il sera nécessaire de faire des emprunts à la fois aux sciences du jeu (soit la ludologie) et à la narratologie. Toutefois, comme l'avons souligné à plusieurs reprises, une structure de jeu peut très bien être conçue à des fins ludiques et ne pas l'être pour l'utilisateur, ce qui nécessitera d'aborder en troisième partie les pratiques de jeu pour comprendre comment s'opère dans son ensemble une médiation ludique interculturelle.

1 La médiation ludique

Pour comprendre les modalités de la médiation ludique, il est tout d'abord nécessaire de définir ce à quoi renvoie le terme de jeu. Cependant, cette notion semble parfois renvoyer à des réalités complètement différentes, voire antinomiques, comme nous l'avons évoqué au sujet du rôle du jeu dans l'apprentissage. Nous verrons qu'il sera avant tout nécessaire de considérer le jeu comme une forme particulière de pratique et qu'à ce titre il nous faudra avoir recours à des théories de l'action afin de former notre cadre théorique. Nous ferons alors principalement référence aux réflexions d'Alfred Schütz sur la rationnalité pratique, que l'on peut justement inscrire dans une sociologie de la connaissance, ce qui rejoint nos préoccupations sur la médiation. Ceci nous amènera à considérer les spécificités de l'expérience ludique.

1.1 Définition du « jeu » comme forme particulière de procès métaphorique

Une notion complexe à l'usage multiple

Si nous avons choisi de mettre le terme « jeu » entre guillemets c'est que celui-ci recouvre de nombreuses acceptions en français, ce que remarque tous les auteurs s'étant intéressés à la sémantique de ce mot. Roger Caillois illustre par exemple les nombreuses notions « implicites » qui « hantent » l'idée de jeu, lorsque le terme est employé par « métaphore ». « En premier lieu, dans une de ses acceptions les plus courantes, les plus proches aussi de son sens propre, le terme de jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe » (Caillois, 1958 : 11). L'auteur remarque de la sorte que le terme de jeu peut s'employer pour qualifier un ensemble complet et dénombrable d'éléments tels qu'un jeu de cartes ou un jeu d'orgue mais que le mot désigne également le style d'un musicien ou d'un interprète, qui demeure libre bien que lié par un texte ou une partition. Le jeu renvoie également à la fois aux idées de hasard, de fortune et de calcul, lorsque l'on dit par exemple que l'on a reçu un beau jeu aux cartes ou encore lorsque l'on joue serré, ce mot renvoyant aussi pour Roger Caillois à une latitude, une « liberté utile » non excessive, comme lorsque l'on parle de jeu dans un mécanisme. Ces acceptions sont également liées à celle de risque, qui relèverait de la nature indéterminée du résultat du jeu. Roger Caillois souligne de plus que tout jeu est système de règles, celles-ci

étant arbitraires et impératives ; elles délimitent ce qui est permis ou défendu : « Ce qu'on appelle jeu apparaît cette fois comme un ensemble de restrictions volontaires, acceptées de plein gré et qui établissent un ordre stable, parfois une législation tacite dans un univers sans loi » (*ibid.* : 14). Ces ensembles de restrictions volontaires, ces « structures abstraites » sont pour Roger Caillois des modèles pour la culture et la société dans lesquelles elles se développent : « les modèles offerts par les jeux constituent autant d'anticipations de l'univers réglé qu'il convient de substituer à l'anarchie naturelle » (*ibid.* : 16). Ainsi, le jeu est-il conjointement au fondement de la culture et transformé par la culture au sein de laquelle il se développe : comme nous l'avons déjà évoqué, la notion varie d'ailleurs fortement selon les langues. Alors que le mot français renvoie à la fois à un ensemble limité régit par un système de règle et à une certaine idée de liberté d'usage, l'anglais réserve davantage le terme *game* pour le premier pôle et le terme *play* pour le second.

Mais, en tenant compte des réflexions de Jacques Henriot sur la traduction du terme, peut-on uniquement se contenter de donner une équivalence dans d'autres langues à certaines significations du mot français sans pour autant prêter à ces mots étrangers des connotations qu'ils ne revêtiraient pas ou encore sans sacrifier des « notions implicites » qui n'apparaissent pas dans la langue française mais qui ne sont pas à exclure d'autres conceptions culturelles du « jeu ». Si l'on considère par exemple le terme *play* en anglais, celui-ci ne recoupe qu'en partie certaines acceptions du mot *jeu* en français tout en recouvrant d'autres significations. Ainsi, dans l'ouvrage *Rules of play* consacré aux fondamentaux du *game design*, Katie Salen et Eric Zimmerman définissent-ils le terme comme un mouvement libre au sein d'une structure plus rigide. Si cette définition semble se rapprocher des acceptions énumérées par Roger Caillois au sujet du jeu, ils précisent toutefois que la notion de *game* – qui correspondrait au jeu en tant qu'ensemble défini par un système de règle – ne serait qu'un substrat du *play*. Dès lors, si une des catégories du *play* serait le « *game play* », les auteurs distinguent deux autres catégories appartenant au *play*, qui englobent à chaque fois la précédente et qu'ils dénomment *ludic activity* et *being playful*. La seconde catégorie renvoie à l'activité qui se porte à la fois sur des jeux/*games* mais aussi sur d'autres types de situations qui ne sont pas qualifiés de *game* tout en relevant pourtant du jeu/*play*, comme par exemple des enfants jouant dans une salle de gymnastique. Cette seconde catégorie du *play* pourrait trouver une correspondance en français dans la forme verbale « jouer ». Le terme *play* dans ses différentes acceptions ne peut toutefois se réduire à cette traduction puisque l'anglais emploie également le mot comme un nom commun, pour dénommer par exemple une pièce de théâtre – qui serait dès lors à considérer pour les auteurs comme une « activité ludique »

sans relever pour autant du jeu/*game*. Enfin, la troisième catégorie, « *being playful* », englobe les deux précédentes. Pour Katie Salen et Eric Zimmerman, il s'agit d'un état d'esprit où « l'esprit du jeu » [132] serait « injecté » dans d'autres actions. Cet état d'esprit est une condition nécessaire à l'activité ludique mais il peut également exister en dehors, au sein de situations qui ne sont pas usuellement qualifiées par la notion de jeu. L'expression trouve difficilement un équivalent en français, car si l'on peut la traduire par « être joueur » ou encore « être d'une humeur joueuse » lorsque ce qualificatif s'applique à une personne, il faut noter que la langue anglaise l'emploie également pour désigner une activité et dès lors les deux traductions que nous venons d'énoncer ne conviendraient plus. Nous avions vu en outre, au cours de la première partie, que la définition que donne le site internet *The Online Hacker Jargon File* du verbe *to hack* renvoie à une activité qualifiée de *playful*, marquant la distance prise avec l'usage courant d'un système informatique. Le qualificatif français approprié serait alors « ludique ».

En définitive, le terme *play* ne peut trouver une traduction fidèle si l'on se contente de lui prêter un équivalent dans le mot *jeu*. Toutefois, il semble dans ce précédent cas que ces différents termes appartiennent bien à une sphère d'activité commune, même si les différents mots ne renvoient pas chacun exactement à des significations identiques. Ainsi, les multiples acceptions du terme *play* peuvent-elles trouver des équivalents en français dans d'autres mots issus du même champ sémantique, tout comme le terme *jeu* trouve certaines de ses significations à la fois au sein de *game* et de *play*. Johan Huizinga fait cependant part d'un cas où un mot grec, qu'il considère comme appartenant à la sphère ludique, serait pour un autre auteur à en exclure du fait qu'il lui manquerait certains attributs qui seraient constitutifs du jeu. Ce mot est celui d'*agôn*. « Son acception sacrifie une partie essentielle de la notion de jeu. La notion du non-sérieux, du ludique, en général ne s'y trouve pas clairement exprimée. Sur cette base, et en raison de la place exceptionnellement grande prise par l'*agôn* dans la culture hellénique et dans la vie quotidienne de tous les Hellènes, Bolkenstein m'a reproché d'avoir englobé à tort dans la notion de jeu […] les compétitions sportives des Grecs, depuis les grandes manifestations du genre, enracinées dans la culture, jusqu'aux plus futiles. Quand nous parlons de "jeux olympiques", dit Bolkenstein, nous reprenons "inconsciemment un terme latin qui traduit le jugement d'appréciation porté par les Romains sur les compétitions ainsi définies, jugement qui diffère du tout au tout de l'interprétation grecque". Après une énumération des différentes formes d'agonistiques qui montrent la part prise dans toute vie

[132] « The spirit of play ».

grecque par le goût de l'émulation, il conclut : "Tout cela n'a rien à voir avec le *jeu*, à moins qu'on ne prétende soutenir que la vie entière ait été pour les grecs un jeu !" » (Huizinga, 1951 : 60-61). Johan Huizinga réfute alors la thèse de Bolkenstein en avançant que dans la société hellénique l'agonistique – soit le « concours » et la « compétition » – avait pris une telle place que « l'esprit » n'était plus conscient de son caractère ludique, cette activité étant devenue si habituelle qu'elle n'était plus éprouvée comme jeu. Elle n'en demeurait pas moins toujours attachée à la sphère ludique : « L'agôn, qu'il s'agisse du cadre grec ou même du monde entier, accuse tous les traits formels du jeu et appartient, quant à sa fonction, pour une part prépondérante au domaine de la fête, c'est à dire à la sphère ludique » (*ibid.* : 61-62). Il apparaît à travers la réflexion de Johan Huinzingua que l'auteur fasse avant tout correspondre la sphère ludique avec celle du « non-sérieux » et de la « fête », quitte à faire passer pour inconscient cet attribut lorsque celui-ci ne se trouve pas formellement formulé dans l'activité, comme ce peut être le cas de l'*agôn* chez les Grecs. Le « non-sérieux » est-il véritablement l'une des conditions *sine qua non* du jeu, ne résulte-t-il pas plutôt d'une certaine conception culturelle de ce qu'est le jeu, que Johan Huizinga prête à la conception grecque ? Ne pourrait-il pas y avoir des jeux sérieux, dont la conception grecque de la compétition témoigne et qui validerait par là-même l'hypothèse de Johan Huizinga de placer cette activité au sein de la sphère ludique ? Pour le dire autrement, le non-sérieux est-il vraiment une condition *sine qua non* de l'apparition du jeu ou une construction culturelle formulant ce qui appartient ou non à la « sphère ludique » ?

Ces différentes aspects posent la difficulté d'une entreprise qui souhaite formuler une définition universelle de ce qu'est le « jeu », qui pourrait s'appliquer partout et de tous temps. Celle-ci doit être suffisamment complète pour que l'on puisse y trouver les dénominateurs communs qui font que l'on parle de jeu au sein des différents peuples. L'un des critères redondants dans les éléments de définition que nous avons jusqu'alors formulés serait l'idée de liberté que suscite le jeu. Katie Salen et Eric Zimmerman définissent le terme *play* comme un mouvement libre au sein d'une structure plus rigide, de même que Roger Caillois donne une définition du jeu (sur laquelle nous reviendrons) qui le présente comme une activité libre. Le critère de liberté suffirait-il à désigner ce qui serait essentiel au jeu ? Jacques Henriot remarque effectivement que l'on ne joue qu'à son gré. « Parler d'un jeu obligatoire, d'un jeu auquel on serait contraint, semble un défi au bon sens. Il faut reconnaître pourtant que, si l'on pose *a priori* que l'homme est libre de ses choix, cette liberté s'étend bien au-delà du jeu. Liberté (et responsabilité) caractérisent tout ce qu'il fait, chacune des conduites portant la

marque de son vouloir. Elles ne sont donc pas spécifiques du jeu » (Henriot, 1989 : 171). Plutôt que de parler de liberté, la réflexion de Jacques Henriot indique qu'il serait davantage approprié de parler d'activité volontaire. Mais, à nouveau, cette seule qualification ne saurait suffire à définir le jeu en tant que tel. Doit-on, comme l'avance Johan Huizinga, postuler que ce qui appartient à la « sphère ludique » revêt, à travers ses multiples formes, un caractère non-sérieux, voire festif et divertissant. Cet aspect est également résolument ancré dans de nombreuses acceptions relatives à cette activité. D'ailleurs, pour Roger Caillois, si le jeu se doit d'être libre c'est avant tout parce qu'un jeu obligé perdrait aussitôt « sa nature de divertissement attirant et joyeux » (Caillois, 1958 : 42). L'une des vocations « naturelles » du jeu serait-elle dès lors de « divertir » ?

Gilles Brougère l'a souligné, l'une des relations traditionnelles entre jeu et éducation est que le jeu serait un délassement à l'effort général. Cette conception se retrouve notamment chez Aristote, qui formule dans le livre X de l'*Éthique à Nicomaque* de nombreux thèmes qui se retrouvent tout au long de l'histoire de la pensée du jeu. Pour le philosophe grec, « mettre tout son sérieux et sa peine à trouver les moyens de jouer paraît stupide et par trop puéril. […] Car le jeu ressemble à une détente, et c'est par impossibilité d'être à la peine continuellement que l'on a besoin de détente. Donc la détente n'est pas une fin, puisqu'elle a en vue l'activité » (Aristote, 1176 b 17-34, 2004 : 523-524). Cette considération, qui exclut alors le jeu du champ de l'activité, du travail et d'autres sphères tel que le sérieux, se retrouve aujourd'hui encore lorsque le jeu s'inscrit par exemple comme une récréation dans l'espace éducatif : « Le jeu est le moment du temps scolaire qui n'est pas consacré à l'éducation, mais à la détente nécessaire avant la reprise du travail » (Brougère, 2002 : 64). Gilles Brougère avance cependant qu'à la fin du XVIIIe siècle, la révolution romantique va permettre l'émergence d'un autre type de discours, qui trouve notamment ses prémisses dans les écrits de Jean-Jacques Rousseau. Cet autre discours est fondé sur une modification de la vision de l'enfant, qui était jusqu'alors considéré à travers le prisme de la frivolité et de la spontanéité, où le jeu n'avait que pour seul intérêt de mieux préparer le retour au travail et à l'éducation. Les réflexions de Rousseau et du courant romantique ont toutefois concouru à modifier cette représentation : la naturalité des valeurs que porte l'enfant le met à l'abri de la corruption. Les animaux, « sauvages » et milieux populaires peuvent devenir des modèles d'efficacité pédagogique : « Dans ce contexte le jeu, expression par excellence de la spontanéité enfantine, apparaît comme le témoignage d'un besoin de la nature. Si l'enfant joue c'est que cela est nécessaire à sa croissance comme peut l'être le besoin tout aussi naturel de se nourrir. […] Le jeu apparaît ainsi comme une activité sérieuse, précède le travail plus qu'il ne s'y

oppose. Sa frivolité n'est qu'une apparence pour qui ne sait pas en saisir la signification profonde qui de Fröble à Piaget en passant par Groos ou Freud va échapper au regard superficiel » (*ibid.* : 261). Dès lors, le jeu qui n'était pas considéré comme intrinsèquement éducatif peut apparaître comme une activité d'éducation naturelle. Toutefois, les deux formes de discours vont coexister, la vision apparue après la « révolution romantique » ne remplaçant pas la précédente mais se superposant à elle. Les pratiques consacrant avant tout le jeu comme ruse, comme prétexte à des exercices qui ne sont pas de nature ludique, ont toujours cours mais cette fois avec le couvert du second discours, qui met en avant les qualités formatrices du jeu. C'est notamment ce que remarque Catherine Kellner au cours de sa thèse sur la médiation par le cédérom « ludo-éducatif ». Si les promoteurs de certains des produits analysés insistent sur le caractère amusant du logiciel, qui permet d'acquérir conjointement les « bases des mathématiques » ou d'apprendre le « programme scolaire du CP », 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 » (Kellner, 2000 : 395). Les deux visions du jeu peuvent donc se rencontrer au sein d'un même discours, qui se complexifie alors, au risque d'engendrer des contradictions ou paradoxes. De la sorte, si Johan Huizinga (1951 : 83) avance que le sérieux est le non-jeu et rien d'autre, le jeu pourrait comporter une part de sérieux : « Car le *sérieux* tend à exclure le *jeu*, tandis que le jeu peut fort bien englober le *sérieux* ». En avançant cette proposition, Johan Huizinga reste toutefois très proche de la conception du jeu telle qu'elle était en vigueur avant la rupture romantique. Il serait possible de jouer sérieusement mais l'activité sérieuse reste opposée à l'entrée du jeu : « L'antithèse du jeu est pour nous le *sérieux*, et aussi dans un sens plus spécial : le *travail* » (*ibid.* : 81). Le travail et les activités sérieuses ne pourraient-ils pas prendre la forme de jeu, en contenir ? N'y a t'il pas là une contradiction avec le projet de l'auteur qui souhaite montrer « dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective, la présence extrêmement active et féconde d'un facteur ludique » (*ibid.* : 280) ? Peut-on d'ailleurs conférer une présence extrêmement active du jeu et lui attribuer conjointement un « caractère exceptionnel et exclusif » (*ibid.* : 33) ? Ne faudrait-il pas, pour résoudre cette contradiction, rejoindre le postulat de Katie Salen et Eric Zimmerman qui avance que l' « esprit du jeu » peut très bien investir la sphère du sérieux et des activités qui ne sont pas formellement déclarées ludiques ? Et même dans ce cas, cette

possibilité ne nous renseignerait pas sur ce qui constitue le jeu mais montrerait davantage que ses éléments constituants ne sont pas à placer en dehors de ceux de l'activité sérieuse.

Comme nous pouvons le constater, en cherchant des attributs qui sont tenus pour constitutifs du jeu nous avons davantage révélé des perceptions différentes du jeu, culturellement construites à travers le temps et l'espace. Ces multiples réflexions viennent confirmer l'hypothèse de Jacques Henriot, les différents peuples ont bien des idées différentes de ce qu'est le jeu ; ils lui donnent forme. Mais de façon apparemment antinomique, le jeu constitue également l'élément premier de la culture, comme le postule Johan Huizinga et d'autres auteurs tels que Jean Piaget pour qui le jeu est fondateur de la personnalité humaine. C'est cette antinomie que Roger Caillois propose d'élucider dans son ouvrage *Les jeux et les hommes* (1958 : 126) : « Pourtant je ne crois pas impossible pour ma part de résoudre l'antinomie. L'esprit du jeu est essentiel à la culture, mais jeux et jouets, au cours de l'histoire, sont bien des résidus de celle-ci ». Ce que Roger Caillois dénomme alors « l'esprit du jeu » apparaît bien dans cette réflexion comme un élément universel, non dépendant de l'histoire, à l'inverse des « jeux et jouets ». Dès lors, les différentes perceptions culturelles du jeu trouveraient-elles leur fondement dans cet « esprit du jeu », reflétant de façon particulière et construite une même chose. Mais à nouveau, est-il vraiment possible de définir cet esprit, car tenter d'en donner une définition n'est-ce pas aussi s'inscrire dans une histoire qui permet l'émergence d'un autre discours, qui est lui-même inextricablement lié au moment de son énonciation ?

Pour sortir de l'impasse, il est tout d'abord possible de constater que si les différentes perceptions culturelles du jeu en donnent certaines représentations, mentales et publiques, c'est qu'elles renvoient effectivement à quelque chose. Comme le remarque Jean-Marie Schaeffer (1999 : 153), « toute représentation pose ses contenus, et elle le fait du simple fait qu'elle est une représentation. Toute représentation possède une structure de renvoi au sens logique du terme, c'est-à-dire qu'elle est au sujet de "quelque chose", qu'elle porte sur "quelque chose" ». De la sorte, toutes caractéristiques définitionnelles, même si elles restent issues de représentations culturellement construites, comportent une ressemblance plus ou moins fidèle vis-à-vis du « jeu », cette fidélité devant s'accorder au cadre pour lequel est énoncé cette définition. Dans notre cas, cette difficulté que pose le « jeu » à dévoiler sa nature est un aspect qu'il nous faut prendre en compte, afin de pouvoir expliquer comment peut se transmettre l'idée de jeu à travers différents peuples alors même que celle-ci ne se révèle pas en tant que telle et que chaque culture comporte des représentations particulières de ce qu'est

le « jeu ». Comme l'avance Jean-Marie Schaeffer, tout enfant met en œuvre une « compétence » intentionnelle complexe acquise à un âge très précoce, que nous dénommons jeu. Chacun connaît donc le « jeu », ne serait-ce qu'au stade de la petite enfance. Toutefois, il suffit de se demander ce qu'est le jeu pour qu'un ensemble d'*idées reçues* viennent s'engouffrer dans la brèche ouverte par la question, sans que celui-ci ne se livre pour autant : le jeu est un divertissement (mais ne peut-il pas également faire preuve de sérieux), il est libre (mais toute activité volontaire ne l'est-elle pas), etc. Jacques Henriot postule à ce titre l'impossibilité psychologique pour le joueur de jouer et d'adopter conjointement une attitude réflexive sur son jeu. Le joueur sait qu'il joue, il le fait volontairement, « pourtant il apparaît psychologiquement impossible de jouer et de penser qu'on joue, de jouer et de dire qu'on joue. Supposons que quelqu'un soit en train de jouer : s'il pense qu'il joue, s'il dit qu'il joue, il cesse de jouer […] ; et s'il joue, il n'est pas en état de le dire, ni même de le penser, parce que cette prise de conscience, cette réflexion, ce jugement, cette déclaration présupposent une manière toute autre de penser et d'agir, qui met fin à la première. Il se peut qu'un joueur, surpris en train de jouer et questionné sur le point de savoir ce qu'il fait, réponde : "je joue". C'est vraisemblablement parce qu'interrompu pour un instant dans son action, il a pris le temps de réfléchir et se trouve en mesure d'interpréter, après coup, le sens de ce qu'il faisait au moment où on l'a interrogé » (Henriot, 1989 : 152).

Cette précédente réflexion ouvre dès lors de nombreuses pistes pour la qualification du jeu. Le « jeu » ne se livrerait à l'individu qu'*a posteriori*, à la suite de l'interprétation d'un acte qui revêtirait une certaine signification, ce qui expliquerait la raison pour laquelle le jeu est à la fois constitutif de la culture et une de ses résultantes, sans pouvoir pour autant se livrer en tant que tel à la pensée. Il s'agit en ce sens d'une « manière de penser » effectivement exclusive, qui se rapproche de l'expression d' « esprit du jeu » employé par Roger Caillois mais aussi par Katie Salen et Eric Zimmerman. Car le jeu est effectivement avant tout un état d'esprit particulier. Demander à quelqu'un si ce qu'il est en train de faire est du jeu, s'il est en train de jouer, c'est tout d'abord concéder que le seul comportement de la personne ne permette pas d'être certain de l'activité qu'elle mène. De plus, il ne suffit de dire que l'on joue, ou d'être qualifié de joueur, pour être effectivement en train de jouer. L'énonciation n'a, dans le cas du jeu, aucune valeur performative. Il ne suffit pas de le dire, il faut le faire. Jouer c'est faire. Mais c'est accomplir quelque chose sans penser que l'on effectue ce que l'on est en train d'exécuter. C'est faire quelque chose en pensant faire autre chose. Si l'on pense que l'on joue, alors on ne joue plus, on se regarde jouer. Le joueur, lorsqu'il joue, adopte une attitude mentale qui est de l'ordre du faire « comme si », pour reprendre une expression de

Roger Caillois ; « faire comme si » il faisait quelque chose de différent. Pour cette raison, Roger Caillois considère le jeu comme une activité « fictive », « accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante » (1956 : 43). Mais comme nous l'avons vu au sujet du critère de liberté (ou plutôt du jeu en tant qu'activité volontaire), ce seul critère ne saurait suffire à définir le jeu. En effet, la qualification que donne l'auteur ne pourrait-elle pas également s'appliquer à d'autres états de conscience, tels que le rêve, la transe ou d'autres formes de médiation fictionnelle ? Comme on peut le constater, le jeu apparaît comme une notion « complexe » car irréductible à chacune de ses composantes. Cette complexité est effectivement prise en compte par Roger Caillois, qui donne une liste de « qualités » dans sa définition du jeu, dont celles de liberté et de fiction. Dans la mesure où le projet de cet auteur est également de résoudre l'apparente « antinomie » que suscite le jeu en tant qu'activité à la fois universelle et culturellement construite et que sa définition du jeu connaît une certaine fortune à travers de nombreux écrits scientifiques, la présentation de son approche nous semble à présent nécessaire pour qualifier le « jeu », même si comme nous l'avons déjà esquissé cette définition nécessite elle aussi d'être considérée comme une certaine représentation culturelle et qu'il est nécessaire de la relativiser par d'autres apports. Ceci nous permettra *in fine* d'augmenter la *pertinence*[133] de notre propre approche du « jeu », qui a pour vocation de comprendre les processus de médiation ludique interculturelle par support informatique.

L'approche de Roger Caillois

[133] Jacques Derrida (1967 : 413), considérant le cas de l'ethnologie, soulignait qu'en tant qu'élément de discours, cette science portait déjà en son sein les prémisses de l'ethnocentrisme qu'elle dénonce en recourant à certains concepts. Il relève toutefois que les différentes façons de céder à cette nécessité n'ont pas toutes un égal niveau de *pertinence* lorsqu'il s'agit de déconstruire cet héritage, appelant une « responsabilité critique du discours » : « Or l'ethnologie — comme toute science — se produit dans l'élément du discours. Et elle est d'abord une science européenne, utilisant, fût-ce à son corps défendant, les concepts de la tradition. Par conséquent, qu'il le veuille ou non, et cela ne dépend pas d'une décision de l'ethnologue, celui-ci accueille dans son discours les prémisses de l'ethnocentrisme au moment même où il le dénonce. Cette nécessité est irréductible, elle n'est pas une contingence historique; il faudrait en méditer toutes les implications. Mais si personne ne peut y échapper, si personne n'est donc responsable d'y céder, si peu que ce soit, cela ne veut pas dire que toutes les manières d'y céder soient d'égale pertinence. La qualité et la fécondité d'un discours se mesurent peut-être à la rigueur critique avec laquelle est pensé ce rapport à l'histoire de la métaphysique et aux concepts hérités. Il s'agit là d'un rapport critique au langage des sciences humaines et d'une responsabilité critique du discours. Il s'agit de poser expressément et systématiquement le problème du statut d'un discours empruntant à un héritage les ressources nécessaires à la dé-construction de cet héritage lui-même ». C'est cette approche que nous proposons d'adopter envers la conception du jeu que Roger Caillois formule, conception qui, comme nous l'avons déjà souligné, a trouvé une certaine fortune dans de multiples travaux scientifiques portant sur l'objet.

Il faut en premier lieu souligner que la définition de Roger Caillois présente avant tout des qualités « purement formelles » du jeu qui ne « préjugent pas du contenu des jeux » (*ibid.* : 43). Elle a donc vocation à s'appliquer à cet « esprit du jeu » que l'auteur place au fondement de la culture, et non aux « jeux et jouets ». Il s'agit, selon ses termes, d'une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive. Comme nous l'avons vu au sujet du premier qualificatif, le critère de liberté renvoie dans ce cas davantage à une activité volontaire, intentionnelle. En effet, que chacun soit libre de jouer ou non semble *a priori* indiscutable puisque seul l'individu qui le souhaite peut décider d'adopter cet état d'esprit qui fera entrer son acte dans la sphère du « jouer ». Mais toute activité non obligatoire est par définition libre d'être réalisée. En ce sens, il est tout à fait possible d'être libre de s'impliquer dans un jeu, d'être considéré par autrui comme joueur, sans pour autant jouer réellement, sans jouer « pour de bon ». Puisque jouer est une activité, il faut nécessairement l'engager pour qu'elle puisse se réaliser, il ne suffit pas de dire qu'elle est libre. Mais il faut aller plus loin et se demander pourquoi celle-ci ne saurait être obligée. Nous l'avons déjà souligné, si le jeu ne peut être contraint pour Roger Caillois, c'est qu'il perdrait sa nature de divertissement attirant et joyeux. Mais de quoi le jeu devrait-il divertir ? Pour l'auteur, le jeu « n'existe que là où les joueurs ont envie de jouer et jouent, fût-ce au jeu le plus absorbant, le plus épuisant, dans l'intention de se divertir et de fuir leur soucis, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante » (*ibid.* : 37). On jouerait donc pour s'écarter de la « vie courante », de ses soucis, du travail (que Roger Caillois place comme Johan Huizinga en dehors du jeu). Toutefois, si l'on considère le jeu lors de la petite enfance[134], cette activité peut-elle encore être considérée comme une activité dont le but est de se tenir à distance de la vie courante, n'en fait-elle pas plutôt partie intégrante ? N'est-ce pas une activité qui apparaît naturellement chez l'enfant, à partir du deuxième mois suivant la naissance selon Jean Piaget, et qui peut à ce titre tout à fait être considérée comme « courante » dans la vie quotidienne de l'enfant ? Ce qui serait peu courant serait un enfant en bas âge qui ne jouerait pas. Dans cette perspective, le jeu apparaît comme une nécessité pour la formation de l'individu et non comme une activité « libre » d'être réalisée. Si comme nous le constatons, la qualification « libre » du jeu semble impropre, il faut toutefois noter que les précisions apportées par Roger Caillois à son sujet permettent de formuler d'autres caractéristiques qui semblent plus appropriées. Si le jeu prend naturellement place dans la vie quotidienne, il procède en revanche d'un « faire comme si » qui tient effectivement pour autre ce qui est immédiatement perceptible : on pourrait avancer

[134] Qui est également à inclure dans la définition que donne Roger Caillois du jeu puisqu'il propose de n'en donner que les caractéristiques purement formelles.

dans un premier temps qu'il y a une modification volontaire de l'état de conscience de la « réalité ordinaire » qui se présente au joueur. Cette modification n'est en revanche pas le but recherché par le jeu, elle lui est constitutive.

Faut-il alors avancer que le jeu soit « séparé », comme l'affirme Roger Caillois, au sens d'activité « circonscrite dans des limites d'espaces et de temps précises et fixées à l'avance » (*ibid.* : 43) ? Tout dépend de la façon dont on considère le jeu vis-à-vis de cette assertion. S'il s'agit *des* jeux en tant que support de contenu, l'affirmation semble effectivement valide, et c'est d'ailleurs en se fondant sur un raisonnement qui considère le jeu de la sorte que Roger Caillois en vient à formuler ce critère : « Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu : suivant les cas, la marelle, l'échiquier, le damier, le stade, la piste, la lice, le ring, la scène, l'arène, etc. Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. […] De même pour le temps : la partie commence et prend fin au signal donné. Souvent sa durée est fixée à l'avance » (*ibid.* : 37). Mais en émettant ce raisonnement, l'auteur ne traite pas tant du jeu en tant qu'activité que des différentes formes de jeux, susceptibles d'être décrites par leurs règles propres, leurs caractéristiques physiques, leur durée, etc. Car dire dans le cas de l'activité de jeu qu'il s'agit d'une activité séparée, circonscrite dans des limites de temps et d'espace, est difficilement applicable à tout « jeu », dès lors que l'on le considère par exemple à l'aune du jeu enfantin. Celui-ci peut se réaliser en dehors des conventions qui limitent le jeu à un moment et à un espace. Ceci implique que le jeu – en tant que modification volontaire de l'état de conscience de l'individu qui décide de jouer – peut très bien se réaliser en dehors des limites de ce qu'il est habituellement convenu d'appeler jeu. Comme l'avance Katie Salen et Eric Zimmerman, le « jeu », alors considéré comme équivalent au *play*, peut étendre son champ d'activité à d'autres domaines. En tant qu'activité, il ne peut être considéré comme séparé qu'au sens où l'individu prend une distance vis-à-vis de ce qu'il est effectivement en train de faire : il ne fait pas uniquement ce qu'il fait, mais il joue en faisant ce qu'il fait, il fait comme si ce qu'il faisait était autre. Mais le jeu, en tant que « faire comme si », n'a pas nécessairement besoin de limites définies de temps et de lieux pour se réaliser au sein de la vie courante. Dans la description de Roger Caillois, des termes à vocation généralisante – « en général », « souvent » – montrent bien que ces caractéristiques n'ont pas vocation à se réaliser de façon systématique, dès qu'il y a « jeu ». Ce dernier peut bien sûr être circonscrit au sein de limites d'espaces et de temps qui sont fixées par avance, mais à condition que l'individu s'impose de respecter ces limites édictées au préalable.

Le critère suivant de la définition, le jeu comme activité incertaine, semble effectivement constitutif de tout jeu. S'il est possible d'émettre des pronostics, voire des probabilités sur le résultat du jeu, « un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu. […] Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans la limite des règles* » (*ibid.* : 39). Roger Caillois précise 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 » (*ibid.* : 43). Il faut toutefois relever que cette réflexion nécessite un approfondissement concernant les deux aspects du jeu ici relevés, soit le déroulement de l'acte de jouer d'une part et celui de son résultat d'autre part. De prime abord, une objection pourrait être formulée quant au fait que le résultat du jeu ne saurait être acquis préalablement, en opposant le cas des puzzles. Le résultat de ces jeux est en effet défini par avance, il est même très fréquemment fourni avec la boîte d'emballage. Mais ce qui est affiché n'est pas tant le résultat du jeu que le but définitif à atteindre, qui lorsqu'il sera réalisé aura pour fonction de clore le jeu, d'y mettre un terme. En revanche, la façon dont la construction de ce puzzle va se dérouler et le résultat de chaque action particulière du joueur sont bien indéterminées. Il existe dans l'agencement des pièces un *certain* nombre de possibilités qui pourront être éprouvées par le joueur au cours de ses actions, ce nombre augmentant de façon exponentielle avec l'augmentation du nombre de pièces. La façon dont va se dérouler la partie est alors effectivement faites d'incertitudes qui, certes, peuvent être réduites en faisant des calculs de probabilités. Le joueur peut par exemple calculer dans un puzzle comportant un nombre restreint de pièces, les probabilités qu'il aura à tirer successivement deux pièces compatibles. Mais jouer ce n'est pas estimer ce qui est probable ou non, et en ce sens il ne suffit pas non plus de qualifier cette activité d'incertaine. Puisque jouer c'est faire, il est nécessaire d'ajouter que jouer c'est prendre une décision et faire l'exercice du possible. D'ailleurs, de nombreuses activités, que l'on tient parfois pour opposées au jeu, 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 » (1989 : 172). Mais alors que le travailleur va tendre à réduire le champ des possibles pour augmenter l'efficience 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 particulier.

Cette réflexion semble trouver un écho dans la quatrième caractéristique que Roger Caillois donne du jeu, qui serait une activité « improductive » : « Ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de partie » (*ibid.* : 43). Nous venons de le souligner, le joueur ne peut pas chercher à vérifier par avance les implications de sa décision dans le jeu puisque son acte consiste à *faire l'exercice du possible*. Suivant cette acception, il ne peut être certain d'effectuer un acte efficient pour garantir la production d'un résultat déterminé, puisqu'il y a du jeu dans le « jeu ». Cela revient-il à dire pour autant qu'il est improductif ? Si Roger Caillois qualifie le jeu de la sorte, comme une activité ne pouvant mener qu'à un déplacement de propriété au sein du « cercle » des joueurs, c'est avant tout parce qu'il la considère comme « séparée », au sens de la définition qu'il donne de ce terme. Or, comme nous l'avons vu, l'activité de « jeu », l'attitude mentale qu'elle implique, n'a pas systématiquement à s'astreindre à une délimitation spatiale et/ou temporelle conventionnelle. Il peut très bien y avoir du jeu dans tout acte de création, qu'il soit artistique ou qu'il relève d'un travail. Donald W. Winnicott va d'ailleurs jusqu'à considérer que « c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière » (1975 : 76). La créativité est ici comprise comme « la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure » (*ibid.* : 91). Cette formulation de Donald W. Winnicott ne rejoint-elle pas alors celle de Roger Caillois sur le jeu comme nécessité d'inventer une réponse « libre » dans la limite des « règles » (ce dernier terme pouvant se comprendre au sens de règles édictées par un jeu déclaré comme tel, mais aussi comme les règles que la réalité extérieure impose au sujet) ?

Ce point nécessite d'éclaircir l'acception que Roger Caillois donne du jeu comme activité « réglée » mais aussi « fictive ». De façon qui peut paraître surprenante, l'auteur pose ces deux aspects du jeu comme antinomique, les jeux étant « plutôt » ou réglés ou fictifs. L'auteur fonde sa démonstration sur le fait que chaque aspect viendrait remplacer l'autre. De la sorte, tandis que dans les jeux réglés « les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées, dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles précises, arbitraires, irrécusables » (*ibid.* : 38), dans les jeux consistant à faire semblant, à faire « comme si » , « cette conscience de l'irréalité foncière adoptée sépare de la vie courante, en

lieu et place de la législation arbitraire qui définit d'autres jeux » (*ibid.* : 41). En somme, pour Roger Caillois, lorsque l'on joue à des jeux réglés on ne fait pas *comme si*, on joue « pour de bon ». Inversement, les jeux d'imitation, fictifs, ne comporteraient pas de règles, « il n'en existe pas, du moins de fixes et rigides, pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l'avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation » (*ibid.* : 40). Roger Caillois résout de la sorte le paradoxe que nous relevions au sujet du jeu en tant qu'activité s'inscrivant au sein de limites préétablies. Dans sa conception, ce type de jeu renvoie aux jeux de règles, qui imposent des limites, tandis que les jeux d'imitation n'auraient pas à s'astreindre à ces limites, elles en seraient absentes en ce qu'elles ne seraient ni fixes ni rigides. Toutefois, il semble nécessaire de relever que celui qui joue à faire « comme si », fait toujours quelque chose, il ne le fait pas sans contrainte de règles préalablement fixées, l'improvisation n'est jamais complètement libre, jouer à la poupée ce n'est pas jouer aux gendarmes et aux voleurs, il s'agit bien d'inventer une réponse dans la limite de règles. De même, jouer aux échecs, ce n'est pas suspendre complètement certaines règles appartenant à la vie « courante ». Pour que le jeu puisse avoir lieu il y a toujours des règles implicites partagées par les joueurs et qui dépendent en grande partie de leur culture (le fait que lorsque l'on joue aux échecs, 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 soit 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 sont les exemples que donne Caillois des jeux « fictifs », comme par exemple jouer à la poupée, *etc.*). Si l'on concède que tout jeu « fictif », au sens de Roger Caillois, possède des règles fixes implicites, doit-on alors toujours considérer que les jeux réglés ne comportent pas une part de feintise, de faire « comme si » (qui serait exclusif des règles pour Roger Caillois) ?

Comme nous l'avons déjà évoqué, si le joueur de jeu d'échec joue en effet « pour de bon », s'il s'applique à déplacer minutieusement chacune de ses pièces en envisageant le poids que chacune de ses décision prendra dans la suite du jeu, son geste ne saurait cependant 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 résumaient pas uniquement à ce qu'ils sont, il doit entrer dans un univers de sens singulier : le joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre

nouveau, régit à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours. « Le changement de plan, de registre, de "monde" caractérise l'attitude mentale du joueur qui, momentanément, s'abstrait et s'absente du monde que l'on nomme réel ou habituel. Cela ne veut pas dire qu'il perde tout contact avec le monde, ni même qu'il soit ailleurs autrement que par la pensée » (Henriot, 1989 : 209). Il s'agit donc de transposer les objets de la réalité ordinaire dans une autre réalité, celle-ci ne pouvant uniquement être réduite à la réalité interne du joueur, puisque des contraintes externes existent toujours pour régler cette transposition. Jacques Henriot souligne d'ailleurs que le joueur vit constamment sur deux plans, présent à ce qu'il fait mais également animé par un dessein qui portent ses actes au-delà du seul instant présent et de l'immédiateté de ses actions : « Il est ce héros, ce conquérant, ce séducteur ; en même temps, il ne l'est pas, puisqu'il n'est que lui-même et qu'il joue » (*ibid.* : 260). Le joueur ne peut donc jamais totalement s'abstraire de la « réalité ordinaire », en ceci jouer ce n'est pas rêver. La notion d'aire intermédiaire d'expérience de Donald W. Winnicott semble alors tout à fait appropriée pour qualifier cette réalité où se déroule le jeu : « Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (1975 : 67). Pour reprendre la terminologie employée par cet auteur, le jeu ne prend place ni au sein de la réalité « extérieure », « du dehors », dont la perception peut être « partagée » et qui est de l'ordre du « non-moi », ni au sein de la seule réalité « intérieure », qui de l'ordre du « moi », du fantasme. La réalité dans laquelle se réalisera l'action du joueur prend place dans le cadre d'une aire qui se situe entre ces deux pôles, où le joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau. 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. Le jeu n'est donc pas une activité « fictive » mais « fictionnelle ». De même, tout jeu comporte bien des règles, qui structurent l'aire intermédiaire dans laquelle il se déroule. Mais, il semble alors, pour tenir compte des apports de l'analyse de Roger Caillois, qu'il faille faire la différence entre deux sortes de règles : les règles implicites, qui vont de soi et ne sont pas questionnées lorsque le joueur joue, et les règles qui ne vont pas de soi, qui doivent être formalisées pour pouvoir être adoptées. Celles-ci sont par exemple couramment fournies avec la notice qui accompagne les objets de jeu et donnent véritablement son identité formelle à un jeu particulier. En ce sens, les objets sur lesquels se portent les actes du joueur ne peuvent être en eux-mêmes et par eux-mêmes ludiques. Ce que l'on nomme « jeu de carte » peut en effet prendre diverses formes ludiques en fonction des règles que l'on lui applique. De même, le système de règles qui régit le jeu ne peut acquérir sa

dimension ludique que dans la mesure où un individu décide d'adopter à son égard l'attitude mentale adéquate. Celle-ci constitue donc l'élément premier de tout jeu et c'est donc bien avant tout cette attitude particulière qu'il faut qualifier pour comprendre « l'esprit du jeu ».

L'attitude ludique : les apports de la définition du jeu de Jacques Henriot

Afin de qualifier avec précision cette attitude, il nous faut maintenant mettre en relation les éléments que nous venons de relever avec la définition que formule Jacques Henriot, dans son ouvrage *Sous couleur de jouer* (1989). Jacques Henriot donne en effet à la dernière page de son ouvrage une phrase de définition du « jeu », qui renvoie selon nous davantage à ce qu'il convient de nommer l'attitude ludique, en ce que sa définition se focalise principalement sur l'activité du joueur. Ceci nous permettra également d'éviter toute confusion avec d'autres acceptions du terme « jeu ». « On appelle jeu *tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire* » (*ibid.* : 300). Avant d'expliciter cette définition, il est nécessaire de rappeler que l'attitude ludique est irréductible à chacune de ses composantes et qu'en ce sens d'autres attitudes mentales peuvent par exemple être qualifiées de « procès métaphorique » sans qu'elles ne relèvent obligatoirement complètement du jeu (comme « faire de la poésie »).

Si Jacques Henriot parle en premier lieu de procès *métaphorique* c'est parce que, comme nous l'avons vu, tout jeu consiste à transposer les choses de la réalité ordinaire sur un autre plan. Toutefois, ce changement de plan n'a pas uniquement pour objet le contexte du joueur, mais le joueur lui-même, en ce qu'il s'imagine faire autre chose que ce que son action a d'immédiatement perceptible. Le jeu est donc un *procès* dans le sens où jouer c'est faire et que faire c'est procéder. De la sorte, pour faire quelque chose, il faut tout d'abord se fixer un but à poursuivre. Tout jeu, en tant que faire, contient un but. Il est possible de dire qu'il existe des jeux sans but établi. Mais en disant cela, on n'avance pas qu'il existe des jeux où serait absente toute forme de buts, on sous entend qu'il existe des jeux sans but à vocation de sanction définitive, qui viendrait mettre un terme au jeu. Pour Jacques Henriot l'objectif que l'on se propose constitue le *thème* de l'action que l'on effectue. Ce thème du jeu comprend également les règles que s'impose de suivre le joueur, celles-ci formant la structure des opérations entreprises pour atteindre le but. Le thème est qualifié par Jacques Henriot

d'*arbitraire* en ce que le joueur se l'impose de son libre arbitre. En somme, le thème ne peut être imposé au joueur, c'est à lui de se donner volontairement pour fin de l'actualiser. Le thème, compris comme structure et buts de l'attitude ludique, peut donc être tout autre si le joueur le souhaite. Pour le réaliser, le joueur va mettre en œuvre un ensemble de *schèmes*, où les schèmes sont à considérer comme les moyens que le joueur va agencer pour parvenir à ses fins. Les règles limitent ou contraignent ces schèmes. Par exemple, la stratégie que développe le joueur est à considérer comme faisant partie des moyens. Ceux-ci sont *consciemment perçus comme aléatoire* en ce que le jeu implique que le joueur ait constamment le sentiment de faire l'exercice du possible à chacune de ses décisions d'engager des moyens particuliers en vue de réaliser le thème qu'il s'est imposé. Ces décisions, le joueur les a *prises* mais il doit également les maintenir pour que le jeu puisse durer. En ce sens, l'attitude ludique a une dimension diachronique qui doit être volontairement *maintenue* à travers une série d'actions qui viennent actualiser le thème. Lorsque le joueur considère qu'il a atteint les objectifs qu'il s'était fixé, alors le jeu peut prendre fin (à moins que de nouveaux buts ne soient fixés). Quand bien même le but du jeu serait de ne rien faire, cette absence de comportement traduirait encore une certaine forme de conduite volontairement prise et maintenue.

Comme nous l'avons déjà précisé, l'attitude ludique est l'élément primaire et la condition *sine qua non* de tout jeu. Dans la classification du jeu en tant que *play* que formule Katie Salen et Eric Zimmerman, cette attitude se rapprocherait de la catégorie la plus vaste que les auteurs discernent sous le terme de *being playful*. Selon nous, elle peut donc prendre place au sein de situations qui ne sont pas conventionnellement considérées comme « ludiques » (le travail par exemple). Jacques Henriot le précise cependant, ce jeu qu'il définit ne peut prendre place dans toutes les situations : « On ne dira pas qu'une épidémie, une inondation constituent en elles-mêmes des jeux. 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 » (*ibid.* : 218). En somme, certaines situations présentent des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliquées d'adopter une attitude de jeu à leur égard, l'obligation non volontaire d'un acte ou d'un état étant de ces aspects. Si certaines situations ne permettent pas à l'individu d'adopter une attitude ludique, d'autres, en revanche, présentent alors des traits qui permettent d'évoquer le jeu à leur sujet : « 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 » (*ibid.* : 218). Cette réflexion laisse entrevoir la possibilité d'analyser les aspects d'une situation qui serait à même de susciter l'idée de « jeu ». Et au-delà, ceci permet d'aborder la problématique plus particulière de la médiation ludique à travers une structure originellement exogène au joueur et conçue à des fins de jeu, donc issue d'une représentation publique du jeu. Dans ce dernier cas, il ne suffit pas que le « jeu » vienne à l'idée du joueur, il faut encore qu'il adopte à l'égard de cette structure l'attitude mentale adéquate. Jacques Henriot n'a à ce sujet que très peu abordé la question de la médiation de l'attitude ludique, du fait notamment de son projet de départ qui était avant tout de définir le « jeu ». Cette définition est essentielle pour aborder la médiation ludique en ce qu'elle constitue le plus petit dénominateur commun de toute situation de jeu. Pour aborder à présent plus en avant la question de la médiation ludique, il est nécessaire de préciser la différence que nous souhaitons faire entre les notions de structure *de* jeu et structure *du* jeu.

De la structure de jeu à la structure du jeu

Nous l'avons déjà évoqué, tout jeu comporterait deux principaux pôles, la structure ludique et l'attitude du joueur à son égard, où la structure renverrait plus particulièrement « au système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action » (*ibid.* : 98). Il faut cependant éclaircir une confusion pouvant apparaître au sein de la réflexion de Jacques Henriot au sujet de la notion de structure. Selon cet auteur, toute attitude ludique comporte de fait une structure de règles qui va venir organiser la conduite du joueur, il s'agit du thème de l'attitude ludique. Mais Jacques Henriot dénomme également par structure de jeu le système de règle objectivement formalisé, que le joueur va décider de suivre s'il souhaite s'adonner à un jeu particulier. Il nous semble alors nécessaire, pour éviter toute confusion notionnelle, de n'attribuer le terme de structure *de* jeu qu'au seul système de règles formalisées pouvant faire l'objet d'une « représentation publique » indépendante du joueur. En effet, dire qu'une attitude ludique comporte une structure relève de la tautologie dans la mesure où l'on concède que toute activité de jeu comprend des règles (ne serait-ce que des règles implicites). En revanche, toute attitude ludique ne se porte pas nécessairement sur une structure *de* jeu originellement extérieure au joueur et conçue à des fins de jeu. Dans ce cadre, il est tout à fait possible de jouer sans nécessairement jouer à un jeu, comme le montre Katie Salen et Eric Zimmerman avec les catégories du *play* dénommées *ludic activities* et *being*

playful (la limite entre ces deux catégories étant avant tout conventionnelle). Jouer à un jeu nécessite de respecter des règles formalisées par avance, ou alors on ne joue plus le jeu, en tout cas on ne joue plus au jeu tel qu'il a été conçu en tant que structure formelle. Changer les règles de la structure de jeu c'est se proposer de jouer à un autre jeu, qui aura certes certaines similarités avec le jeu d'origine mais qui n'aura plus tout à fait la même identité formelle, étant donné que c'est avant tout le système de règles qui donne son aspect à un jeu[135]. De plus, il est important de souligner que ce n'est pas parce que nous nommons une structure une « structure *de* jeu » que celle-ci se révélera forcément ludique pour la personne qui va se l'imposer. Ce terme signifie simplement que la structure a été conçue à des fins de jeu. En revanche la structure *du* jeu est intrinsèquement ludique, elle organise l'attitude ludique.

Nous pouvons donc affirmer qu'il existe deux catégories du « jeu », le jeu informel et le jeu formel. Lors du jeu informel, l'individu joue sans avoir à se formuler des règles précises : toutes les règles régissant son attitude ludique sont elles aussi informelles. Pour reprendre la classification de Roger Caillois, le jeu informel correspondrait à ce que l'auteur nomme les jeux « fictifs ». Lorsque la petite fille joue à la poupée, elle ne fait pas la démarche de formaliser des règles à suivre. Elle se propose bien un but, jouer à la poupée, mais son attitude ludique trouve la réalisation de son thème dans le maintien de ses actions, qui n'auront pas alors vocation de se réaliser en 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 » (Schütz, 1998 : 53). En somme, la petite fille ne s'attend pas à ce que son attitude ludique donne un résultat, elle joue avec sa poupée, elle ne fait pas un jeu avec sa poupée. Dès lors que le joueur vise un résultat dans le cadre de son attitude ludique, il doit nécessairement avoir la possibilité d'estimer le sens de l'acte accompli, ce qui se traduira par la mise en forme de règles préalables. Une structure *de* jeu se définirait donc avant comme un système de règles préalablement formalisées que le joueur adopterait consciemment pour guider son action. Ces règles « formelles » permettront 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'intérieure 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

---

[135] Nous reviendrons plus en détails sur ce point dans la sous-partie consacrée au *game design*.

contraintes volontairement imposées. Il ne s'agirait alors pas de jeu mais de « simple » imagination. Les travaux d'Alfred Schütz permettent de clarifier cette différence à travers la distinction qu'il établit entre imagination et projection. « Si j'imagine être superman ou être doté de pouvoirs magiques, et que je rêve à ce que j'accomplirais alors, cela n'est pas une projection. Dans l'imagination pure je ne suis gêné par aucune limite imposée par la réalité. Il est à ma guise de vérifier ce qui est à ma portée et de déterminer ce qui est en mon pouvoir. Je peux imaginer librement que toutes, quelques unes ou aucune des conditions dont dépend l'atteinte de mon but imaginé par des moyens imaginés dans une situation imaginée auront été rempli » (*ibid.* : 59-60). Avant d'accomplir son acte, le joueur devra donc préalablement projeté l'objectif à accomplir en prenant nécessairement en compte des contraintes qui limitent les moyens de l'atteindre. Nous avons déjà vu que ce que nous nommons « règles » peut être considéré comme un ensemble de restrictions volontaires qui limiteront les actions pouvant être entreprises par le joueur. Mais leur valeur limitative ne réside pas uniquement dans la contrainte des actions possibles, mais aussi dans le fait qu'elles permettent de formuler une délimitation temporelle conventionnelle : elles fixent le moment, l'ici et le maintenant, à partir duquel les actions donneront un résultat en fonction des restrictions édictées. Pour cette raison, Jacques Henriot souligne que les règles peuvent être considérées comme des « fins annexes ». Elles sont annexes en ce qu'elles n'ont pas vocation à stabiliser totalement le sens des actions, comme ce peut être le cas dans un jeu comportant un but définitif à atteindre, avec un gagnant et un perdant. Mais, il faut aussi souligner que la fin poursuivie est indissociable des règles qui conditionnent sa réalisation : « ce qui est posé comme étant à faire est posé comme étant à faire ainsi et non autrement. La thématique globale comprend à titre de fin la fin elle-même et les conditions obligatoires de son succès » (Henriot, 1989 : 227). Ce but, dès lors qu'il est poursuivi, est imaginé comme potentiellement réalisable, puisque l'acte est projeté avec l'intention d'être réalisé : « La projection de réalisations ou d'actions extériorisées, est une imagination motivée, motivée par l'intention anticipée de réaliser le projet. La possibilité de réaliser le projet est une condition pour toute projection qui pourrait être traduite en un but. Une projection de ce type est une imagination au sein d'un cadre donné ou mieux encore d'un cadre imposé, imposé par la réalité au sein de laquelle l'action proposée devra être réalisée. Ce n'est pas, comme la simple imagination l'est, une pensée sur le mode optatif mais une pensée sur le mode potentiel. Cette potentialité, cette possibilité d'exécution du projet requiert, par exemple, que seules les fins et les moyens que je crois être à ma portée effective ou potentielle peuvent être pris en compte par ma projection imaginaire ; que je ne suis pas autorisé à varier fictivement dans mon imagination

ces éléments de la situation qui sont sous mon contrôle ; que toutes les chances et les risques doivent être jugés en fonction de ma connaissance présente d'occurrences possibles de ce type dans le monde réel » (Schütz, 1998 : 60). Mais dans le cas du jeu, le cadre imposé par la réalité dans laquelle se déroule l'action ne relève pas uniquement du « monde réel », elle prend aussi place dans le monde fictionnel ludique, dans l'aire intermédiaire dont parle Donald W. Winnicott, qu'il dénomme par ailleurs également espace « potentiel ». Or cette aire intermédiaire est structurée par des règles qui lui sont propres. Comment estimer dès lors si l'action projetée est potentiellement réalisable dans le cadre de la structure de jeu que l'individu s'impose lors du jeu formel (ce qui revient donc à se demander si cette structure présente bien les traits d'un jeu) ? Pour reprendre la réflexion d'Alfred Schütz, il faut que « selon ma connaissance présente, l'action projetée, *au moins en ce qui concerne son type*, aurait été réalisable, ses moyens et ses fins, *au moins en ce qui concerne leurs types*, auraient été disponibles si l'action s'était produite dans le passé » (*ibid.* : 60).

Afin d'expliciter plus en avant cette réflexion, les phrases soulignées par l'auteur appellent l'exploration d'une notion qui nous paraît essentielle pour pouvoir aborder par la suite la problématique de la médiation ludique, la notion de typification. Cette notion a notamment été explorée par Alfred Schütz dans un cadre de phénoménologie sociale qui « se donne pour tâche d'élucider la façon dont les sujets empiriques actualisent leur savoir et, ce faisant, construisent le monde social »[136] (Nathalie Zaccaï-Reyners, 2005). Cette approche nous semble particulièrement pertinente pour notre propos car comme nous l'avons déjà esquissé, le monde ludique fait lui aussi l'objet d'une construction à travers l'actualisation d'un certain type de connaissances. Cependant, le monde ludique comporte plusieurs caractéristiques qui ne peuvent uniquement être approchés selon l'angle développé par Alfred Schütz, notamment celui d'être aussi un monde « fictionnel ». Dans un article intitulé « Fiction et typification », Nathalie Zaccaï-Reyners (2005) met justement en relation la théorie des fictions élaborée par Jean-Marie Schaeffer et la notion de typification, ouvrant de la sorte la voie à l'exploration des spécificités de l'expérience ludique.

1.2 Typification, fiction et jeu

Il faut souligner au préalable que Nathalie Zaccaï-Reyners remarque la grande diversité des processus que recouvre l'usage du terme de typification dans les travaux de

[136] <http://methodos.revues.org/document378.html#tocto9>, consulté le 03/02/06.

Schütz et le caractère équivoque que la notion même peut revêtir. À ce sujet, un important effort de clarification et de synthèse a était apporté par Valentina Gueorguieva au sein d'une thèse intitulée *La connaissance de l'indéterminé. Le sens commun dans la théorie de l'action* (2004) où la chercheuse restitue les différents moments des réflexions d'Alfred Schütz sur la rationalité pratique, en développant ses notions clefs à la lumière de leurs fondements et des réceptions ultérieures qu'elles ont pu rencontrer, notamment au sein du courant ethnométhodologique. C'est donc avant tout en nous fondant sur cette double lecture des travaux d'Alfred Schütz que font Valentina Gueorguieva et Nathalie Zaccaï-Reyners que nous proposons d'aborder dans un premier temps la notion de typification, avant de nous focaliser plus particulièrement sur les schèmes de l'expérience ludique.

Typifications et stock de connaissances

Tout d'abord, il faut relever l'importance que prend dans la réflexion d'Alfred Schütz la pluralité des attitudes au monde que l'homme revêt durant la vie courante, qui sont autant de styles cognitifs adoptés par l'acteur dans différentes situations. Pour Valentina Gueorguieva, le style cognitif est à comprendre comme la manière spécifique d'apercevoir les objets et leur sens, ainsi que d'organiser les expériences. Dans cette optique, l'accès direct au réel ne peut être qu'une illusion : « La relation que nous entretenons avec nos propres expériences serait sous-tendue par un travail complexe d'articulation et de reprise réflexive opéré sur le flux confus de nos états de conscience, travail pourtant gommé dans le sentiment d'évidence avec lequel nous apparaissent les significations de nos expériences vécues »[137] (Zaccaï-Reyners, 2005). La conception de « réalités multiples » reflète cette multiplicité de relations signifiantes qu'entretient l'acteur envers ses expériences. Chaque réalité peut de la sorte être considérée comme une province limitée de sens : « Une fraction de nos expériences compatibles entre elles et liées à un style cognitif forment un ensemble appelé province limitée de sens »[138] (Gueorguieva, 2004). Au sein de ces réalités multiples, la réalité primordiale, que nous avons jusqu'à présent dénommée réalité « ordinaire », est celle de la vie quotidienne où les acteurs agissent dans leur attitude naturelle, où le monde est considéré comme un champ de domination, sujet à la transformation par l'action. Pour cette raison, l'attitude naturelle a avant tout un motif pragmatique, l'acteur a un intérêt pratique dans le

---

[137] *ibid.*
[138] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch05.html>, consulté le 03/02/2006.

monde. « Dans la réalité du monde quotidien, l'activité humaine est caractérisée par deux modes d'idéalisation, le mode de l'"et ainsi de suite" ("*and so forth* ") et celui du "je puis le refaire" ("*I can do it again*"). Les deux sont proposés par Husserl pour assurer la continuité entre notre expérience du passé et nos attentes pour le futur. La première idéalisation implique que ce qui s'est prouvé comme expérience valide dans le passé restera valide pour le futur. Autrement dit, c'est la présomption sur la permanence de la validité de notre expérience du monde. La deuxième idéalisation exprime l'attente que dans le futur je serais toujours capable de produire ce que j'ai déjà réussi à atteindre dans le passé. C'est la présomption sur la permanence de ma capacité d'agir dans le monde et de le transformer par mon action. Ces deux idéalisations font partie des présomptions fondamentales de l'attitude naturelle » (*ibid.*, 2004). Comme nous l'avons déjà souligné, il faut alors différencier l'action, qui est le processus en cours conçu par avance par l'acteur, et l'acte, qui est le résultat de ce processus, l'action réalisée. L'action en cours requiert la mobilisation de nombreuses opérations, elle est polythétique et plurivoque : « mouvements, gestes, entreprises partielles concourant à la réalisation du projet. Que de choses ne fait-on pas pour faire ce que l'on veut faire ! » (Henriot, 1989 : 220). L'acte est en revanche univoque et monothétique, il se présente de façon synthétique à la conscience à travers la reprise réflexive des expériences, qui confèrent une unité de signification à l'action réalisée.

Ces configurations signifiantes, ou typifications, sont donc créées par une opération de synthèse qui ne retient pas leur procès de constitution mais seulement l'objectivité constituée. De ce fait, la signification de nos expériences vécues paraît comme allant de soi et est disponible sur le mode de l'évidence. Valentina Gueorguieva remarque qu'il devient ensuite possible de constituer un « contexte total » de toute l'expérience vécue par une synthèse d'un niveau plus élevé. Alfred Schütz nomme ce contexte total le stock de connaissances. Valentina Gueorguieva relève que sous le mode de l'attitude naturelle, le « dépôt de connaissance de l'individu socialisé » peut être caractérisée par un contenu organisé en trois « volets ». Ainsi, le stock de connaissance contient-il « 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) »[139] (Gueorguieva, 2004). Le savoir routinier est plus particulièrement composé par « les règles de la science et celles de la logique formelle, toutes sortes de règles pratiques et de règles étiques. Schütz propose d'appeler ces procédures de l'ordre les schèmes de l'expérience. Un schème d'expérience est un contexte de

[139] *ibid.*

sens dans lequel les objets de l'expérience passée trouvent place, détachés du processus de leur constitution »[140] (*ibid.*). Selon Nathalie Zaccaï-Reyners, ce sont donc ces schèmes de l'expérience qui seront par la suite dénommés typifications. Elle souligne en ce sens que « typifier » signifie « 1) "synthétiser", réduire le flux polythétique à sa cristallisation monothétique, avec toujours cette idée d'une perte de la plurivocité de l'expérience originelle, et 2) "insérer" ce produit dans le réseau déjà constitué des synthèses préalablement réalisées »[141]. Ce stock de connaissances, dans lequel sont stockés les typifications disponibles sur le mode de l'évidence, va permettre de s'orienter dans le monde, d'interagir avec autrui, de coopérer et de communiquer. Il peut être comparé à un livre de cuisine au sein duquel sont entre autres accumulés des principes d'action dont l'objectif est d'être toujours accessibles à l'emploi, à l'image de recettes déjà faites. Dans la vie quotidienne, la plupart de nos activités sont effectuées comme si on suivait des recettes, selon des habitudes automatisées et non questionnées. « Dans la routine de la vie quotidienne, l'emploi constant d'habitudes automatisées facilite l'émergence des formes typiques de comportement. Ainsi le système de la connaissance pratique s'organise autour des séquences typiques et de relations typiques. L'automatisme de la pratique quotidienne trouve son corrélat dans l'automatisme de la pensée »[142] (Gueorguieva, 2004). L'usage de ces typifications est renforcé tant que leur efficacité n'est pas remise en doute : « Cette série d'expériences a jusqu'à présent supporté l'épreuve et est, donc, acceptée comme donnée sans que cela fasse question, bien qu'elle le soit comme simplement donnée "jusqu'à nouvel ordre". Cela ne signifie pas que les expériences, croyances, etc., prises comme allant de soi soient elles-mêmes cohérentes et compatibles les unes avec les autres. Mais, leur incohérence intrinsèque et leur incompatibilité est découverte, et elles se mettent seulement elles-mêmes en question, si une nouvelle expérience apparaît qui n'est pas assignable à un schème de référence jusqu'à présent non-questionné » (Schütz, 1998 : 61).

Les typifications ont donc une fonction essentielle, puisqu'elles sont des schèmes d'interprétations. Sans être forcément cohérentes les unes avec les autres, elles comportent un horizon ouvert de significations qui dépend d'un ici et d'un maintenant. La signification est conçue comme contingente, dépendant de la situation : « Les pièces et morceaux de ce stock équilibrent leurs significations en tant qu'ils sont utilisés dans des contextes différents. Les sociologues y voient un trait négatif : ils citent par exemple le fait que quelqu'un, faisant

---

[140] *ibid.*
[141] <http://methodos.revues.org/document378.html>, consulté le 04/02/06.
[142] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch05.html>, consulté le 04/02/2006.

usage de sens commun, pourra expliquer le mariage à la fois par l'attirance des éléments opposés et par la maxime "qui se ressemble s'assemble". Mais il faut voir que cela dépend des circonstances : quelqu'un peut utiliser la première maxime à propos de tel couple, la seconde à propos d'un autre, sans pour autant se contredire »[143] (Lapassade, 1992b). Cet exemple à propos des « maximes » attire plus particulièrement l'attention sur le rôle essentiel du langage comme vecteur de transmission de schémas typificatoires. De la sorte, le stock de connaissances englobe toute sorte de connaissances, à la fois celles qui trouvent leur origine dans l'expérience vécue mais aussi d'autres qui ont une origine sociale. De plus, il y a une répartition de ces dernières, qui est largement déterminée par la situation biographique de l'individu et qui se fait selon son système de « pertinence ». De la sorte, chacun peut-être expert dans un domaine et novice dans un autre (comme l'avance Dan Sperber certaines connaissances seraient toutefois plus largement distribuées que d'autres). Pour Nathalie Zaccaï-Reyners, la tradition aurait alors pour elles le « soupçon de la validité » du fait du poids de l'efficience pratique qui la sous-tend. Ce point rejoint la conception de la culture-tradition telle qu'elle était présentée par Jean-Pierre Warnier (faite de normes, d'habitudes, de répertoires d'action et de représentations). Cependant, pour que les connaissances à origine sociale puissent être accessibles à d'autres, il est nécessaire qu'elles soient socialement objectivés à travers un processus d'anonymisation de la signification des expériences vécues subjectives. Ceci appelle une autre caractéristique de l'attitude naturelle, qu'Alfred Schütz dénomme la réciprocité des perspectives. Elle se fonde sur deux idéalisations pragmatiquement motivées, « l'idéalisation de l'interchangeabilité des points de vue ("Si j'étais là où il se trouve à présent, alors j'expérimenterais les choses depuis la même perspective, distance et portée que lui. Et, s'il était ici, où je me trouve maintenant, il expérimenterait les choses depuis la même perspective que moi") et l'idéalisation de la congruence des systèmes de pertinence, idéalisation qui permet une coordination de l'action sans requérir un recouvrement des stocks de connaissance des individus impliqués. Et selon Schütz, c'est la thèse de la réciprocité des perspectives qui est au fondement de la construction sociale de la réalité »[144] (Gueorguieva, 2004).

Dans le cas concret, l'acteur actualise et réutilise la connaissance préalable des situations et actions typiques contenues au sein du stock par « synthèses de reconnaissance », suivant la « pertinence » de la situation. Alfred Schütz fait la différence entre la pertinence

---

[143] <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/lapassade/lapheno1.htm>, consulté le 05/02/2006.
[144] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch05.html>, consulté le 04/02/2006.

motivationnelle, la pertinence thématique et la pertinence interprétative. « La première se réfère à la définition de la situation, elle détermine quels éléments de la structure ontologique du monde et de la réserve de connaissances sont pertinents ici et maintenant, pour la *praxis*. La pertinence motivationnelle détermine la sélection des éléments pertinents de l'ensemble de toute la connaissance préalable. La pertinence thématique se fonde sur la pertinence motivationnelle, mais en est essentiellement différente. Elle est à l'œuvre dans les cas où la connaissance préalable est insuffisante et il faut faire appel à un élément nouveau »[145] (*ibid.*). L'élément nouveau de connaissance à mobiliser n'est de ce fait pas pris comme allant de soi, mais est questionné. Il peut être issu soit de la sphère de l'inconnu soit de zones moins familières, la connaissance devant alors être transformée à un plus haut degré de familiarité. Lorsqu'un type d'expérience déjà connu est évoqué, il doit devenir pertinent à la lumière de la synthèse de reconnaissance. Il s'agit dans ce cas de pertinence interprétative : « La pertinence interprétative joue sur l'effet de coïncidence de ce qui est thématiquement actuel avec ce qui est pré-donné dans l'horizon de l'expérience, de ce qui est questionné avec ce qui est pris comme allant de soi, du problème avec la connaissance qui est devenue une possession habituelle avec la routine. La sélection et l'application de l'élément pertinent (contenu dans le stock de connaissances préalables) représentent un jeu d'association qui reste déterminé par la situation biographique de l'acteur, par son milieu culturel et les conditions sociales. Ainsi le même monde social peut être interprété différemment par les membres des cultures différentes » (*ibid.*). Que ce soit en ayant recours à des éléments de connaissances inconnus ou des connaissances issues de zones de familiarité moindre, il est important de souligner que dans ces deux cas une nouvelle structuration du stock de connaissances est opérée. La constitution du stock des connaissances mobilisées présente alors un caractère contingent, ce qui nécessite de faire la distinction entre ce qu'Alfred Schütz nomme « *stock of knowledge at hand* » et « *stock of knowledge on hand* », que l'on pourrait respectivement traduire par stock de connaissances à disposition et stock de connaissances en réserve. Le stock de connaissances « *on hand* » contient les présuppositions implicites (soit les modes d'idéalisation que nous avons mentionné), les connaissances propres aux expériences particulières de chaque individu et les connaissances trouvant leur fondement dans la société. Les éléments y sont non questionnés « jusqu'à nouvel ordre », pour reprendre l'expression d'Alfred Schütz. Valentina Gueorguieva souligne d'ailleurs qu'avec le temps, habitudes et recettes de la pratique sont incorporées, pratiquées inconsciemment. Le stock de

---

[145] *ibid.*

connaissances à disposition, ou « *at hand* », contient les types évoqués dans la situation singulière. De la sorte, la réactivation des typifications emploie deux modes principaux dans les travaux d'Alfred Schütz, d'une part celle d'un modèle d'activation quasi automatique (Valentina Gueorguieva parle de stock de connaissance au contenu « passif ») et d'autre part celle d'une mise à l'épreuve attentionnellement menée (qui pourrait alors être définie comme un stock de connaissance au contenu « actif »). En mettant en relation la théorie des fictions élaborée par Jean-Marie Schaeffer à celle des typifications, Nathalie Zaccaï-Reyners invite toutefois à l'exploration d'une troisième modalité de réactivation qui n'apparaît pas chez Alfred Schütz, mais qui nous concerne cependant directement dans le cadre de notre recherche, la modalité « ludique ». Il nous semble donc nécessaire de considérer plus particulièrement cette troisième modalité afin de pouvoir caractériser les schèmes de l'expérience ludique.

La modalité ludique

Pour expliquer la nécessité de prendre en compte ce troisième mode, Nathalie Zaccaï-Reyners reprend notamment l'analyse de deux situations exemplaires développées par Alfred Schütz. Tout d'abord celle de l'immigrant qui doit s'intégrer dans une nouvelle vie et qui tente de s'approprier l'arrière-plan de typifications qui sous-tendent les actions et interactions des autochtones, acquises pour ces derniers par tradition et donc sur le mode de l'évidence : « N'ayant pas lui-même intégré les typifications qui permettent d'interpréter les attentes de comportement qui lui sont adressées, l'étranger ne peut que constater ses échecs et ses incompréhensions. Il est alors dans un état de conscience particulièrement inconfortable : ses propres modalités routinières d'orientation dans le monde s'avèrent inopérantes et, de par le fait même, circonstanciées ; il n'a pas d'autre moyen de limiter ses échecs que d'enquêter sur les soubassements de la forme de vie qu'il souhaite intégrer. Toutefois, de par ses hésitations et ses interrogations, l'étranger ne peut que se révéler "étrange" aux yeux des autochtones qui, depuis l'intérieur de la forme de vie convoitée, ne sont pas à même de considérer, et encore moins d'expliciter, la logique de leur arrière-plan, précisément disponible sur le mode de l'évidence… »[146] (Zaccaï-Reyners, 2005). La façon dont l'« étranger » va dans ce cas acquérir les typifications nécessaires à son orientation dans le monde social sont donc particulièrement exposées aux sanctions du réel et lourdes à mettre en place, l'individu ne pouvant les

[146] <http://methodos.revues.org/document378.html>, consulté le 07/02/06.

incorporer que par une succession d'essais/erreurs et par raisonnement rationnel. La deuxième situation analysée est celle du soldat qui rentre au pays (« *the homecomer* »). Dans ce cas, le stock de connaissances ayant une origine sociale se recoupe du fait d'une vie commune préalable. « Et malgré cela l'expérience montre que le retour ne va pas de soi, que le recouvrement n'en semble pas facilité pour autant. Schütz tente de dégager les sources de ces obstacles. Il y a, d'une part, la difficulté pour ceux qui sont restés au pays de se représenter la vie du soldat au front, dont ils n'ont aucune expérience immédiate et, d'autre part, la difficulté pour le revenant de porter à l'expression cette parenthèse vécue »[147] (*ibid.*). Ce point met particulièrement en exergue la résistance de certaines expériences à la typification et le refus des opérations d'anonymisation requises pour l'objectivation de la signification.

Nathalie Zaccaï-Reyners postule alors la possibilité de surmonter les difficultés que posent ces deux cas dans les processus de transmission de l'expérience vécue (et donc d'acquisition de schèmes d'interprétation) par le recours à une attitude mentale particulière, l' « immersion fictionnelle », qui renvoie notamment à une « immersion mimétique » dans une situation de « feintise ludique partagée ». Ce sont ces différentes notions qui ont plus particulièrement été employées par Jean-Marie Schaeffer dans l'élaboration d'une théorie de la fiction. Pour cet auteur, l'apprentissage mimétique est un des quatre types canoniques d'apprentissage, « à côté de la transmission culturelle de savoirs explicites, de l'apprentissage par essai et erreur et du calcul rationnel. […] Les enfants s'immergent mimétiquement dans de modèles exemplifiants : ces modèles, une fois assimilés sous forme d'unités d'imitation, de mimèmes, peuvent être réactivés à volonté ultérieurement » (Schaeffer, 1999 : 120). Ce mode d'apprentissage par imitation est donc particulièrement pertinent pour acquérir des typifications qui ne peuvent être transmises en tant que savoir explicite puisqu'elles opèrent avant tout sur le mode de l'évidence. Jean-Marie Schaeffer souligne bien le fait que cet apprentissage mimétique ne se limite pas à une imitation de surface des comportements mais engage une imitation structurelle, où une activité de modélisation des principes opératoires est mobilisée. Il prend notamment l'exemple d'un potier chinois (ou japonais, au choix) qui se propose de s'inspirer de son maître pour apprendre son art. À cette fin, un modèle mental des gestes manuels pertinents doit être élaboré, « c'est-à-dire que le modèle de compétence qu'il élabore doit être homologue à celui qui guide la main de son maître. Pour élaborer ce modèle mental (donc virtuel), il ne s'appuiera pas sur des instructions explicites (ou règles) fournies par le maître (dans les artisanats d'art extrême orientaux le maître refuse en général de donner

---

[147] *ibid.*

des instructions), mais initiera un processus d'immersion mimétique » (*ibid.* : 122). Dans les immersions mimétiques des enfants, il y a bien sûr le jeu, qui fonderait justement selon Jacques Henriot ses possibilités d'apprentissage sur une homologie de structure entre la situation ludique et la situation imitée (ce point recoupant la réflexion de Jean-Marie Schaeffer). À ce titre, Jean-Marie Schaeffer insiste sur le rôle central de l'immersion mimétique dans tout dispositif fictionnel : « Pour qu'une fiction "marche", nous devons voir le paysage (peint), assister au hold-up (filmé), (re)vivre la scène de ménage (décrite). Et la façon dont nous décrivons l'échec d'une fiction – "impossible d'entrer dans ce film", "c'est un récit qui ne prend jamais", "ce personnage n'existe pas" ou encore, "le portrait est sans la moindre vie" – est tout aussi révélatrice de ce rôle central rempli par l'immersion » (*ibid.* : 179). De la sorte, pour véritablement entrer dans le jeu (comme dans tout autre univers fictionnel) et en faire l'expérience, il est nécessaire de le *connaître* par immersion fictionnelle : « Lorsqu'à l'école les élèves doivent analyser un passage de L'Étranger, l'attitude mentale qu'on leur demande d'adopter n'est *pas* celle de l'immersion mimétique, mais la posture analytique de quelqu'un qui veut identifier la façon dont Camus structure son univers fictionnel. Voilà sans doute une chose fort utile. Encore faut-il que l'univers fictionnel de l'œuvre ait été auparavant assimilé, ce qui signifie que le récit doit avoir été lu d'abord sur le mode de l'immersion fictionnelle, donc sur le mode du plaisir pris à – et du profit tiré de – la dimension du "Qu'est-ce que cela raconte ?". Cette condition est malheureusement de moins en moins remplie, puisque la culture fictionnelle des jeunes d'aujourd'hui n'est plus que marginalement littéraire. C'est ainsi qu'on arrive à devoir enseigner la fiction littéraire comme une langue morte. Car pour accéder à une œuvre de fiction il faut entrer dans l'univers créé (conçu comme modèle mimétique), et pour entrer dans cet univers, il n'existe pas d'autre voie que celle de l'immersion fictionnelle » (*ibid.* : 198). Cependant, si toute immersion fictionnelle procède d'une immersion mimétique, l'inverse n'est pas vrai. 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 de la feintise « sérieuse ». Alors que dans cette dernière le dispositif représentationnel qui est soumis au récepteur va le tromper sur la nature mimétique des leurres (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 fictif de l'activité. Cependant, elle n'en est pas moins actualisée sur le mode du « faire comme si », équivalent pour Nathalie Zaccaï-Reyners à la dimension ludique de cette feintise : « La

dimension ludique réside plutôt dans la possibilité d'activer des scénarios sur un mode mineur, dans la possibilité de "faire comme si" et pas dans celle d'être en mesure de "compter comme" »[148] (2005).

On voit alors l'intérêt que représente pour Nathalie Zaccaï-Reyners l'immersion fictionnelle vis-à-vis des deux cas relevés par Alfred Schütz. L'immersion mimétique permet d'activer un processus de modélisation analogique amenant à adopter une attitude similaire à celle qui serait adoptée par l'individu s'il se trouvait dans la situation élaborée par les leurres. Elle permet de la sorte l'acquisition de typifications difficilement accessibles puisque ordinairement adoptées sur le mode de l'évidence par les membres de la communauté qui les ont incorporées. Conjointement, le caractère fictionnel du « véhicule » représentationnel permet d'éviter les sanctions liées au réel (c'est « pour de faux ») qu'engendrerait une situation qui ne serait pas activée sur ce mode ludique, ceci allouant la transmission d'expériences qui ne pourraient être typifiées si elles n'empruntaient pas cette modalité particulière. « Cela permet d'explorer les possibilités que recèlent les expériences dont les enjeux, c'est-à-dire les peines et les joies, les primes et les sanctions potentielles, sont particulièrement élevés. Au vu de cette ampleur, des détours semblent nécessaires à une appréhension non traumatisante. Ce sont ces détours qu'autorise précisément l'immersion fictionnelle »[149] (*ibid.*). En effet, Nathalie Zaccaï-Reyners s'en réfère plus particulièrement à la notion d'aire intermédiaire d'expérience de Donald W. Winnicott en ce qui concerne les modalités particulières de médiation par le jeu, « espace situé entre le conçu et le perçu, et au sein duquel les contraintes de la réalité sont pour ainsi dire détendues »[150] (*ibid.*). De la sorte, selon les termes de l'auteur, lors de l'immersion fictionnelle, la réactivation de typifications ne procède ni « mécaniquement » (stock de connaissance au contenu « passif »), ni « attentionnellement » (stock de connaissance au contenu « actif ») mais « ludiquement », au sein d'un cadre protégé, propice à l'exploration des possibles. En conclusion de sa réflexion, Nathalie Zaccaï-Reyners remarque alors que la théorie des fictions invite à considérer plus en avant les spécificités de l'« expérience ludique », ceci au regard des processus de transmission et de typification de l'expérience vécue.

Il semble nécessaire en premier lieu de relever au sein de cette démonstration l'équivalence que la sociologue attribue entre l'expérience ludique et la feintise ludique

---

[148] *ibid.*
[149] *ibid.*
[150] *ibid.*

partagée, qui serait de l'ordre du « faire comme si ». Nous l'avons évoqué, ceci caractérise effectivement le jeu, de même que toute immersion fictionnelle, dans le sens où le joueur adopte un comportement « biplanaire », selon le terme employé par Jean-Marie Schaeffer. Ce comportement correspond à la qualification utilisée par Jacques Henriot lorsqu'il dit du joueur qu'il vit sur deux plans, qu'il se prend au jeu alors qu'après tout il sait bien que ce n'est qu'un jeu. On peut d'ailleurs remplacer ici le terme de jeu par celui de film ou d'histoire fictionnelle, et donc de joueur par celui de spectateur ou lecteur. En ce sens, l'équivalence que fait Nathalie Zaccaï-Reyners trouve son fondement dans la théorie de la fiction élaborée par Schaeffer, qui postule 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 » (Schaeffer, 1999 : 11). Toutefois, comme nous l'avons vu, si cette caractéristique fait partie intégrante de l'expérience ludique (en étant désignée sous le terme de « métaphorique » par Jacques Henriot), elle ne saurait la caractériser à elle seule. Selon nous, il faut donc se garder de faire uniquement correspondre l'expérience de jeu à cette feintise particulière. Si l'on peut constater que l'immersion fictionnelle fait effectivement partie de tout jeu – elle est un moyen nécessaire pour accéder à l'aire intermédiaire d'expérience par abstraction de la réalité ordinaire –, il faut aussi relever que l'attitude ludique est une forme singulière de procès. En ce sens, ce qui est analysé par Nathalie Zaccaï-Reyners s'applique bien à tout cadre d'immersion fictionnel, mais l'attitude ludique étant une forme particulière d'immersion fictionnelle, elle lui est justement irréductible. Puisque l'immersion fictionnelle fait partie du « jeu », les remarques émises par la sociologue doivent donc être prises en compte, mais il nous semble nécessaire d'y apporter un complément pour pouvoir pleinement caractériser l'expérience ludique (qui, comme nous le verrons, diffère de façon importante selon qu'il s'agisse du jeu informel ou formel).

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 mimèmes[151] ne soient traitées de la même manière que le seraient les représentations "réelles" mimées par le dispositif fictionnel. Selon le contexte culturel et le type de fiction, cette

[151] 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 » (Schaeffer, 1999 : 188).

annonce est plus ou moins explicite » (Schaeffer, 1999 : 162). Jean-Marie Schaeffer indique d'ailleurs que la fiction s'annonce à travers ce qu'il nomme les « marqueurs pragmatiques de la fiction ». Toutefois, dans le cadre d'un jeu, le joueur ne doit pas se contenter de considérer la structure de jeu sur le mode de l'immersion fictionnelle. Comme nous l'avons montré, il doit réellement s'engager et agir sur cette structure. Son action doit être intentionnellement prise et maintenue. De la sorte, la structure de jeu doit encourager le joueur à agir, tout en l'invitant à adopter à son égard une relation « métaphorique ». Il semble bien alors que la structure de jeu doit comporter des marqueurs pragmatiques particuliers de sorte à être reconnue comme potentiellement ludique. Pour cela, la structure doit présenter des éléments pertinents et familiers correspondants soit aux schèmes de l'expérience ludique contenus dans le stock de connaissance « *at hand* » de l'acteur si celle-ci pose question, soit aux schèmes de l'expérience ludiques contenus dans le stock de connaissance « *on hand* » si cette structure est reconnue sur le mode de la synthèse de reconnaissance motivationnelle (la structure de jeu est déjà connue et le joueur considère que son aspect ludique va de soi). Dans les deux cas, il semble que certains schèmes de l'expérience soient typifiés de sorte à revêtir une signification ludique, ces typifications pouvant alors être réactivées par la suite dans le cadre d'une situation de jeu. À ce stade, il est nécessaire de souligner l'équivalence qui peut être faite ici entre une certaine acception de la notion de représentation et les réflexions menées par Alfred Schütz. Nous le rappelons, pour Alex Mucchielli (1994 : 56), « à un autre niveau la représentation est une "forme de savoir pratique", une sorte de modélisation et d'intégration personnelle ou sociale des informations possédées sur un sujet. Ce savoir sert essentiellement "à l'ajustement pratique du sujet à son environnement" ». Cette conception des représentations mentales recoupe les travaux de Schütz sur la rationalité pratique, et en ce sens elle peut être à présent affinée en recourant aux notions de typification et de stock de connaissance. De même, nous avions également postulé qu'au sein des jeux vidéo, des représentations *durables*, publiques, permettaient de faire appel à des représentations personnelles et sociales – donc des typifications contenues dans le stock de connaissance – qui concourraient à un rôle de boussole au sein de l'environnement ludique. Ces représentations publiques sont alors à mettre en relation avec le concept de typifications socialement objectivées, dont la signification des expériences vécues subjectives est passée par un processus d'anonymisation et qui peuvent être véhiculées à travers les fictions, comme l'avance Nathalie Zaccaï-Reyners, l'enjeu étant de comprendre au sein de toute structure de jeu comment celles-ci vont se constituer en marqueur pragmatiques pour inciter le joueur à jouer le jeu.

Afin d'aborder les aspects relatifs à la structure de jeu, et de ses modalités de médiation particulières, il nous semble nécessaire d'apporter une réponse à la question des typifications ludiques.

1.3 Les typifications ludiques

Reprenons l'interrogation que nous posions à la fin du premier chapitre de cette partie. Nous avions vu que dans le cas du jeu, le cadre imposé par la réalité dans laquelle se déroule l'action ne relève pas uniquement du « monde réel » mais prend place dans le monde fictionnel ludique, dans l'aire intermédiaire dont parle Donald W. Winnicott. Cette aire intermédiaire est structurée par des règles qui lui sont propres. Mais pour qu'une structure *de* jeu soit reconnue comme potentiellement ludique, pour que l'individu adopte une attitude ludique à son égard (qu'il joue le jeu), il est nécessaire que l'action projetée y soit potentiellement réalisable sur ce mode et que le joueur ait connaissance par avance de cette potentialité (sans quoi il ne peut faire l'exercice du possible, condition *sine qua non* à toute attitude ludique). De plus, ce n'est qu'une fois l'acte accompli que le joueur pourra rétrospectivement lui conférer une signification ludique, à partir d'un « ici » et d'un « maintenant » depuis lesquels l'expérience passée sera interprétée. Les modalités de constitution de ces contextes de sens ludiques, ou typifications ludiques, restent à définir. Comme nous l'avions relever, la question se pose en premier lieu de savoir comment le (futur) joueur peut estimer par avance la potentialité de réalisation de son acte.

Il faut souligner que cette interrogation ne se pose que dans le cadre du jeu « formel ». Dans le cadre du jeu informel, la réalisation potentielle de l'acte au sein de la structure *du* jeu du joueur ne pose pas de question car ce jeu est uniquement structuré de règles implicites, qui font déjà partie du stock de connaissance « *on hand* ». Dans ce cas, le joueur active donc les typifications qu'il considère comme potentiellement ludiques sur un mode « quasi automatique », sans se poser de question à leur égard. Elles ont déjà supporté une mise à l'épreuve. Cet aspect se retrouve fréquemment dans la façon dont on parle du jeu des enfants, lorsque l'on dit qu'il est spontané. Pour que le jeu puisse avoir lieu, il faut cependant que la situation dans laquelle le joueur se trouve présente certaines caractéristiques favorables à l'adoption de son attitude ludique. Les contraintes de la réalité extérieure ne sont en effet jamais totalement suspendues dans le cadre du jeu puisque, comme évoqué précédemment, il s'agit d'une aire « intermédiaire », entre réalité extérieure et réalité interne. Le joueur ne peut actualiser ses typifications qu'à la condition que la synthèse de reconnaissance détermine

effectivement que la situation actuelle est pertinente avec la mobilisation de schèmes ludiques. Nous avons vu que le joueur devait être en mesure d'exercer son libre arbitre, de s'impliquer intentionnellement dans le jeu, au sein de la situation dans laquelle il se trouve (cette nécessité repose sur le fait que l'attitude ludique vise la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire). Il doit également pouvoir s'abstraire de la réalité ordinaire pour la considérer de façon « métaphorique » en procédant à une immersion fictionnelle. Dans le cas où l'attitude ludique du joueur se porte sur une structure *de* jeu, cette question devient essentielle puisque la structure doit annoncer le statut fictionnel de son dispositif représentationnel. Mais encore une fois, dans le cas du jeu informel, le joueur ne se pose pas de question puisque la synthèse de reconnaissance procède d'une pertinence opérant sur le mode motivationnel. Pour reprendre une expression de Jean-Marie Schaeffer (1999 : 334), le script fictionnel est géré en temps réel. En revanche, dès que les typifications ludiques seront remises en causes par un changement singulier de situation, le jeu informel prendra fin, puisque la nouvelle situation nécessitera le recours à un questionnement des règles et donc à leur explicitation préalable, ceci engageant une synthèse de reconnaissance fondée sur une pertinence thématique. De plus, une autre particularité du jeu informel est que les actions ne sont jamais considérées de sorte à ce qu'elles puissent faire sens au sein de l'aire intermédiaire d'expérience. En effet, pour qu'un résultat soit établi par le joueur, celui-ci doit établir des règles préalables qui permettront l'interprétation des actions et l'établissement d'une configuration signifiante stabilisée à travers la synthèse rétrospective des actions. Cela revient-il à dire que les jeux informels ne permettent pas l'acquisition et la formation de typifications ? Dans la mesure où les jeux informels procèdent de la réactiviation de typifications déjà incorporées et que la synthèse de reconnaissance opère sur le mode de la pertinence motivationnelle, force est de constater que le stock de connaissances ne peut faire l'objet d'une nouvelle structuration selon les modalités décrites dans le cadre de l'attitude naturelle, qui implique un questionnement des schémas typificatoires. Toutefois, au vue de l'importance que revêt le jeu informel au cours de la petite enfance, il serait erroné d'affirmer que cette forme d'activité n'accepte pas la formation de typifications qui vont par la suite permettre l'orientation de l'individu au sein de la réalité ordinaire, c'est-à-dire de typifications qui vont pouvoir être activées ou réactivées « mécaniquement » ou « attentionnellement ». Dès lors, comment peuvent se former de nouvelles configurations signifiantes malgré l'absence de regard rétrospectif venant questionner les schémas d'interprétations disponibles dans le stock (ce qui peut sembler paradoxal dans le cadre de l'attitude naturelle) ? Sur ce point, comme le postule Nathalie Zaccaï-Reyners, une mise en relation avec la théorie de

l'immersion fictionelle, qui procède par mimétisme, permet effectivement de trouver une réponse appropriée. Dans le jeu informel, la formation de typifications va s'opérer sur un mode « ludique », en ce sens que le stock de connaissances ne sera pas remis en cause alors que conjointement certaines typifications issues de zones « moins familières » pourront être mises à l'épreuve par mimétisme au sein l'espace « potentiel » dont parle Donald W. Winnicott. C'est précisément ce processus que le psychologue aborde lorsqu'il décrit le phénomène de séparation entre la mère et son bébé à travers le jeu, ou du thérapeute et de son patient, processus qui va éviter une expérience traumatisante : « Tout comme le bébé avec sa mère, le patient ne peut devenir autonome que si le thérapeute est prêt à le laisser aller ; et pourtant tout mouvement venant du thérapeute qui tente de s'éloigner de l'état de fusion avec le patient est l'objet d'une noire suspicion et le désastre menace. […] Mais, dira-t-on, comment se fait-il que la séparation du sujet et de l'objet, du bébé et de la mère advienne et que chacun en bénéficie, dans la majorité des cas ? Et ceci, bien qu'il y ait impossibilité de séparation ? (Il faut accepter le paradoxe). […] Dans l'expérience du bébé plus chanceux (du petit enfant, de l'adolescent et de l'adulte), la question de la séparation dans le fait même de se séparer ne se pose pas, parce que dans l'espace potentiel entre la mère et le bébé se constitue le jeu créatif qui surgit tout naturellement de l'état de détente » (Winnicott, 2001 : 150-151). On constatera bien ici l'absence de questionnement de l'expérience qui permet en même temps l'apparition d'un nouveau schème d'interprétation qui pourra être réactivé au sein de la réalité ordinaire, en ce que le bébé aura séparé la mère du soi. On comprend également pourquoi Donald W. Winnicott accorde autant de place au jeu comme (seul) lieu possible de créativité. Les schèmes de l'expérience peuvent être mis à l'épreuve sans devoir être nécessairement remis en cause, ceci autorisant un exercice des possibles pouvant amener à une nouvelle structuration du stock de connaissances. Cet aspect explique aussi pourquoi le « jeu », tout en étant l'élément premier de la culture est également typifié dès le plus jeune âge par la mise à l'épreuve sur le mode ludique de schèmes de l'expérience anonymisés, qui sont soumis à l'enfant par son entourage culturel.

Mais bien que cette réflexion nous renseigne sur la modalité d'acquisition de schèmes d'interprétation lors du jeu informel, elle ne nous informe pas davantage sur la façon dont certaines typifications vont être considérées comme pertinentes dans le cadre d'une situation de jeu, donc comme potentiellement ludiques, ou en sens inverse, comment la structure d'une situation va permettre l'adoption d'une attitude ludique et sera perçue comme une invitation au jeu. Pour cela, il est nécessaire d'aborder la question plus particulière du jeu formel. Dans le jeu formel, deux cas de figure peuvent se présenter. Le joueur peut s'imposer seul certaines

règles en se fondant sur les typifications qu'il considère effectivement comme ludique, ceci en puisant dans son stock de connaissances. Le joueur formalise mentalement un jeu qu'il est le seul à pratiquer. La situation diffère des jeux informels en ce que le joueur s'explicite des règles préalables en vue de produire un acte à la suite de ses actions. Le résultat de ses actions sera estimé à partir de la structure de jeu que le joueur aura lui-même mis en place, à partir des règles préalables permettant d'établir si le but a bien été atteint. Mais cette situation rejoint celle du jeu informel en ce que la structure est préalablement considérée comme ludique et que l'immersion fictionnelle ne dépend que du joueur. La feintise est automatiquement « partagée » puisque le producteur et le destinataire de celle-ci ne font qu'un. Il n'y a donc pas à proprement parler un acte de « médiation ». La dimension ludique de la typification procède toujours sur le mode de l'évidence. Il se peut qu'à la suite de l'action, la structure de jeu (mise en place à partir des typifications du joueur) ne se révèle plus véritablement ludique, ceci étant dû au changement du système de pertinence de l'individu qui aura assimilé de nouveaux schèmes typificatoires (qui peuvent se révéler incompatibles avec ceux ayant précédés). L'individu procédera bien ici à une remise en question de ses schémas typificatoires. Ce qui est considéré comme un jeu dans l'enfance ne se révélera peut-être plus si ludique que ça à différents âges de la vie, les jeux changeant avec le temps. Dans ce cas, une nouvelle structuration du stock de connaissances aura lieu et certaines configurations signifiantes perdront justement leur signification de jeu. Mais à nouveau, ce cas de jeu formel ne nous permet de relever ce qui permet à une structure d'être interprétée comme ludique à la suite de sa mise à l'épreuve, de sorte à former une configuration signifiante stabilisée qui sera « insérée » dans le réseau déjà constitué des synthèses préalablement réalisées. Dans ce sens, il faut souligner que l'acquisition de typifications socialement dérivées, déclarées par autrui comme appartenant à la sphère du jeu, ne pourront revêtir du fait de cette simple déclaration une signification ludique. Nous l'avons déjà souligné, le langage n'a aucune valeur performative dans le cas du jeu. La tradition va certes être le véhicule privilégié de l'acquisition de ces connaissances, qui sont transmises dès la plus petite enfance. Certaines typifications acquerront une présomption de potentialité ludique, dans la mesure où elles auront passées l'étape de la synthèse de reconnaissance thématique (où la pertinence de la typification à acquérir sera interprétée à l'aune de schèmes déjà familiers). Cependant, cette connaissance de jeu ne sera considérée comme schème de l'expérience ludique que dans la mesure où elle aura été mise à l'épreuve de l'attitude ludique puis interprétée rétrospectivement comme un jeu une fois l'acte accompli. En d'autres termes, cette connaissance sera considérée au même titre que toute structure de jeu originellement

extérieure au joueur, ce qui constitue le deuxième cas de figure du jeu formel. Dans ce cas, la question de la potentialité de réalisation de l'action, de même que celle relative à l'immersion fictionnelle, se pose dès lors que la structure de jeu ne répond pas à une synthèse de reconnaissance motivationnelle, comme par exemple lorsqu'un « nouveau » jeu est abordé pour la première fois par le joueur, une synthèse de reconnaissance interprétative entrant alors en « action ». Ce second cas de figure des jeux formels permet alors effectivement d'aborder les questions suivantes : quels éléments une structure doit-elle comporter pour être effectivement considérée comme ludique et qu'est-ce qui va permettre au joueur, à la suite de son action, d'en valider la signification ludique ? Une approche descriptive du *game design* nous permettra l'exploration de la première interrogation tandis qu'une analyse compréhensive des usages nous permettra de répondre à la seconde.

En conclusion, ces réflexions permettent de relever la dimension diachronique particulière de tout processus de typification des schèmes de l'expérience ludique, qui opère dans un premier temps par synthèse de reconnaissance pour être actualisé par la suite sur le mode de l'attitude ludique, de sorte à être stabilisé de façon rétrospective dans le cas du jeu formel et de façon mimétique dans le cas du jeu informel. Toutefois, cette compréhension de la modalité de constitution des typifications ludiques dans le jeu informel n'explique pas, comme nous l'avons souligné, la façon dont une structure de jeu va effectivement pouvoir être considérée comme appartenant à la sphère du jeu pour être ensuite typifiée selon cette signification particulière. L'exemple de l'étranger développé par Alfred Schütz laisse d'ailleurs entrevoir les difficultés que peut susciter le fait de jouer à une structure de jeu conçu par un *designer* n'ayant pas la même culture du jeu que le joueur. Alors que l'étranger doit faire un effort d'adaptation car il y est obligé, pourquoi le joueur déciderait-il de jouer à un jeu qui lui est proposé s'il lui paraît *a priori* étranger et ne revêt pas pour lui de caractères ludiques[152] ? À ce titre, Katie Salen et Eric Zimmerman donnent une acception particulièrement pertinente du terme de *designer*, qui peut être considéré comme un individu, comme un groupe d'individus mais aussi comme la culture au sens large. Cela permet selon nous de tenir compte de la présence de certaines représentations dominantes au sein du *design* de tout jeu : une structure de jeu s'inscrit aussi dans une culture particulière au sein de laquelle elle puise ses représentations – ses éléments types – de sorte à pourvoir être interprétée comme ludique, que cette culture soit une culture-tradition ou une culture-

[152] Comme nous l'avons relevé en première partie, c'est précisément cette problématique que les jeux vidéo suscitent.

industrie, comme ce peut être le cas avec les jeux vidéo. Pour apporter un début de réponse à la précédente question, nous pouvons affirmer qu'il est nécessaire de porter un regard sur la « jouabilité » de cette structure *de* jeu. Cette notion va nous servir de fil conducteur durant le chapitre suivant. Nous entendons par jouabilité le potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique. Cependant, la question est de savoir comment la jouabilité va être reconnue de sorte à ce que le joueur en vienne à adopter une attitude ludique ? Faut-il relativiser notre thèse interactionniste pour expliquer la fortune interculturelle des jeux vidéo à travers un effet de « colonisation » de l'imaginaire ? Ces interrogations nécessitent à présent de définir plus en avant le champ du *game design*, qui porte sur la conception des structures *de* jeu (qui sont conçues pour être actualisées de façon ludique par le joueur).

2 Le *game design* de jeux vidéo

Une précision notionnelle doit au préalable être apportée concernant les termes de *game* et de *design*. Nous le rappelons, Jacques Henriot fait correspondre le terme *game* à la structure d'une situation de jeu, au système de règles que s'impose le joueur pour mener à bien son action, cette acception étant corroborée par les réflexions de Donald W. Winnicott qui considère que le *game* est un jeu « organisé ». Dans le cadre du *game design*, il nous semble donc pertinent de faire correspondre ce terme à ce que nous avons dénommé la structure *de* jeu, que nous définirons plus en avant dans cette partie. Concernant le terme de *design*, il nous semble tout à fait approprié de reprendre la définition générale qu'en donne Katie Salen et Eric Zimmerman dans leur ouvrage : « le *design* est un processus par lequel un designer crée un contexte qui doit être rencontré par un participant, à partir duquel une signification émerge »[153] (2004 : 41). Cette définition nous paraît tout à fait adaptée à notre réflexion en ce qu'elle permet de rejoindre la notion de typification telle qu'elle a été élaborée par Alfred Schütz. En effet, nous avons vu que la typification peut être considérée comme un contexte de sens stabilisé. Or, comme on peut alors le constater, la présente définition du *design* s'articule particulièrement autour de cette notion de contexte. Pour les auteurs, le contexte concourt à donner forme à la signification, rejoignant l'aspect contingent du processus de signification tel que nous l'avons déjà exposé. De plus, dans le cadre d'un jeu (au sens de *game*), Katie Salen et Eric Zimmerman soulignent que la notion de contexte serait à mettre particulièrement en relation avec celle de structure, « qui en sémiotique se réfère à un ensemble de régulations ou de directives qui prescrit comment des signes, ou des éléments d'un système, peuvent être combinés »[154] (*ibid.* : 45). Il est important de rappeler qu'aucune structure de jeu n'est en elle-même et par elle-même ludique. L'ensemble de régulations (ou règles) prescrit la façon dont certains signes peuvent être agencés par le joueur pour faire sens, non la façon dont ils seront interprétés. Une précision sur la notion de structure nécessite d'être apportée pour préciser son rôle dans la construction du sens : « À un niveau d'élaboration plus élevé, la structure est conçue comme un système de transformations qui demeure identique à travers l'ensemble de ses transformations » (Henriot, 1989 : 106). Que ce soit dans la définition de Jacques Henriot ou dans celle de Katie Salen et Eric Zimmerman, un terme revient de façon récurrente à propos de la forme que revêt une structure de jeu, celui de système. De la sorte, une structure de jeu serait conçue comme un système de signes dont les

---

[153] « Design is the process by which a designer creates a context to be encountered by a participant, from which a meaning emerges ».

[154] « We can also understand context in relation of the idea of *structure*, which in semiotics refers to a set of regulations or guidelines that prescribe how signs, or elements of a system, can be combined ».

transformations seraient régulées par un ensemble de règles. Mais puisque le jeu ne peut apparaître qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, l'ensemble des transformations du système dépend directement du joueur. Johan Huizinga souligne à ce propos que les jeux sont des mondes temporaires conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. En ce sens, le système de jeu ne peut pas être uniquement considéré comme un ensemble de règles, puisque celui-ci doit aussi être « jouable ». Le *design* de la structure doit permettre l'apparition du jeu, ce qui se traduit par la reconnaissance, de la part de l'individu, d'un « nombre déterminé de caractères objectivement repérables, définissables et analysables » (Henriot, 1989 : 218), de sorte à être considérée comme potentiellement ludique. Ceci ne permet pas de *comprendre* la façon dont cette structure va être rétrospectivement interprétée comme ludique, ce cas impliquant une situation de communication réussie entre le concepteur de la structure de jeu et le joueur. Toutefois, l'approche descriptive est préalablement nécessaire du fait de la dimension procédurale du processus de signification. Dans la mesure où toute structure de jeu doit comporter des « caractères objectivement repérables », il est possible de postuler que la structure d'un jeu traditionnel et d'un jeu vidéo ne diffèrent pas sur ce point. Toutefois, nous verrons que dans le cas des jeux vidéo, le support informatique permet des modalités de médiation particulières, qui ne se retrouvent pas au sein des jeux traditionnels et qu'il conviendra de relever. Ceci nous amènera à formuler des outils d'analyse sémio-pragmatique d'une structure de jeu vidéo, nous permettant d'étudier de quelle façon une structure se donne à être jouée.

Avant d'aborder la particularité du *game design* sur support informatique, il nous faut donc tout d'abord définir la façon dont se caractérise toute structure de jeu.

2.1 Caractéristiques de la structure de jeu

Nous l'avions souligné en introduction, Gonzalo Frasca s'est particulièrement intéressé à la façon dont une structure de jeu est conçue pour faire sens en la considérant comme un système de simulation. Pour cela il développe un modèle sémiotique qu'il nous faudra présenter dans un premier temps. Bien que les jeux vidéo soient l'objet d'étude privilégié par cet auteur, il précise que son modèle est applicable à tout jeu et plus généralement à tout système de signes qui peut subir une transformation. Nous verrons que son approche permet de faire un lien avec les réflexions d'Alfred Schütz sur la rationalité pratique. Toutefois, comme nous l'avons précisé, une structure de jeu est un système comportant certains caractères particuliers. Nous aborderons cet aspect dans un second temps.

Nous verrons à la fin de ce chapitre qu'une structure de jeu peut être considérée comme une machine à produire du sens.

Simulation et sémiotique : l'approche de Gonzalo Frasca

Pour comprendre la façon dont une simulation peut faire sens, Gonzalo Frasca recourt à la théorie des systèmes puisqu'il considère que « simuler est modéliser un système (source) à travers un système différent qui maintient (pour quelqu'un) certains des comportements du système d'origine »[155] (*ibid.* : 223). Dans cette approche, trois éléments doivent être plus particulièrement retenus, le système source, le modèle et le simulateur. Le système source fait originellement l'objet d'une représentation expérimentale qui comporte un ensemble de conditions à travers lesquelles le système source est expérimenté ou observé. Gonzalo Frasca prend l'exemple d'un simulateur qui proposerait de comprendre comment le Titanic fonctionne. Dans ce cadre, la représentation expérimentale se concentrerait sur les caractéristiques du Titanic en tant que machine, comportant son poids, sa forme, ses mécanismes, etc. Certaines caractéristiques du véritable Titanic ne seraient pas retenues, telles que le prix d'une cabine en première classe. Le modèle est alors un autre système qui comporte un ensemble de règles logiques et mathématiques destiné à modéliser un comportement à travers des instructions d'entrée et de sortie. Dans le cas de notre exemple, cet ensemble d'équations servirait à modéliser les différentes parties mécaniques du bateau. Le simulateur est un agent capable d'obéir aux instructions du modèle et de générer le comportement. Un programme informatique peut être ce simulateur, mais la simulation peut être aussi effectuée mentalement par un individu qui respecte les règles et les instructions du modèle. Il faut souligner que dans le cadre du jeu, l'action ne peut être uniquement « intériorisée », comme lorsque l'on résout mentalement un problème mathématique, mais doit aussi être « extériorisée », s'adaptant au monde extérieur[156]. Nous l'avons vu, le monde ludique comporte une structure biplanaire, ce qui signifie qu'il est également présent au sein de la réalité extérieure au joueur. Il fait donc l'objet d'une représentation publique, au sens de Dan Sperber. Cela veut aussi dire que les jeux sont dépendants des objets qui vont permettre de les représenter au sein de la réalité extérieure : « Il ne s'agit donc pas d'un arbitraire total,

---

[155] « To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system ».

[156] Nous reprenons la distinction entre action intériorisée et action extériorisée des réflexions d'Alfred Schütz (1998 : 53).

sans relation avec l'époque et le 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 ? » (Henriot, 1989 : 226). Dans le jeu formel, ses frontières peuvent être identifiées : le jeu d'échec comporte un plateau au sein duquel le jeu se déroule, le Tic-Tac-Toe (ou morpion) comporte une grille de 9 cases, le football comporte un terrain de jeu, etc. Mais conjointement ces frontières ne font sens que dans la mesure où le joueur les considère comme « instrument » de jeu en respectant les règles véhiculées par la structure de jeu. Étant une aire intermédiaire, le monde ludique est donc dépendant à la fois de la réalité intérieure du joueur et de la réalité extérieure. C'est le joueur qui va simuler mentalement le comportement du modèle à partir des règles de modélisation, mais les événements qui joueront sur la transformation de la structure sont fournis par le résultat de ses actions au sein de la réalité extérieure. D'où l'importance de respecter les « règles du jeu » pour que le comportement du modèle ne soit pas faussé.

Il faut cependant souligner que le modèle n'a pas nécessairement besoin d'entretenir une relation d'homologie avec un système source issu de la réalité, de l'« univers factuel », pour qu'il puisse être considéré comme un simulateur. « Dire qu'il y a besoin d'un référent réel dans les simulations revient à dire que le mot *licorne* n'est pas un signe puisque son référent n'est pas réel »[157] (Frasca, 2001 : 25). L'élément qui nous semble particulièrement pertinent dans la réflexion de Gonzalo Frasca est le fait qu'il stipule (entre parenthèses) que le modèle doit maintenir *pour quelqu'un* certains des comportements du système d'origine. La simulation sera interprétée de façon différente selon l'idée que l'individu se fait de ce système. Supposons qu'un utilisateur venu d'une contrée lointaine n'ait jamais entendu parlé du Titanic. Pour lui, le simulateur n'a pas de référent trouvant son origine dans la réalité. Toutefois, cela n'empêchera en rien la simulation d'avoir vocation à modéliser le comportement d'un objet supposé comporter un certain nombre de caractères, en l'occurrence un bateau de grande taille soit-disant insubmersible. Il est toujours possible de rétorquer qu'un bateau est toujours un référent présent dans la réalité ordinaire (même si le Titanic est un objet fantaisiste pour notre utilisateur venu d'une contrée bien lointaine). Un autre exemple peut être celui du simulateur de vaisseau spatial. Même si le référent n'existe pas (encore), le comportement du simulateur pourra sembler plus ou moins cohérent selon la connaissance

---

[157] « To claim that there is a need for a real referent in simulations is similar to say that the word *unicorn* is not a sign since its referent is not real ».

dont dispose l'utilisateur du comportement supposé de ce type de véhicule, qui est donc toujours considéré comme étant l'objet (le système source) de la simulation (il s'agit de simuler un vaisseau spatial et non le Titanic), que cet objet ait un ancrage « réel » ou fantaisiste. Il y a une contrainte de cohérence interne du modèle vis-à-vis de son objet. « Ce qu'on appelle la cohérence interne n'est rien d'autre que la conformité des relations locales entre éléments fictionnels aux contraintes inhérentes de la représentation (ces contraintes étant, selon les cas, celles de la perception visuelle, de la logique des actions, de la narration, etc.). […] Cela dit, la simple contrainte de cohérence est effectivement une contrainte très libérale – comme le montre bien la diversité chatoyante des univers de fiction créés par les êtres humaines » (Schaeffer, 1999 : 220). Il faut alors préciser que dans le cadre d'un simulateur, l'idée que l'utilisateur se fait d'un système ne va pas uniquement dépendre de la connaissance qu'il détient du système source mais également de la manipulation du modèle en tant que tel. C'est ce qui incite Gonzalo Frasca à proposer un modèle sémiotique particulier pour les systèmes de simulation, en se fondant dans un premier temps sur le modèle triadique de Peirce.

Afin d'illustrer son modèle d'analyse sémio-pragmatique, Gonzalo Frasca considère plus particulièrement le cas d'un jouet dénommé Transformer. Ce jouet représente un robot, mais l'une de ses particularités est de pouvoir se transformer à la suite d'un certain nombre de manipulations, le robot pouvant par exemple devenir avion. Comme le souligne Jacques Henriot dans sa définition de la notion de structure, le système de transformation demeure ici identique à travers ses différents aspects, le robot n'ayant pas besoin de perdre ou de gagner une pièce pour pouvoir changer de forme. Au premier abord, il serait envisageable d'appliquer à ce robot le modèle triadique du signe de Charles S. Peirce, ceci en fonction des deux formes qu'il revêt. Selon sa fameuse définition, pour Charles S. Peirce le signe est quelque chose qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre. Dans le modèle triadique, le signe est dénommé le *representamen* (ce qui représente), l'objet est la chose (ce qui est représenté), l'*interpretant* est le produit de l'interprétation du signe. Voici la figure élaborée par Gonzalo Frasca pour représenter les deux états du robot selon ce modèle :

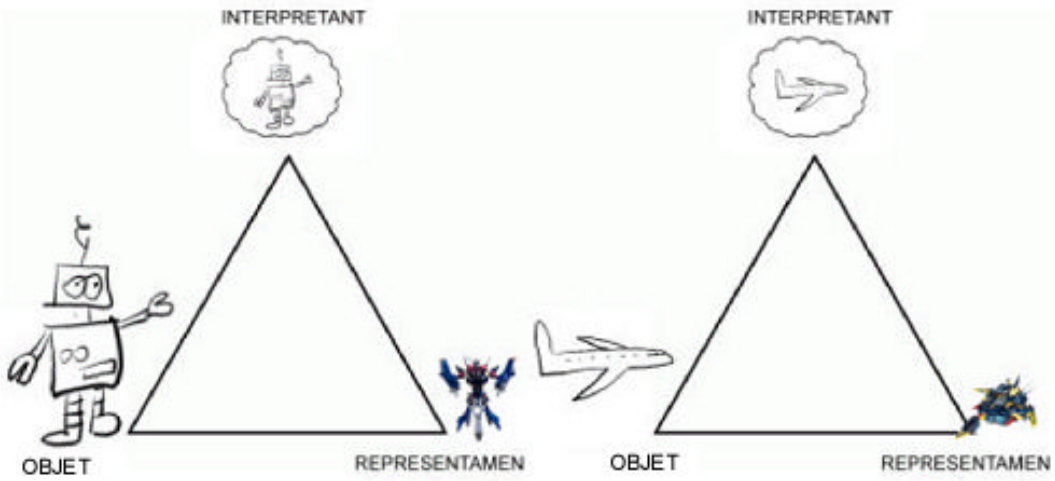

Figure 2. Modèles triadiques de C.S. Peirce appliqués à un Transformer (Frasca, 2001 : 32)[158]

Gonzalo Frasca relève cependant qu'un problème apparaît dans ces deux modèles dès lors qu'il s'agit de comprendre le Transformer comme un tout. Est-il un robot, un avion, ou les deux à la fois ? Si l'on donne le Transformer à un enfant sous sa forme de robot sans lui stipuler qu'il s'agit d'un Transformer, l'enfant pourra très bien jouer avec le robot sans jamais connaître sa seconde forme. Pour procéder à la transformation, celui-ci a besoin d'une certaine règle d'usage, qu'il pourra découvrir en manipulant le Transformer (les manipulations qui permettent le changement de forme sont habituellement aisées). Sans cette règle, l'objet de référence est un robot. Avec la règle, l'objet de référence est un Transformer. Pour Gonzalo Frasca, le modèle de Charles S. Peirce nécessite alors l'ajout d'un quatrième pôle prenant en compte le mécanisme interne permettant la transformation du *representamen* en quelque chose d'autre. Il souligne qu'il ne s'agit pas d'un problème d'*interpretant*, puisque, comme tous les signes, le Transformer est ouvert à de nombreuses interprétations (il peut par exemple être considéré comme potentiellement ludique ou non). Mais à la différence de certains signes, le *representamen* peut être modifié par l'action du joueur selon une certaine règle. Un quatrième pôle est donc le modèle mental de transformation que l'utilisateur établit au fur et à mesure de son action sur le signe.

[158] Notre traduction.

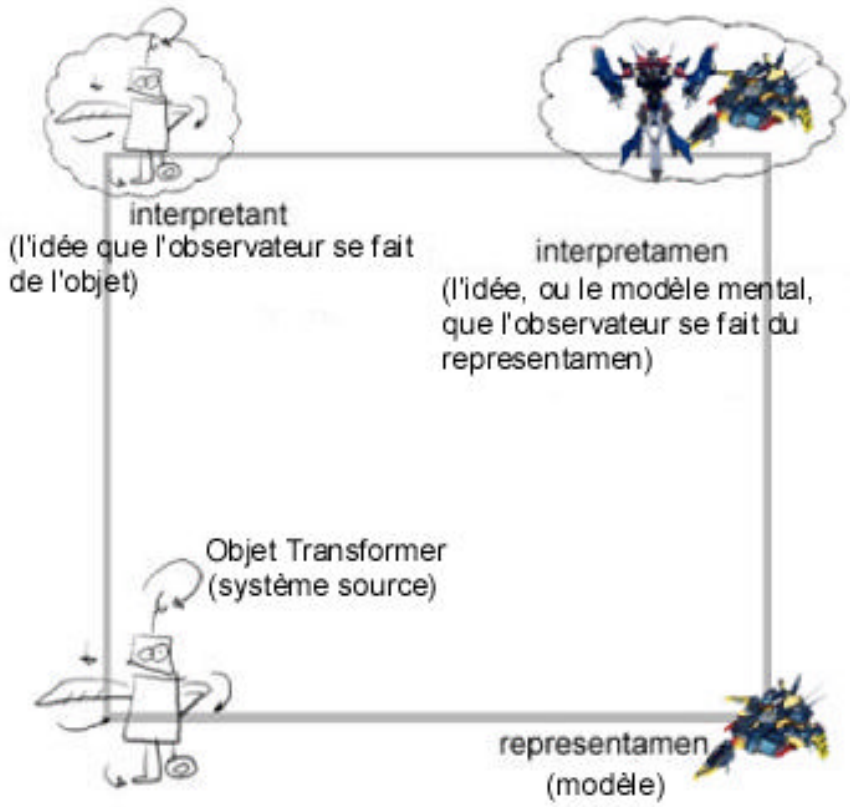

*Figure 3. Modèle sémiotique de Gonzalo Frasca (*ibid. *: 36)*[159]

Comme on peut le constater, Gonzalo Frasca propose de nommer le quatrième pôle *interpretamen*. Le *representamen* recouvre alors à le rôle du système modèle et l'objet celui du système source. La notion de modèle mental est employée ici en référence à la définition qu'en donne Donald Norman dans le cadre des théories de l'interaction homme-machine. Gonzalo Frasca relève qu'il s'agit de l'idée qu'un utilisateur forme d'un système en se fondant sur les interactions entretenues à travers l'expérience et/ou l'instruction. Ces modèles mentaux peuvent être inconscients, instables et sujets aux changements, en ce qu'ils ne sont pas scientifiques mais le fruit de l'expérience. Ils sont davantage fondés sur la superstition que sur des preuves tangibles, les implications logiques de ces croyances n'étant pas questionnées. Compte tenu de la grande proximité que la notion de modèle mental (telle qu'elle est présentée par Gonzalo Frasca) entretient avec la notion de typification, il nous semble tout à fait adéquat de retenir la terminologie d'Alfred Schütz sur ce point, qui permet de prendre en compte les différentes attitudes de l'individu dans son rapport au monde, ce qui est particulièrement adapté pour traiter du jeu, comme nous l'avons déjà précisé. Une typification

[159] Notre traduction.

est à ce titre à considérer comme un schéma d'interprétation, ce qui rejoint la dénomination d'*interpretamen* employé dans le modèle de Gonzalo Frasca.

Cependant, il faut à nouveau relever que tout système de simulation ne relève pas du jeu, une structure de jeu comportant un travail de *design* particulier. En ce sens, la définition que donne Luc Dall'Armellina, chercheur en sciences de l'information et de la communication, du *design* est particulièrement éclairante. Il s'agit de « l'art de la configuration des signes pensé dans un usage social » (Dall'Armellina, 2002 : 416), cet usage étant le jeu dans le cas du *game design*. De nombreux simulateurs de vol tendent à être considérés comme des jeux vidéo, mais tous les simulateurs de vol n'ont pas pour vocation d'inciter au jeu. Si nous reviendrons plus en avant sur le cas particulier du jeu par support informatique, l'exemple pris par Gonzalo Frasca mérite d'être plus particulièrement considéré à l'aune de cette réflexion. Tout comme la poupée qu'utilise la petite fille dans ses jeux, le Transformer n'est pas une structure de jeu mais un « outil de jeu ». Plus précisément, il ne pourra être considéré de la sorte que dans la mesure où il sera mis en relation avec un système de jeu particulier et une attitude ludique, aucun objet n'étant intrinsèquement ludique. Si dans plusieurs milliers d'années, ce Transformer était retrouvé par un historien, celui-ci pourrait fort bien considérer qu'il ne s'agissait que de la modélisation (sommaire) d'un projet de construction d'un véritable Transformer. Certes, puisque toute structure de jeu nécessite un ensemble de règles et que le Transformer comporte un mécanisme interne de transformation, ce mécanisme pourrait être utilisé dans le cadre de la structure d'un jeu formel, le but étant de réussir à accomplir sa métamorphose[160].

Mais pour que ce jeu prenne forme, il est nécessaire qu'au préalable le but soit explicité en tant que tel, et que l'existence d'un mécanisme interne de transformation soit lui aussi formalisé préalablement au joueur, pour qu'il le considère comme l'une des règles à prendre en compte pour réaliser son acte. Si le mécanisme interne de transformation n'était pas connu, le jeu reviendrait à demander de transformer un robot en avion sans que les moyens de réalisation du thème ne puissent être envisagés. Comment transformer le jouet si l'on ne sait pas qu'il dispose de cette capacité particulière de transformation par l'intermédiaire de manipulations ? Comme le souligne Alfred Schütz, la possibilité d'exécution du projet requiert que les fins et les moyens que je crois être à ma portée effective ou potentielle soient pris en compte par ma projection imaginaire. On remarque aussi dans ce cadre que, comme l'avance Jacques Henriot, la règle et la fin définitive sont indissociables du

[160] C'est notamment le principe d'un jeu bien connu, le rubik's cube.

thème. Et en ce sens, ce qui doit être formalisé au préalable pour que le Transformer soit employé comme objet d'une structure de jeu, ce ne sont pas les moyens permettant d'effectuer sa transformation (par exemple, vous devez appuyer sur le gros bouton rouge au dos et tourner ses bras dans le sens des aiguilles d'une montre) mais la règle permettant d'agir sur le système en vue de réaliser le but définitif (le but est de transformer le robot en avion et pour cela vous devez manipuler d'une certaine façon les parties articulées du jouet). Si le moyen de transformation est énoncé, l'attitude ludique ne peut se porter sur cette structure particulière de jeu puisqu'il s'agit pour le joueur de faire l'exercice du possible. Il semble donc nécessaire d'apporter une précision à l'analyse de Gonzalo Frasca, en faisant la différence entre les typficiations endogènes à l'individu et les typifications anonymisées, qui font préalablement l'objet de représentations publiques (au sein d'un manuel par exemple) et qui sont à prendre en compte pour que le joueur puissse jouer le jeu. Enfin, il faut préciser qu'en tant qu' « outil » de jeu, le Transformer a de grandes chances d'être considéré comme un Transformer et non comme un simple robot (ou comme un avion, selon sa forme d'origine dans l'emballage) puisque ce jouet a une autre particularité, il est issu d'un dessin animé japonais ayant connu son heure de gloire dans les années 80. Dans ce cadre, la fiction peut véhiculer un certain nombre de typifications qui permettront au joueur de transformer le jouet sur le mode de l'allant de soi, la solution de la transformation pouvant être trouvée dans le dessin animé homonyme[161] (nous reviendrons plus en avant sur le rôle de l'univers fictionnel dans le jeu lorsque nous aborderons la place de la narration dans les jeux vidéo).

À travers cet exemple, il apparaît qu'un système de jeu, pour être potentiellement ludique, doive bien procéder d'une certaine configuration des signes pour être cohérent avec l'objet auquel elle renvoie, l'attitude ludique. Pour décrire la façon dont une structure de jeu est conçue pour faire sens, Gonzalo Frasca souligne d'ailleurs qu'un complément théorique doit être apporté à son modèle d'analyse sémiotique. Il se réfère plus particulièrement à deux catégories employées par Roger Caillois pour caractériser les règles d'un jeu, celles de *ludus* et de *paidea*. Gonzalo Frasca considère que les jeux s'inscrivant dans la catégorie *paidea* 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 *paidea* en ce qu'invariablement un pion se déplace à la fois tandis qu'une règle relevant du *ludus* est que la

[161] On peut aussi imaginer que les *designers* de l'objet aient sciemment changé la règle de transformation vis-à-vis des mouvements effectués par le robot dans le dessin animé. Dans ce cas, la typification du joueur se révélera inopérante et fera l'objet d'un questionnement pour être révisée.

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 qui limitent les actes résultant des actions du joueur (que Jacques Henriot dénomme les fins annexes) et celles qui viennent stabiliser le sens du jeu en y mettant un terme par une sanction définitive, ceci une fois un certain acte réalisé. Dans notre analyse, les règles de *paidea* peuvent être présentes à la fois dans les jeux formels et informels, tandis que les jeux de *ludus* sont spécifiques aux jeux formels en ce qu'elles nécessitent un questionnement de l'acte pour faire sens. Mais encore une fois ces deux catégories semblent insuffisantes pour caractériser la potentialité ludique d'une structure, même si elles peuvent concourir à décrire la façon dont une structure a été conçue pour faire sens[162]. D'autres situations de simulation comportent des régularités qui doivent être maintenues et des objectifs à accomplir, sans qu'elles n'aient pour autant vocation d'inciter au jeu, que ce soit une simulation de situation de guerre, de maniement d'engins, etc. La présence d'un ensemble de règles, quelle que soit leur nature, ne suffit pas à faire référence à l'attitude ludique. Il nous semble alors nécessaire de souligner que Roger Caillois formule également quatre autres catégories de jeux – complémentaires de celles retenues par Gonzalo Frasca – qui ne renvoient non pas tant à la nature des règles qu'aux caractères « fondamentaux » de toute structure ayant pour vocation de susciter une « attitude » particulière de jeu chez le joueur. Du fait de la référence à la notion d'attitude par Roger Caillois, ces réflexions nous semblent tout à fait adaptées à notre propre approche quant à la définition des différentes propriétés que devrait revêtir une structure pour être préalablement reconnue comme potentiellement ludique, c'est-à-dire pour que le joueur ait l'idée d'en faire l'expérience sur le mode de l'attitude ludique.

Les caractères fondamentaux des structures de jeu : la catégorisation de Roger Caillois

La catégorisation, bien connue, de Roger Caillois repose sur une division en « rubriques » principales. Tout d'abord l'*agôn*, « combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales » (Caillois, 1998 : 50), ce conflit s'exerçant dans une limite définie et sans aucun secours extérieur. Parmi ces jeux, Roger Caillois prend pour exemple les échecs, le billard, les dames. La seconde catégorie est dénommée *alea*, elle « marque et révèle la faveur du destin. Le

[162] Nous le rappelons, ce n'est en définitive que le joueur qui interprétera une structure particulière comme jeu ou non.

joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort » (Caillois, 1998 : 56). Roger Caillois relève que ces deux catégories ne sont pas incompatibles et qu'elles peuvent parfaitement se retrouver au sein d'un même jeu, comme dans les jeux de cartes tels que le poker ou le bridge, où le hasard entre en jeu lors de la distribution des « mains », puis le raisonnement lorsqu'il s'agit de tirer partie des cartes reçues. Si ces deux catégories sont compatibles, c'est que pour l'auteur elles obéissent à une même loi : « La création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes. Car rien dans la vie n'est clair, sinon précisément que tout y est trouble au départ, les chances comme les mérites. Le jeu, *agôn* ou *alea*, est donc une tentative pour substituer, à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. » (*ibid.* : 60). Dans la réflexion élaborée par Roger Caillois ces deux catégories s'inscrivent donc dans ce qu'il nomme les jeux de règles, où les règles « confuses » de l'existence sont remplacées par celles du jeu, précises, arbitraires et irrécusables. Dans ce cadre, « de l'une ou de l'autre façon, on s'évade du monde en *le* faisant autre. On peut aussi s'en évader en *se* faisant autre. C'est à quoi répond la *mimicry* » (*ibid.* : 60). Cette troisième catégorie de jeux repose sur le fait que le sujet joue à faire croire ou à se faire croire qu'il est autre que lui même. Cette catégorie renvoie de façon générale à l'activité mimétique. Par exemple, « l'identification au champion à elle seule constitue une mimicry parente de celle qui fait que le lecteur se reconnaît dans le héros du roman, le spectateur dans le héros du film » (*ibid.* : 66). Roger Caillois souligne de plus, que comme il s'agit avant tout de jeu, il ne s'agit pas de « tromper le spectateur ». Comme on peut le constater, les jeux de *mimicry* se définissent donc par le caractère de feintise ludique partagée. Enfin, la dernière « rubrique » est celle de l'*ilinx*, qui se caractérise par la poursuite du vertige et plus particulièrement par une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui « anéantit la réalité ». Ces deux dernières catégories seraient à rapprocher des jeux que Roger Caillois dénomme comme étant « fictifs », où « cette conscience de l'irréalité foncière adoptée sépare de la vie courante » (*ibid.* : 41). Tout comme l'*agôn* et l'*alea*, simulacre et vertige vont de pairs : « feindre d'être un autre aliène et transporte. Porter un masque enivre et affranchit » (*ibid.* : 152). Les deux couples de catégories que nous venons de présenter seraient, dans le cadre de cette réflexion, des « conjonctions fondamentales ». L'auteur présente également les autres possibilités de combinaison par binôme entre chacune de ces catégories, mais il les considère soit comme contingentes, soit comme « interdites ». Les combinaisons contingentes sont définies par Roger Caillois comme des combinaisons qui ne sont pas interdites par la nature des choses,

mais qui n'en demeurent pas moins « purement accidentelles ». Il en est ainsi des alliances *ilinx-alea* et *mimicry-agôn*. Les conjonctions interdites sont donc *agôn-ilinx* et *alea-mimicry*, car dans le premier cas la règle et le vertige seraient incompatibles et dans le second, le hasard auquel se remet le joueur ne saurait être trompé par un quelconque subterfuge ni par une ruse. Si ces explications peuvent surprendre, elles sont tout à fait légitimes dans la théorie des jeux émise par Roger Caillois, car l'auteur considère qu'un jeu doit être soit réglé, soit « fictif ». Il s'agit soit de transformer le monde en le faisant autre, soit de se transformer. De la sorte, dans les binômes qu'il considère comme contingent, chacun des pôles « fictifs » n'est présent que parce qu'il permet de « renforcer » l'imposition de règles du second pôle : le vertige (*ilinx*) soumet davantage le joueur aux décisions du sort (*alea*), tandis que le champion qui se donne en représentation (*mimicry*) est obligé de ce fait de jouer d'autant mieux (*agôn*).

Cependant, comme nous l'avons déjà souligné, tout jeu est une activité fictionnelle comportant également des règles fixes et arbitraires, l'un et l'autre pôle ne s'excluant pas. Le « faire comme-si » n'est pas incompatible avec des limites et contraintes fixées au préalable. De ce fait, lorsqu'il aborde les jeux « fictifs », Roger Caillois se réfère au phénomène des jeux informels, mais sans réellement prendre en compte les règles informelles qui les composent, interdisant par là-même l'exploration de certaines conjonctions. Or, dès lors que l'interdiction établie par Roger Caillois est levée, il apparaît que les quatre pôles que l'auteur présente se retrouvent systématiquement dans toute activité ludique se portant sur une structure de jeu (dans toute situation de *game play* pour reprendre la dénomination de Katie Salen et Eric Zimmerman). En jouant à un jeu, le joueur doit faire l'exercice du possible à chacune de ses décisions (*alea*), tout en essayant de réaliser un thème (*agôn*) par l'intermédiaire d'un procès métaphorique, qui implique de faire comme si ce qu'il faisait était autre (*mimicry*) par abstraction de la réalité ordinaire (*ilinx*). Dans cette démonstration, il faut souligner que la compétition a lieu dès lors que le joueur entreprend la réalisation d'un projet en le traduisant par un but – qu'il joue seul ou non et que cette fin soit définitive (elle met un terme au jeu) ou annexe (elle est une condition nécessaire à la réalisation du projet final) – ceci du fait de l'incertitude intrinsèque qui préside à chaque prise de décision se déroulant dans un cadre ludique. Il y aura donc bien une compétition pour atteindre un résultat préalablement projeté, ne serait-ce qu'entre le joueur et le système de jeu. Bien sûr, certaines activités de jeux ne comportent pas d'aspect agonistique, lorsque l'action se déroule sans avoir vocation à faire acte, mais elles rentrent dans ce cas dans le cadre du jeu informel. Dans le cadre du jeu formel, où le joueur actualise la structure de jeu, les quatre pôles décrits par Caillois apparaissent. Ceci ne veut pas dire que toute structure de jeu comporte au préalable ces quatre

caractères fondamentaux, ni même qu'une seule de ces catégories serait suffisante au sein d'une structure pour que celle-ci recouvre une dimension ludique, puisque le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un décide de s'engager. « Le hasard est un type de structure. Suffit-il à induire des formes de jeu objectivement déterminées ? Qu'il y ait des jeux de hasard ne prouve pas que le hasard soit d'essence ludique. Dans une situation hasardeuse, le jeu n'apparaît qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, assume un risque, parie sur un événement dont il ne maîtrise pas complètement la production. À lui seul, le hasard ne saurait faire jeu » (Henriot, 1989 : 110). Cette remarque de Jacques Henriot, prévaut pour les quatre pôles. Une situation de compétition ne peut être considérée comme un jeu qu'à la condition que l'on emploie la structure de cette situation de façon ludique. Comme nous l'avons vu dans le cadre de la fiction, une feintise partagée ne relève pas nécessairement du jeu, même si elle est un des éléments primordiaux de cette activité. Mais puisque toute attitude ludique se portant sur une structure de jeu implique les pôles du jeu définis par Roger Caillois, toute typification issue de ce contexte de sens comporte donc d'*une certaine façon* ces quatre aspects. C'est entre autres en s'inscrivant dans ces catégories fondamentales que des éléments du système de jeu pourront faire reconnaître la structure comme jouable. Si Roger Caillois a pu formuler ces catégories singulières, c'est que celles-ci prennent pour objet l'un des aspects de l'attitude ludique.

Il est alors possible de trouver d'autres modalités structurelles se référant à cette attitude. Par exemple, jouer c'est aussi maintenir une décision prise. Cette nécessité du maintien de l'action se traduit dans les jeux d'échec par une règle de jeu au « tour par tour ». Comme le montre Jean-Marie Schaeffer, cette caractéristique relève directement de l'immersion fictionnelle dont tout jeu procède : « L'immersion fictionnelle est une activité homéostatique, c'est-à-dire qu'elle se régule elle-même à l'aide de boucles rétro-actives : dans l'autostimulation imaginative, elle se nourrit des attentes qu'elle se nourrit elle-même ; dans les feintises ludiques interactives, elle s'entretient à travers une dynamique des tours de rôles ou de paroles ; enfin, en situation de réception elle est relancée par la tension qui est relancée par la tension qui existe entre le caractère toujours incomplet de la réactivation imaginative et de la complétude (supposée) de l'univers fictionnel proposé » (Schaeffer, 1999 : 184). Décrire la façon dont sont conçues des structures qui prennent pour objet le jeu, c'est analyser selon une approche sémio-pragmatique la façon dont ces structures sont conçues pour faire sens vis-à-vis de l'attitude ludique, les catégories établies par Roger Caillois pouvant dans ce cadre compléter le modèle de Gonzalo Frasca pour mener une analyse. Généralement, ces structures, même si elles ne sont pas intrinsèquement ludiques, se

revendiquent comme telles, ce qui permet de les identifier : « tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu » (Henriot, 1989 : 101). Mais même alors, les structures de jeu devront répondre à une synthèse de reconnaissance sur le mode de la pertinence motivationnelle ou thématique pour qu'elles soient considérées comme potentiellement ludiques. Le travail de *game design* ne peut suffire pour que toute structure de jeu, vendue en tant que telle, soit interprétée comme potentiellement ludique par un joueur donné. Et dans la mesure où une structure sera considérée comme potentiellement ludique, les aspects manquants de l'attitude ludique qui n'y sont pas objectivement formalisés seront considérés comme implicitement présents. Pour cette raison, les règles implicites ne sont pas les mêmes pour tout type de jeu. Afin de pouvoir aborder plus précisément quels sont ces éléments sur lesquels va se porter la synthèse de reconnaissance du joueur, nous souhaitons exemplifier ces précédentes réflexions, en appliquant notamment le modèle d'analyse émis par Gonzalo Frasca. Pour cela, il est possible de prendre l'exemple d'un jeu aux règles relativement simples, le morpion (également dénommé Tic-Tac-Toe).

L'exemple du Tic-Tac-Toe

Les règles du jeu peuvent être mises en forme de façon assez sommaire : les joueurs doivent dessiner une grille de 3 carrés sur 3, ce qui donne 9 cases vides ; deux joueurs marquent alternativement les cases vides, l'un par une croix, l'autre par un cercle ; le gagnant est le joueur qui réussit à placer le premier trois symboles du même type en ligne (que cette ligne soit verticale, horizontale ou diagonale) ; si toutes les cases sont remplies sans qu'un joueur n'ait pu tracer une ligne de trois symboles, le jeu est considéré comme nul. Ces instructions (que nous nommerons « ensemble A ») peuvent être considérées comme l'*interpretamen* du jeu, comme les règles à respecter pour pouvoir faire fonctionner le modèle mathématique qui sous-tend l'ensemble. Les relations logiques et mathématiques du modèle peuvent être listées de la façon suivante : chacun à son tour, l'un des deux joueurs choisit un nombre entre 1 et 9 ; il n'est pas possible de reprendre un numéro qui a déjà été pris ; le premier joueur qui atteint un total de 15 avec l'addition de 3 nombres choisis gagne. S'il semble *a priori* que ces dernières règles (que nous nommerons « ensemble B ») n'ont que

peu à faire avec le jeu du Tic-Tac-Toe, le carré magique suivant montre que l'ensemble A procède en fait de ces relations mathématiques[163] :

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Pour que le joueur puisse simuler le modèle, il est donc nécessaire que les règles sous-jacentes lui soient préalablement formalisées d'une certaine façon. Ceci signifie aussi que pour un même modèle, plusieurs ensembles de règles « formelles » peuvent exister : deux joueurs font alternativement la sélection d'une case au sein d'une grille de 3 carrés sur 3 ; le premier joueur a avoir sélectionné trois cases formant une ligne horizontale, diagonale ou verticale gagne a gagné ; si aucun joueur ne peut continuer à prendre une décision et qu'il n'y a pas de gagnants, alors le match est nul (il s'agit de l' « ensemble C »). Ces précédentes règles diffèrent en ce qu'elles sont moins explicites sur la façon dont un joueur va marquer sa décision (mais elles partagent bien le même modèle que le premier ensemble). En ce sens, cet ensemble de règles formelles peut engendrer de l'ambiguïté dans l'interprétation du résultat si les deux joueurs décident d'utiliser le même symbole, ou des symboles différents à chaque tour (rien dans les règles ne leur dicte de procédure à suivre à cet effet). L'ambiguïté créée risque de ne pas limiter de la même façon les schèmes employés par les deux joueurs, si l'un décide par exemple de ne marquer ses cases qu'à partir de croix, tandis que l'autre décide d'alterner différentes formes, en y incluant la croix. Ce peut être une stratégie pour déstabiliser l'adversaire. Dans ce dernier cas, les deux joueurs resteraient tout de même dans le cadre des règles. Mais la pratique de l'un risque d'engendrer également de la confusion dans l'interprétation finale des actions accomplies. Ceci montre dans ce cas qu'il y a une plus grande place pour certaines règles implicites. Et dans le cas de l'adjonction de règles formelles partagées par les joueurs, le jeu ne sera plus tout à fait le même que celui précédemment présenté, même si elles restent cohérentes avec le modèle. En ce sens, la forme que va prendre un jeu dépend à la fois du modèle et des règles formelles permettant à aux joueurs de simuler le modèle. Il serait possible d'employer les règles mathématiques de l'ensemble B comme un jeu. Celui-ci ne s'adresserait certainement pas au même public que le jeu du morpion du fait de sa forme (rappelons qu'aucune règle n'y impose de dessiner une

[163] La relation qu'entretient le jeu du Tic-Tac-Toe avec des règles mathématiques est plus particulièrement développée par Katie Salen et Eric Zimmerman (2004 : 128-129).

grille de 9 cases, à charge aux joueurs de calculer le résultat). Pourtant les trois ensembles partagent le même modèle.

Mais que l'ensemble C soit plus ambigu ne signifie pas qu'il est le seul à comporter des règles implicites. Dans le cas du Tic-Tac-Toe, aucune règle ne stipule le temps accordé au joueur pour chaque tour de jeu (20 secondes, 10 minutes, plusieurs mois), ou encore l'obligation de prendre une décision tant que la grille n'est pas complètement remplie ou qu'un gagnant est déclaré. Les règles formelles édictent certes les conditions permettant de stabiliser définitivement la signification des actions qui se sont déroulées pour mettre fin au jeu (faire une ligne ou constater le match nul). Dans la terminologie de Gonzalo Frasca, ces règles sont des règles de *ludus*, de même que les règles de *paidea* sont entre autres l'alternance répétée des joueurs devant marquer la grille de jeu par un symbole distinctif (le cercle ou la croix). Mais aucune règle n'oblige le joueur à maintenir son action. Cette règle implicite est toutefois connue par avance, elle va de soi, dès lors que le joueur considère préalablement que ce qui lui est présenté est un jeu et qu'il décide d'adopter une attitude ludique à son égard, ce qui implique une décision prise et maintenue en vue de la réalisation d'un thème arbitraire. Tout joueur décidant de ne pas maintenir son action pour compléter la grille sera d'ailleurs considéré comme une personne qui ne joue plus le jeu. Il sortira en quelque sorte de l'aire intermédiaire d'expérience établie par la structure de jeu. Cette dernière remarque montre aussi comment l'attitude ludique conditionne l'accès à l'espace potentiel où se déroule le jeu.

L'interrelation entre le modèle et les règles formelles dans la production du sens

Comme on le constate, la production du sens dans le jeu est dépendante de cette interrelation qui s'établit entre les règles formelles (qui feront office de simulateur pour le joueur) et le modèle. L'ensemble C risque de ne pas permettre de produire la réalisation du thème initialement projeté du fait de son ambiguïté, la signification ne pouvant être interprétée et stabilisée si les joueurs ont employé des symboles trop épars. Ce point renvoie alors à la qualité d'un bon *game design*. Katie Salen et Eric Zimmerman soulignent à ce propos qu'un *game design* réussit doit permettre de rendre le résultat des actions des joueurs discernable et intégré. « 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 »[164] (2004 : 34-35). 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 édictées aux joueurs, qui leur permettront d'interpréter le résultat de leur action tel qu'il « émerge » dans l'aire intermédiaire d'expérience. Mais le résultat de l'action doit aussi permettre d'opérer une transformation dans l'ensemble de la structure de jeu. Il doit y être intégré : « 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 niveau[165]) »[166] (*ibid.* : 35). 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. Toutefois, si ces deux caractéristiques peuvent concourir à rendre signifiant le résultat des actions du joueur, ils ne permettent pas de garantir que l'acte sera effectivement interprété comme ludique. Pour cela, les modalités d'action qui ont structuré l'acte doivent s'inscrire pour le joueur dans les quatre pôles que distingue Roger Caillois. Ceci étant une question d'interprétation, la compréhension de la construction signifiante de l'acte ludique nécessite de porter un regard sur les usages. Par exemple, le faible nombre de tours et la réduction rapide des possibilités font que l'exercice du possible peut être rapidement rendu caduque dans le jeu du morpion. En effet, un joueur expérimenté peut facilement gagner ou forcer le nul sans jamais perdre, ceci s'il suit un certain nombre de règles logiques[167]. Et si les deux joueurs suivent scrupuleusement ces règles, la partie se terminera automatiquement par un nul, éliminant toute part d'*alea*. Il existe de la sorte des programmes informatiques qui proposent de faire s'affronter deux adversaires gérés par la machine, chacun abordant une stratégie

---

[164] « Discernable means that the result of the game action is communicated to the player in a perceivable way. [...] Discernability in a game lets the players know what happened when they took an action. Whithout discernability, the player might as well be randomly pressing buttons or throwing down cards. With discernability, a game possesses the building blocks of meaningful play ».

[165] 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.

[166] « Whereas discernability of game events tells players what happened (I hit the monster), integration lets players know how it will affect the rest of the game (if I keep hitting the monster I will kill it. If I kill enough monsters, I'll gain a level) ».

[167] Les règles logiques de victoire et de nul sont listées sur ce site : <http://www.chessandpoker.com/tic_tac_toe_strategy.html>, consulté le 12/03/06.

optimale qui aboutit systématiquement à un match nul[168]. Le jeu du morpion risque donc de ne pas être interprété de façon ludique lorsque les joueurs appliquent tous deux des schèmes non aléatoires. La construction signifiante de l'acte ludique se constitue donc bien dans l'interaction s'établissant entre les normes établies par un système de jeu et les typifications ludiques du joueur. Elle n'est donc ni donnée par avance ni dépendante du joueur seul, certaines caractéristiques comme la discernabilité devant être présentes dans la structure de jeu pour qu'un résultat puisse faire sens.

Ceci nous permet d'avancer que la reconnaissance de la jouabilité (du potentiel d'adaptation à l'usage ludique) se portera sur la façon dont la structure se donne à être manipulée, mais son unité de sens dépendra du joueur, qui va reconnaître au sein de la structure un certain nombre d'éléments pertinents pouvant être reconnus comme potentiellement ludiques selon les typifications contenues dans son stock de connaissances. À ce titre, Jean-Marie Schaeffer relève que l'acte d'annonce du caractère fictionnel d'une médiation dépend du contexte culturel et du « type » de fiction. « Dans le cas d'une tradition fictionnelle bien ancrée dans une société donnée et d'une œuvre s'inscrivant fortement dans cette tradition, l'acte instituant la fiction peut à la limite être tacite, c'est-à-dire faire partie des présupposés implicites de la situation de communication » (Schaeffer, 1999 : 162). Dans le cas considéré par Jean-Marie Schaeffer, la fiction fait l'objet d'une synthèse de reconnaissance sur le mode de la pertinence motivationnelle en ce que les éléments de la structure de la situation ne posent pas questions puisqu'ils font appel à des allants de soi acquis par la tradition et actualisés sur le mode de l'évidence. Dans le cas d'une structure de jeu nouvelle présentée au joueur, la pertinence est interprétative, où, nous le rappelons, « la sélection et l'application de l'élément pertinent (contenu dans le stock de connaissances préalables) représentent un jeu d'association qui reste déterminé par la situation biographique de l'acteur, par son milieu culturel et les conditions sociales. Ainsi le même monde social peut être interprété différemment par les membres des cultures différentes »[169] (Gueorguieva, 2004). Ce qui va être préalablement reconnu comme éléments potentiellement jouables au sein de l'ensemble des règles formelles dépend de l'ici et maintenant du joueur. De plus, la structure se donnant à être expérimentée, sa signification ne sera stabilisée qu'à la suite de son actualisation. Mais ce n'est pas parce que cette signification est stabilisée qu'elle le sera

---

[168] Voir <http://ostermiller.org/calc/tictactoe.html>, consulté le 12/03/06. La configuration de deux adversaires en niveau expert aboutit systématiquement à un match nul, les différentes configurations possibles du jeu étant connues des deux adversaires informatiques.

[169] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch05.html>, consulté le 03/02/2006.

indéfiniment. Une structure déjà connue comme ludique et donc reconnue sur le mode de la pertinence motivationnelle pourra toujours poser problème lors de son actualisation et être remise en question du fait de la modification du stock de connaissances du joueur, qui aura vécu de nouvelles expériences de jeu depuis sa pratique précédente avec cette structure particulière.

Dans ce cadre, l'analyse sémio-pragmatique permet relever comment un ensemble de composants du système de jeu prend pour objet de référence l'attitude ludique de sorte à être reconnu (ou non) comme potentiellement ludique, cette synthèse de reconnaissance faisant appel à des schèmes d'interprétation pour pouvoir opérer. En nous fondant sur le schéma de Gonzalo Frasca, ces éléments nous permettent de formuler un modèle sémiotique adapté à la reconnaissance de la jouabilité d'un système de jeu :

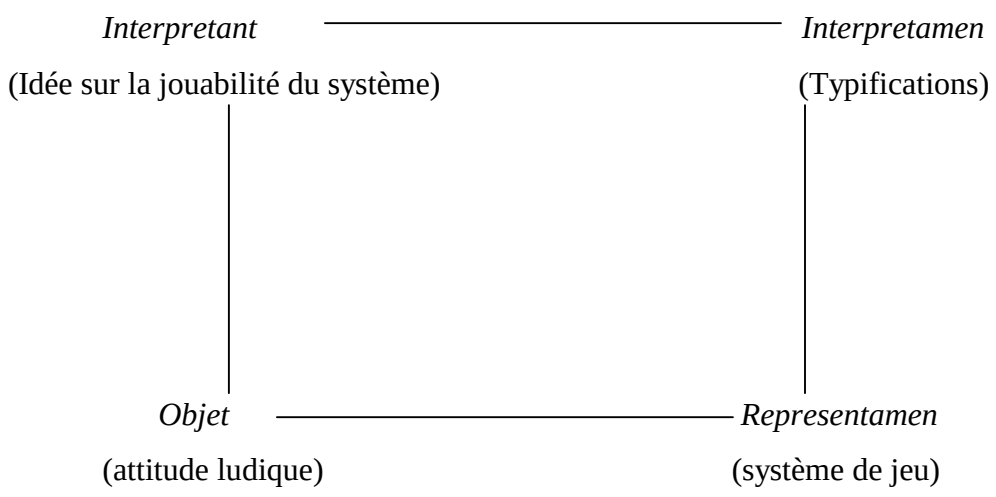

Figure 4. Modèle sémiotique de la jouabilité

Dans ce schéma, l'analyse sémio-pragmatique permet donc de décrire la relation existante entre le *representamen* et son objet. Elle met en exergue la façon dont un jeu se donne à être joué. Par exemple, dans le jeu du morpion, l'identification des joueurs à des symboles distinctifs renvoie à la *mimicry* de l'attitude ludique. La compétition intervient en ce que le jeu vise à départager un gagnant et un perdant. L'*alea* provient du nombre de possibilités offertes au joueur à chacun de ses choix, qui rend ses décisions incertaines. Enfin, la dimension biplanaire du jeu, même si elle n'est pas explicitement formulée, apparaît comme une règle implicite dès lors que les deux partenaires décident de jouer le jeu, d'adopter de concert une attitude ludique, le non respect de cette attitude excluant

systématiquement l'un des joueurs de l'aire intermédiaire d'expérience. Mais ce n'est pas parce que les règles permettent de s'inscrire dans ces catégories fondamentales du jeu qu'elles seront identifiées comme telles ou qu'elles se révéleront ludiques pour tout joueur (comme nous l'avons vu, la connaissance de certaines règles logiques peut entraîner une invalidation de la dimension aléatoire). Une analyse complémentaire des usages doit donc permettre de comprendre comment une structure particulière est reconnue et mise à l'épreuve pour faire sens.

Afin de conclure ce chapitre, nous pouvons à présent reprendre les différents éléments que nous avons relevés comme étant constitutifs d'un système de jeu, afin d'en définir la mise en forme singulière.

Le système de jeu : une machine à produire du sens

Paul Watzlawick, auteur de l'ouvrage *Une logique de la communication* (1972) et spécialiste de la théorie des systèmes, définit un système comme « un ensemble d'objets et les relations entre ces objets et entre leurs attributs ; les objets sont les composants ou éléments du systèmes, les attributs sont les propriétés des objets et les relations ce qui fait tenir ensemble le système » (Watzlawick, 1972 : 120). Dans le cadre d'un système de jeu, nous nommons ces objets les mécanismes[170] internes du modèle (nous nous situons ici au niveau du *representamen* dans la figure précédente). La relation qui unifie tous les éléments sont les règles logiques et mathématiques qui les sous-tendent. Les attributs de chacun de ceux-ci peuvent être définis selon les catégories fondamentales de Roger Caillois. Et comme ce sont des mécanismes, ils ne fonctionnent que lorsque l'utilisateur les actionne. Il va éprouver le jeu qu'ils suscitent pour considérer rétrospectivement si la structure est bien ludique ou non. Les

[170] Le terme de mécanisme est particulièrement adapté pour qualifier les objets d'un système de jeu. Tentant de définir ce que peut être le jeu, et plus précisément une attitude de jeu, Jacques Henriot en vient à questionner l'emploi métaphorique de ce terme, comme lorsque l'on parle de jeu dans un dispositif mécanique. Quel peut être le rapport entre le jeu d'un enfant et celui des gonds d'une porte ? « Lorsqu'on dit qu'un engrenage ne peut fonctionner qu'à la faveur d'un certain "jeu", on projette dans cette expression l'idée que l'on se fait du jeu ; en retour, cette image d'un fonctionnement réel aide à voir clair dans l'idée dont on se découvre porteur » (*ibid*., 1989 : 87). Dès lors, l'idée commune qui relierait le jeu d'un enfant et celui d'un engrenage semblerait être celle d'une « une sorte de liberté, d'imprévisibilité » (*ibid*., 1989 : 87). Considérons alors, comme le suggère Henriot, que ce ne serait pas l'attitude ludique de l'enfant qui servirait de point de départ à la métaphore du jeu en mécanique, mais bien l'inverse, où l'on prête « au sujet dont on parle cette espèce d'aisance, de liberté dont le fonctionnement du mécanisme offre l'image » (*ibid*., 1989 : 88). Ce que l'on nomme jeu dans un mécanisme renvoie alors à la nature même de cette notion, entre *alea* et maîtrise des moyen permettant de réaliser un but arbitraire.

mécanismes étant ce qui permet de faire l'expérience du modèle de jeu, la façon dont ils fonctionnent doit donc faire l'objet de formulations préalables au joueur pour que celui-ci puisse simuler mentalement le système et l'actualiser. Ces « règles formelles » sont à considérer comme des typifications anonymisées qui doivent être prises en compte par l'individu pour que celui-ci puisse jouer le jeu (nous nous situons ici au niveau de l'*interpretamen*). Ce sont sur ces règles formelles que va se porter la synthèse de reconnnaissance préalable du joueur puisqu'elles mettent en forme le modèle. Il est possible d'édicter différents ensembles de règles pour un même modèle, l'expérience d'un jeu et son identité formelle dépendant de la relation qui est entretenue entre le modèle et les règles préalablement édictées. Un enfant qui souhaite jouer au morpion mais qui oublie de préciser que chaque joueur doit marquer son action par un symbole distinctif ne jouera plus tout à fait au jeu du morpion tel qu'il a été originellement conçu. Dans ce jeu, la non formulation du mécanisme de représentation des joueurs modifie l'expérience de jeu, même si le système est le même.

Un système étant composé de mécanismes mis en relation les uns avec les autres, chacun des composants a une incidence sur l'ensemble. L'ajout d'un mécanisme particulier, fut-il mineur, jouera alors sur le fonctionnement du tout, rendant difficile la qualification d'un système dans son ensemble par une caractéristique exclusive de contenu. De la sorte, une analyse peut relever avec plus ou moins de précisions le fonctionnement du système, en fonction du cadre de la recherche menée. Pour cela, les catégories de Roger Caillois sont des classifications « fondamentales », des grands ensembles de signification, mais elles peuvent être complexifiées si les conditions de production du sens doivent être restituées avec davantage de détails. Le rôle de l'analyse est donc aussi de comprendre à quel niveau les composants d'un système doivent être abordés et quels sont les outils conceptuels qui doivent être mobilisés pour collecter les données nécessaires à la recherche menée. Dans un article intitulé « Théorie des jeux et jeu vidéo, une nouvelle approche de la théorie des jeux pour analyser et concevoir des systèmes de jeu »[171], Emmanuel Guardiola et Stéphane Natkin (2005) emploient par exemple la théorie mathématique des jeux pour étudier à un « micro niveau » les « propriétés locales » d'un système de jeu[172], de sorte à comprendre comment une situation particulière crée un conflit qui peut être maîtrisé par le joueur. Dans ce cas, il s'agit

[171] Il s'agit ici de notre traduction du titre, car l'article a été rédigé en anglais. Le titre d'origine est « Game theory and video game, a new approach of game theory to analyze and conceive game systems ».
[172] Le jeu analysé est *Ninja Gaiden* (Tecmo, 2004).

donc d'aborder les relations logiques et mathématiques qu'entretiennent certains composants de la structure.

En ce sens, un mécanisme peut à son tour être considéré comme un système, avec ses objets, ses attributs et les relations qui sous-tendent l'ensemble. Selon le modèle sémiotique de Gonzalo Frasca, il est possible de considérer que chaque objet d'un mécanisme est représenté par un signe. Chacun de ces signes possède un attribut qui correspond à sa règle formelle de fonctionnement dans le système de jeu. La relation qui fait tenir l'ensemble des objets d'un mécanisme est la façon dont celui-ci incite au jeu. Mais comme chaque mécanisme fait également partie d'un tout, chacun des objets entretiendra une relation avec l'ensemble des objets du système. Celle-ci évolue également selon l'état de transformation de la structure. Dans le jeu du morpion, l'un des mécanismes est le système de jeu au tour par tour. Les objets de ce mécanisme sont le joueur 1 et le joueur 2. Ils sont chacun représentés par une croix et un cercle dans l'aire de jeu. L'attribut de la croix est de commencer à jouer en premier et de pouvoir rejouer après chaque action du joueur 2. Ce mécanisme est à mettre en relation avec celui de l'aire de jeu qui est représenté par une grille et dont l'attribut est d'être délimitée par 9 cases dont l seule peut être remplie à la fois. Ces mécanismes sont aussi en relation avec celui des conditions de victoire (*ludus*). Les objets de ce dernier sont représentés par des signes, l'alignement de trois symboles du même type, leurs attributs étant de mettre un terme au jeu. Ce mécanisme, lorsqu'il est actionné bloque l'ensemble du système. Les relations qu'entretiennent chacun des mécanismes et des objets internes dépendent ensuite de l'état de transformation de la structure. Par exemple, selon la première position de la croix dans la grille de jeu, le joueur 1 aura plus ou moins de latitude pour atteindre le but du jeu (nous l'avons vu, certaines positions sont plus favorables que d'autres). Une telle approche analytique permet de décrire comment un jeu particulier est conçu pour produire du sens, telle une machine. Ceci ne nous dit pas en revanche comment la machine sera employée.

Comme on peut le constater, le travail de *game design* porte autant sur le système de jeu que sur la formulation des règles permettant de le faire fonctionner. Si un individu souhaite jouer à un jeu particulier, le thème de son attitude ludique doit entretenir une relation d'homologie avec celui présent dans la structure de jeu telle qu'elle a été originellement conçue. Il doit y avoir correspondance entre structure *de* jeu et structure *du* jeu. De la sorte, les règles formelles donnent une traduction par le langage des procédures mises en place par les mécanismes. La simulation du modèle de jeu s'effectue donc de façon mentale à partir de

ces règles, elle est dépendante du joueur[173]. Cependant, ces dernières réflexions ne s'appliquent pas à tout type de jeu formel, puisque, avec le jeu vidéo, des modalités de médiation ludique inédites apparaissent.

2.2 Le jeu par support informatique

Si, dans le cadre des jeux non informatiques, le simulateur du système de jeu est le joueur lui-même, les jeux vidéo permettent de simuler le fonctionnement des mécanismes internes de la structure de façon logicielle. Ceci signifie que la structure du jeu du joueur n'a pas à entretenir une relation d'homologie avec la structure de jeu pour qu'il puisse en faire l'expérience. Ce dernier n'a donc pas nécessairement besoin de prendre connaissance des règles formelles pour pouvoir faire l'expérience des mécanismes tels qu'ils ont été conçus. Toutefois, cette situation se révèle problématique dès lors qu'elle est mise en relation avec le fait que l'attitude ludique implique une projection imaginaire des actions extériorisées sur le mode potentiel, qui requiert que les fins et les moyens à la portée du joueur soient préalablement pris en compte. Comment agir dans un jeu si je ne connais pas les buts à atteindre (donc les règles) ni les moyens mis à ma disposition pour réaliser mes fins ? Comment faire l'exercice du possible si je ne connais pas les différentes possibilités qui me sont offertes ?

Il serait possible d'avancer qu'apparemment rien n'empêche le joueur de prendre connaissance des règles d'un jeu vidéo par son manuel, tout comme dans tout autre jeu « traditionnel ». Les mécanismes internes d'un jeu vidéo sont toutefois plus difficilement formalisables au joueur car ceux-ci sont particulièrement perméables avec le code informatique du programme, qui est le langage à travers lequel ils prennent forme. Le code de programmation peut lui aussi être considéré comme un ensemble de règles, qui va permettre de modéliser entre autres ce que l'utilisateur peut ou non effectuer dans son action avec le logiciel, ceci par le biais de périphériques d'entrée (clavier, souris, etc.) et de sortie (moniteur, haut parleur, etc.). À titre d'exemple, dans *Pac-man*, les règles pourraient de prime abord être facilement énoncées : dans ce jeu, le joueur dirige un personnage dont le but est de manger une série de pastilles disséminées dans un labyrinthe. Afin de l'en empêcher, des fantômes de différentes couleurs se déplacent à travers les dédales, Pac-man étant éliminé si l'un des spectres entre en contact avec lui. Néanmoins, si le joueur arrive à s'emparer de quelques « super pastilles » éparpillées parmi les autres, il pourra à son tour manger ses adversaires

[173] Mais comme nous l'avons déjà souligné, il ne s'agit pas d'un acte de « simple » imagination, puisque le jeu met en œuvre des actions extériorisés, en se fondant sur des événements issus de la réalité extérieure.

durant un laps de temps limité. Cependant, ces instructions ne précisent pas la règle qui régit la vitesse de déplacement de chacun des protagonistes, qui pourrait être prise en compte dans les moyens permettant d'atteindre le but fixé. De plus, chaque fantôme, selon sa couleur, possède un comportement qui lui est propre. Alors que certains ignorent Pac-man, d'autres cherchent la confrontation. Ces comportements sont modélisés par avance selon différentes variables qui permettent elles aussi de préciser la façon dont l'ensemble des adversaires de Pac-man vont réagir aux actions du joueur. Ces multiples règles permettraient également au joueur d'établir des stratégies de victoire. On pourrait aussi se demander si le code qui permet de représenter l'action par l'intermédiaire du périphérique de sortie doit être pris en compte comme règle de la structure de jeu. En effet, que Pac-man soit jaune, vert ou rouge n'a apparemment que peu d'incidence sur les règles du jeu. Mais en revanche les différentes couleurs des fantômes peuvent permettre de qualifier les comportements de chacun. Et lorsque Pac-man mange une super pastille, tous les spectres changent de couleur pour n'en revêtir qu'une seule, indiquant qu'ils sont « mangeables ». Cette règle doit-elle elle aussi être formalisée et listée préalablement dans le manuel, avec toutes les variables qui entreront en compte lorsque le joueur actualisera la structure de jeu ? Faut-il aussi détailler les règles qui régissent le système de points chiffrant les performances du joueur ? Il serait possible de lister un grand nombre de paramètres qui pourraient être considérés comme règles à édicter pour que le joueur puisse projeter son action.

Nous constatons que si le manuel peut en reporter un certain nombre, toutes les règles qui structureront la réalisation de l'acte de jeu ne pourront être préalablement prises en compte par le joueur. Précisément, la complexité des mécanismes qui vont régir chacune de ses actions ne peut pas permettre au joueur de prendre en compte la totalité des paramètres qui limiteront ses schèmes. D'autant que, dans un jeu vidéo, la simulation, calculée par la machine, permet de mettre en place de nombreuses variables pour régir une seule action. Cette situation est donc fondamentalement différente de celle des jeux non informatiques où les règles de la structure de jeu dépendent en définitive uniquement du joueur. L'histoire des jeux vidéo le confirme d'ailleurs, la jouabilité de ces logiciels ne repose pas sur l'énonciation préalable de l'ensemble des règles formelles. *Pong* remporta un vif succès, alors que la seule instruction donnée se résumait à la phrase « évitez de manquer la balle pour obtenir un haut score ». Cependant, comme nous l'avons montré, la reconnaissance de la jouabilité se fonde sur la façon dont le jeu se donne à être joué, ceci à travers des éléments de la structure de jeu préalablement formalisés au joueur. Dès lors, comment la synthèse de reconnaissance peut-

elle opérée dans le cadre d'un jeu vidéo si le joueur ne dispose pas par avance des règles qui lui permettront de structurer son acte ?

Pour répondre à cette question nous verrons dans un premier temps l'importance que revêt la notion de genre dans ces logiciels pour permettre à l'individu de reconnaître par avance les moyens qui seront à mettre en œuvre pour actualiser la structure de jeu. Mais les moyens n'équivalent pas aux règles qui les limitent. Nous verrons alors que le support informatique permet de découvrir les règles du jeu de façon inductive, ce qui explique en partie pourquoi les règles n'ont pas à être toutes édictées par avance. Ceci entraîne toutefois un rapport différent vis-à-vis de la jouabilité de la structure de jeu, qui ne se donne pas préalablement mais qui se découvre. Nous développerons davantage cet aspect à travers la définition d'un terme, celui de *gameplay*. Cette notion est employée de façon instinctive par les professionnels (concepteurs, journalistes, etc.) et les amateurs de jeux vidéo. Pour les amateurs, le *gameplay* constitue l'un des critères fondamentaux de qualité d'un bon jeu vidéo. Il est alors employé pour qualifier ce qui fait qu'un jeu est bon, indépendamment de ses seuls exploits techniques (beauté des graphismes, etc.). Il renvoie plus particulièrement aux modalités d'action du joueur dans l'univers fictionnel. C'est à travers son *gameplay* qu'un jeu vidéo pourra donc inciter l'utilisateur à adopter une posture d'attitude ludique, par la façon dont les mécanismes du système se délivrent dans leur actualisation même. Dès lors, si l'approche ludologique permet d'aborder la nature des différents éléments composant le système de jeu (règles de *ludus*, de *paidea*, *mimicry* ou *agôn*, etc.), l'importance que revêt la notion de *gameplay* dans les jeux vidéo incite à prendre en compte au sein d'une analyse sémio-pragmatique l'aspect diachronique d'appréhension de la structure de jeu. Nous verrons alors que des éléments de sémiotique narrative permettent d'établir un modèle d'analyse du *gameplay* et de relever la façon dont celui-ci se manifeste au joueur dans son actualisation même.

Le genre dans le jeu vidéo

Dans leur ouvrage intitulé *L'informatique et ses usagers dans l'éducation*, Georges-Louis Baron et Éric Bruillard consacrent un chapitre à « l'ordinateur pour jouer » (Baron, Bruillard, 1996 : 182). Afin de cerner ce domaine, les auteurs approchent les jeux vidéo par leurs contenus et dressent une classification définissant quatre grands types. Le premier est

celui des jeux de réflexion. Représentée initialement par la transposition de jeux d'échecs, de go ou de dames sur support informatique, cette catégorie regrouperait les titres où « l'aspect gestion du jeu et vérification du respect des règles est [...] primordial » (Baron, Bruillard, 1996 : 184). Les jeux de simulation et de stratégie quant à eux conduiraient le joueur à piloter un dispositif complexe ou à gérer un monde virtuel. Georges-Louis Baron et Éric Bruillard y mentionnent les adaptations logicielles de jeux de stratégie militaire, des simulations économiques ou de pilotage (d'avions, de tanks, de voitures...). Ces chercheurs ne précisent malheureusement pas ce qui permettrait de distinguer un jeu vidéo de « simulation » d'un simulateur réel. De même, il est à nouveau fait mention dans cette catégorie des jeux d'échecs et de Go, qui proviendraient également de simulations de conflits « mais que l'évolution historique a rendu plus abstraites ». Dans cette perspective, il devient quelque peu difficile de faire la différence entre un jeu de stratégie et un jeu de réflexion, d'autant que ces deux types suscitent une tâche de gestion de la part de l'utilisateur, sans qu'il soit stipulé la spécificité de celle-ci dans chaque catégorie. La troisième classe se compose de jeux d'aventure et de rôle. Le joueur est plongé dans un univers inconnu où il doit réaliser des actions complexes lui permettant de poursuivre une quête. Les auteurs concèdent cependant que simulation stratégique et aventure sont parfois très proche. Pour eux, « les différences essentielles interviennent au niveau des règles. Si elles sont données entièrement dès le départ, on est plutôt dans une simulation ; si on doit les découvrir au fur et à mesure, on est plutôt dans un jeu d'aventure » (Baron, Bruillard, 1996 : 185). Or, comme nous le verrons, le propre d'un jeu vidéo, quel qu'il soit, est justement de pouvoir être utilisé sans que l'ensemble des règles ne soient par avance fournies. Dans ce cadre, la façon dont celles-ci sont transmises à l'utilisateur ne permet pas de qualifier le contenu même de la structure de jeu. Enfin, la quatrième rubrique est celle des jeux d'action, où il s'agit de « commander une action sur un écran vidéo ; on voit une image et on dispose de commande pour l'animer en temps réel » (*ibid*., 1996 : 186). Cette définition de catégorie paraît de prime abord assez surprenante puisqu'elle pourrait s'appliquer à la plupart des jeux vidéo. Après avoir énuméré quelques titres (*Pong*, *Pac-man*...), les auteurs apportent un complément d'information en précisant que tous ces jeux sont « basés sur la rapidité, la bonne coordination oeil-main, les réflexes » (*ibid*., 1996 : 186). Ils présentent alors plusieurs sous catégories de jeux d'actions, dont ceux de sport, qui seraient néanmoins un intermédiaire entre simulation et action.

Nous constatons donc que cette présentation typologique du contenu des jeux vidéo pose de nombreux problèmes tant les frontières entre les différentes classes sont floues (voire inexistantes dans le cas des jeux de réflexion et de stratégie). Georges-Louis Baron et Éric

Bruillard ne révèlent pas leurs sources ou la méthode qui leur ont permis d'établir cette typologie mais concèdent finalement qu'en pratique, la situation est plus complexe. En effet, les magazines spécialisés du domaine ont, par exemple, pour habitude d'hybrider certains des genres cités ci-dessus pour définir et présenter un jeu, inventant parfois leurs propres termes. De la sorte, le site internet francophone *Gamekult* recense 3415 « tests » de jeux en 33 « genres »[174], dont les jeux d'action, d'action-aventure, d'aventure, mais aussi les jeux de rôles, de plate-formes, les jeux de réflexion, de stratégie, les « simulations de vie » et les « simulations » ou encore les jeux de tir, les *shoot'em up*, le *first person shooter*[175], etc. Il faut également préciser que ce site propose de catégoriser les jeux par « thèmes », qui n'ont pas alors vocation à être considérés comme des genres de jeux vidéo, mais davantage comme le cadre fictionnel dans lequel va se dérouler l'action. Le site emploie donc ce terme dans le sens d'univers diégètique, où la notion de diégèse renvoie au « pseudo-monde » dans lequel l'histoire fictionnelle se déroule. Ainsi, parmi ces thèmes, est-il possible de relever des rubriques qui sont empruntées à d'autres médiums, comme par exemple l'*héroïc-fantasy* – qui est un genre littéraire dont l'un des représentants les plus emblématiques est *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien – ou encore le *Western*. Toutefois, des genres de jeux « traditionnels » font aussi office de thèmes, tels que le bowling, le golf ou le football.

Dans le cadre de notre recherche, il semble important de relever que les différents genres délivrent des indications spécifiques sur les modalités d'action qui devront être mises en œuvre sans pour autant préciser obligatoirement l'univers de fiction dans lequel il va se dérouler. Un genre dans les jeux vidéo, pour être considéré de la sorte, n'a pas à donner d'indications sur le but à réaliser mais sur les moyens qui devront être mis en œuvre dans le jeu pour les accomplir (il faudra faire preuve de stratégie, mener une activité fondée sur les réflexes, etc.). Dans *Super Mario Bros*, jeu de « plate-formes », il s'agira de sauter de plate-formes en plate-formes pour délivrer au final la princesse Peach. Ce qui est indiqué au joueur ce sont les moyens d'actualiser la structure et non les mécanismes internes la composant. Puisque dans un jeu vidéo, les mécanismes ne sont pas donnés au préalable mais se découvrent par l'action, il est nécessaire de savoir par avance comment les actionner. Mais de ce fait, les moyens mis en œuvre vont obligatoirement dépendre du type de mécanismes composant la structure. Si le site *Gamekult.com* fait la distinction entre « genre » et « thème », il est toutefois courant de retrouver ces deux indications au sein d'une même catégorie, la

---

[174] <http://www.gamekult.com/tout/jeux/jeuxvideo.html>, consulté le 20/03/06.
[175] Terme usuellement traduit par jeu de tir à la première personne.

seconde indication venant alors préciser la première. Dans un article dédié, l'encyclopédie libre en ligne *wikipedia* liste des jeux répertoriés sous le terme de « *survival horror* » avec cette définition : « Les *survival horror* sont des jeux vidéo où le joueur doit survivre en milieu hostile, lié au genre horrifique »[176]. La référence à l'univers fictionnel dans lequel se déroule la partie permet alors de cerner le type de système source qui est modélisé par le système de jeu, suscitant dès lors des attentes sur la cohérence interne du modèle et les règles qui le régiront, afin d'en faciliter la découverte inductive[177]. Si dans un jeu traditionnel la totalité des mécanismes internes composant le système de jeu peuvent être par avance donnés au joueur, dans un jeu vidéo, ce n'est que dans l'action que le joueur va pouvoir prendre connaissance de l'ensemble des mécanismes internes qui constituent le système. Cette conception de la médiation se retrouve dans l'analyse faite par Patricia Greenfield des jeux vidéo en général qui sont à considérer comme des « systèmes complexes fonctionnant à partir de multiples variables dynamiques en interaction » (Greenfield, 1994 : 46), ceci même dans les jeux qui apparaissent « les plus rudimentaires ». Elle se fonde notamment sur l'exemple de *Pac-man*, où pour un joueur novice, ou un observateur néophyte, cette pratique peut nécessiter, de prime abord, la simple adoption d'un comportement de type réflexe pour être pris en main : le joueur doit éviter au mieux et au plus vite les fantômes venant à son encontre, mettant à l'épreuve sa rapidité de coordination main/regard. Cette activité se rapproche de la définition que donne George Louis Baron et Éric Bruillard des jeux d'action, au sein desquels ils classent d'ailleurs *Pac-man*. Néanmoins, selon Patricia Greenfield, le joueur chevronné remarquera le comportement singulier de chaque fantôme. Il devient alors plus aisé d'éviter ses adversaires si l'on connaît les règles qui régissent la réaction des fantômes face aux actions du joueur. Le fait que les fantômes aient un comportement particulier pour chacun constitue en soi un mécanisme ludique qui complexifie le système de jeu et ne le réduit pas qu'à un seul exercice de coordination main/regard. Il n'apparaît cependant qu'à force de pratique, d'observations et d'expérimentations. « Le plus intéressant à propos du jeu vidéo considéré comme un système complexe tient peut être au fait que personne ne vous fournit les règles à l'avance. Celles-ci doivent être découvertes par l'observation, par des tâtonnements, "essais et erreurs" et par une méthode de mise à l'épreuve des hypothèses » (Greenfield, 1994 : 47). De plus, le joueur ne pourra jamais être tout à fait certain qu'il a épuisé l'ensemble des règles permettant de structurer son acte, du fait de leur perméabilité avec le langage informatique par lequel ils

---

[176] <http://fr.wikipedia.org/wiki/Survival_horror>, consulté le 21/03/06.

[177] Dès *Spacewar* – du fait du titre même du logiciel – la relation se noue entre le jeu et des œuvres de fiction existantes, relevant dans ce cas la science-fiction.

prennent forme. Ainsi, un site internet dédié à *Pac-man* recense-t-il les traits de caractère de chacun des fantômes et les règles qui modélisent leur comportement. Le fantôme rouge (nommé Blinky) augmente par exemple sa vitesse de déplacement lorsqu'il ne reste plus que 20 pastilles à l'écran. Mais ce site indique également sur un ton humoristique que « la psychologie des fantômes est encore une science jeune. Si vous avez des éléments que vous souhaiteriez partager à propos du comportement des fantômes qui ne sont pas listés ici, nous aimerions avoir de vos nouvelles »[178].

La difficulté de qualification d'un jeu par une modalité d'action particulière provient alors de l'hybridation des différents types de mécanismes qui composent son système, et qui, de plus, ne se délivrent pas dans leur ensemble préalablement à l'action mais se découvrent de façon diachronique. Un même jeu pourra être qualifié selon différents genres puisqu'il suscite différents types d'action. Comme le soulignent Georges-Louis Baron et Éric Bruillard (1996 : 187), « les nécessités commerciales imposent en effet aux concepteurs de ne pas se cantonner à des catégories trop strictes. On trouve ainsi de plus en plus de jeux hybrides ». Si des modalités d'action inédites sont mises en avant dans un jeu, celui-ci peut donner naissance à un nouveau genre, à l'exemple du *doom-like* qui indiquait qu'un jeu pouvait s'apparenter à *Doom*, ceci même si son cadre diégétique était différent (un *doom-like* pouvant se dérouler au *far west*, dans un univers d'*heroïc fantasy*, etc.). Il faut aussi préciser qu'un même jeu pourra être qualifié différemment selon l'époque et la catégorisation en vigueur. Le succès des *doom-like* à partir du milieu des années 90 a donné lieu à une série de jeux qui se sont peu à peu écartés de leur modèle, sans pour autant remettre en cause l'action principale mise en jeu, le tir, et le mode particulier de représentation graphique qui caractérise le genre, l'incarnation en ocularisation interne[179] d'un personnage. Le terme *first person shooter* est alors aujourd'hui employé au sujet de ces jeux, la série des *Doom* étant elle-aussi qualifiée de la sorte sur différents sites spécialisés[180]. Le terme de *doom-like* n'est d'ailleurs plus utilisé en ce qu'il est trop restrictif sur les modalités d'action qui se retrouvent dans ces jeux, qui comportent des mécanismes qui étaient absents de *Doom*.

---

[178] « Ghost psychology is still a young science. If you have some insights to share about the behaviour of ghosts that are not featured here, we'd love to hear from you », <http://jongy.tripod.com/GhostPsychology.html>, consulté le 23/03/06.

[179] Dans le cas d'une ocularisation interne, le point de vue qui représente l'univers fictionnel au joueur correspond à celui du sujet fictionnel regardant.

[180] Voir par exemple <http://www.gamekult.com/tout/recherche/resultat.html?motcle=doom>, consulté le 21/03/06.

En somme, la structure de jeu, qui nous le rappelons peut être rapprochée de la notion de contexte, est réinterprétée différemment selon la configuration du stock de connaissances sociales à un moment donné. Comme on peut le constater, le genre de jeux vidéo procède comme une typification anonymisée qui n'a pas à être nécessairement cohérente avec l'ensemble des autres schémas d'interprétation pour se révéler efficiente. Son efficacité est considérée comme donnée jusqu'à nouvel ordre. Pour cette raison, toute tentative de dresser une typologie de contenu en se fondant sur les genres tels qu'ils sont construits dans l'usage ne pourra que mettre à jour la perméabilité et la contingence de ces classifications. L'évolution des genres et la disparition de certains dans l'usage (avec un même jeu pouvant être qualifié différemment selon l'époque) reflètent la restructuration du stock de connaissances sociales. Ce qui persiste cependant ce sont certaines modalités d'action qui, si elles apparaissent initialement comme des innovations, acquièrent par la suite le statut de « canons » : une série de jeu réemploie ces modalités comme brique de base de sa structure pour pouvoir être actualisée. D'où l'importance aussi pour les constructeurs de disposer au lancement d'une nouvelle machine d'une offre de jeu s'inscrivant dans des genres ayant déjà connu le succès et qui pourront être reconnus par un public cible qui dispose dans son stock de connaissance des schémas d'interprétation nécessaires pour agir dans le jeu. Et pour permettre au futur joueur de prendre connaissance du degré d'adéquation d'une œuvre particulière à un genre, la presse vidéoludique occupe une place centrale. Comme le souligne Jacques Noyer, le lecteur attend des journalistes qu'ils jouent un rôle d'expertise, où « la compétence à juger est d'abord subordonnée à l'aptitude à prendre plaisir au jeu et à ce que l'on identifie souvent dans cette presse comme "la passion du jeu vidéo" : le journaliste expert est d'abord un joueur et, à ce titre, un membre de la communauté vidéo-ludique ; de cette première caractéristique découle la seconde qui consiste en une traduction culturelle de cette passion : la compétence à juger est conditionnée par la capacitée les différents types de jeux, à mettre en perspective les évolutions techniques générales ou les évolutions d'un type, à analyser comparativement telle version par rapport à telle autre, à percevoir la diachronie du domaine… » (Noyer, 2001 : 74). En somme, la « passion du jeu vidéo » (qui implique une pratique importante) prouve que le journaliste dispose nécessairement d'un certain ensemble de connaissances communes avec son lectorat. Ce socle référentiel (nécessairement contingent) est employé pour objectiver l'expérience d'un jeu particulier, en faisant appel aux modalités d'action typiques issues d'expériences ludiques passées, qui sont censées être partagées par le lecteur et le journaliste, tous deux supposés être des « joueurs ». Jacques Noyer le remarque par ailleurs, la presse vidéoludique construit la figure d'un journaliste

expert mais aussi celle d'un lecteur « initié » (par l'utilisation de notions non explicitées pour le néophyte, par la « confidence publique », etc.). Le journaliste apparaît de la sorte comme un membre particulier de la « communauté » des joueurs, qui est chargé, du fait de sa position professionnelle favorable, de « tester »[181] la façon dont un jeu se joue pour faire part de la potentialité ludique de l'œuvre qu'il a actualisé (mais pour que son avis fasse sens, il est nécessaire que soit adoptée par le lecteur une idéalisation d'interchangeabilité des points de vue). Une simple « vidéo » du logiciel convoité ne saurait par exemple suffire à formaliser au préalable la jouabilité de l'œuvre, cette dernière devant nécessairement être expérimentée pour que la qualité de son jeu soit éprouvé.

Ces différents éléments montrent bien que, dans un jeu vidéo, la reconnaissance des éléments pertinents de la structure se réalise dans l'actualisation de celle-ci. C'est ce que souligne Jean-Marie Schaeffer (1999 : 334) en conclusion de son ouvrage sur la fiction, lorsqu'il relève le caractère nouveau des œuvres numériques : « Le récepteur est ici à la fois joueur (acteur) et spectateur : il adopte simultanément une posture d'action ludique et une posture d'attention esthétique ; il contemple et joue en même temps. Encore cette façon de décrire ce qui se passe introduit-elle une séparation artificielle entre les deux aspects : en fait, l'activité ludique, dans la mesure où elle opère sur le mode du "comme-si" dans un univers fictionnel qui se donne conjointement à découvrir et à transformer, est elle-même investie esthétiquement. Ce sur quoi se porte la relation de (dé)plaisir n'est plus simplement une attention (perceptive ou autre), mais une dynamique interactive simulée, c'est-à-dire uniquement accessible en ce qu'elle agie fictionnellement, donc en tant qu'elle est médiatisée par des représentations fictionnelles. […] Certes, on pourra rétorquer que la plupart des fictions numériques actuellement en circulation ne tirent guère profit de cette possibilité, même si elle est inscrite dans le dispositif qu'elles mettent en œuvre. Pour beaucoup de lecteurs cette description risque donc d'être celle d'une réalité qui pour le moment reste largement virtuelle. Peut être. Mais ce qui distingue le virtuel du fictionnel c'est précisément qu'il peut devenir actuel ». À l'inverse de la dernière réserve émise par l'auteur, il nous semble que tous les jeux vidéo incitent à être actualisés selon la modalité décrite, en tirent profit. Pour explorer davantage ce point, il faut mettre en relation la précédente description avec la notion particulière de *gameplay*, qui est employée de façon courante par les joueurs et les professionnels du domaine (journalistes, *game designer*, etc.) pour qualifier notamment ce qui fait (ou non) la qualité ludique d'un logiciel de jeu.

---

[181] Les journalistes dans un jeu vidéo sont le plus fréquemment dénommés sous l'appelation de « testeurs » et non de « critiques ».

Le *gameplay* ou la dynamique narrative singulière de l'œuvre vidéoludique

En préalable, il faut préciser que le terme de *gameplay* n'est pas identique à celui que nous avons déjà employé pour désigner le jeu formel, qui implique obligatoirement une situation de *game play* (l'espace entre les deux termes a son importance), ou plus précisément de *game playing*. Jacques Henriot relève à ce titre que John Shotter emploie ce dernier terme comme notion clé de toute analyse du jeu (qui se réfère donc à la situation de jeu formel telle que nous l'avons déjà identifiée) : « Dans un article intitulé : *Prolegomena to an Understanding of play*, John Shotter note qu'un jeu (*game*) ne peut être conçu et pratiqué que si chacun de ceux qui se trouvent appelés à y participer comprend d'abord en quoi il consiste et comment l'on y joue : *how to play* […]. Le concept clé de toute analyse, selon Shotter, est celui de *game-playing* : il faut que le jeu soit joué, mais pour qu'il soit joué, il faut d'abord qu'il soit jouable » (Henriot, 1989 : 108). La notion de *game-playing* (à travers le suffixe *–ing* du terme *play* ici employé sous sa forme verbale) insiste sur l'idée d'actualisation ludique d'une structure dont la jouabilité est préalablement reconnue. Comme nous allons le voir, celle de *gameplay* insiste davantage sur le fait que la jouabilité se découvre conjointement à l'action.

Le terme de *gameplay*, bien qu'il soit très fréquemment employé, ne connaît pas de véritable traduction en français, de même qu'aucune acception n'a été véritablement stabilisée. Il faut cependant relever que certains sites internet en proposent une brève définition, où plusieurs éléments s'y retrouvent de façon récurrente. Le site internet *Gamekult* propose par exemple ce bref énoncé : « Essence même du jeu qui cumule jouabilité et plaisir de jeu »[182]. Le site de l'association française des jeux vidéo (AFJV) retient également la jouabilité comme l'un des critères définissant le *gameplay* : « Définition de l'aspect ludique et de la jouabilité d'un produit »[183]. Le site amateur *Emu Nova*, dédié à l'émulation d'anciens jeux et au « *retro-gaming* », en propose une définition plus longue qui fait du *gameplay* le trait caractéristique des jeux vidéo vis-à-vis des autres médias : « Terme assez précis en anglais et qui ne possède pourtant aucun équivalent en français, le *gameplay* c'est ce qui différencie un film d'un jeu vidéo : 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 façon

---

[182] <http://www.gamekult.com/tout/lexique/21>, consulté le 27/03/06.
[183] <http://www.afjv.com/dico/infos_dico_g.htm>, consulté le 27/03/06.

générale, tout ce qui est sous le contrôle du joueur, c'est le *gameplay*. Bref le *gameplay*, c'est le JEU, le cœur du jeu vidéo. Le reste c'est un peu de cinéma, de littérature ou de musique. Certains éditeurs, tel que Nintendo, centrent leurs jeux autours de ce fameux *gameplay* tandis que d'autres jugent (curieusement) que c'est un élément accessoire. C'est par exemple le cas de Square[184] qui a parfois tendance à faire des jeux qui ressemblent plus à des films qu'à des jeux »[185]. La différenciation du jeu vidéo en tant que média par le *gameplay*, qui se caractérise notamment par la jouabilité, se retrouve également dans une des versions de l'article français de l'encyclopédie *Wikipedia* dédié à ce terme : « Le *gameplay* est un terme anglais qui n'a pas d'équivalent en français et qui désigne l'essence du jeu vidéo : la prise en main, la jouabilité, le *level design* : les insaisissables raisons de l'amusement ressenti en jouant. Cela peut être considéré comme la principale différence entre le cinéma, la littérature et l'intérêt du jeu vidéo, sa qualité première. […] Le terme *gameplay* est parfois improprement traduit par "jouabilité", mais celle-ci n'est qu'une composante (certes essentielle) du *gameplay* »[186]. Cette définition rejoint le discours tenu par des joueurs au sein d'un article intitulé « Les jeux vidéo… par ceux qui jouent » de Philippe Charlier (2001), docteur en sciences de l'information et de la communication. Le chercheur y reporte l'extrait d'entretiens issus d'une enquête menée auprès de « gros consommateurs de nouveaux médias » âgés de 16 à 18 ans. Dans un chapitre intitulé « Qu'est qu'un "bon jeu" ? », Philippe Charlier (*ibid.* : 27) reporte l'extrait de conversation suivant, où un joueur dénommé Anthony déclare au sujet d'un jeu : « Point de vue graphique […] c'était très bien : c'était un superbe jeu avec des décors splendides… mais bon. Même le scénario n'était pas mal. Mais le jeu, le *gameplay*, n'était pas très bien. On n'avait pas la possibilité de faire beaucoup de choses ».

Il nous semble nécessaire de relever à travers les précédentes citations que le terme de *gameplay* est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre (« le contrôle du personnage, les actions que le joueur peut effectuer, la façon avec laquelle il peut interagir avec l'environnement »). Plus précisément, à travers la distinction qui est faite à d'autres médias (cinéma, littérature, etc.), ce qui est plus particulièrement désigné – pour reprendre une réflexion de Vincent Mabillot (2001) au sujet des dispositifs de « médiations interactives » – c'est qu'une « partie du contenu est indéfinie. On ne se contente pas d'activer la matérialisation d'un contenu, mais bien de participer à son

---

[184] <http://www.emunova.net/lexique/gameplay.htm>, consulté le 27/03/06.
[185] Il est ici fait référence à Square Enix, société japonaise d'édition, de développement et de distribution.
[186] <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Gameplay&oldid=4468117>, consulté le 27/03/06.

énonciation signifiante »[187]. Dans ce cadre, l'attention se porte tout autant sur la structure que sur l'action elle-même, ceci étant dû au fait que la structure ne se donne que dans son actualisation, c'est le seul moyen de la connaître. Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (*game*) et va en éprouver le potentiel de « jeu » (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (*play*), ce que traduit le terme de *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale. S'il n'est pas possible de jouer aux échecs sans connaître préalablement les règles précédant l'action, un logiciel informatique d'échecs peut permettre à l'utilisateur de jouer sans en connaître par avance les règles. Mais pour que le joueur puisse faire l'expérience du jeu, il est nécessaire de trouver un équilibre suffisant entre les contraintes mises en place par la structure pour qu'elle puisse se délivrer et la liberté imaginative du joueur. Des règles trop limitatives ne permettront pas au joueur d'employer des schèmes qui lui sont propres. En somme, il ne pourra pas être créatif, au sens où l'entend Donald W. Winnicott. En revanche, une absence de contraintes cohérentes au sein du système de jeu ne permettra pas au joueur de prendre connaissance des buts à poursuivre et des moyens possibles de leurs réalisations. L'attention se porte de la sorte tout autant sur la structure que sur l'action elle-même, nécessitant un équilibre constant entre engagement et distanciation afin que l'action puisse être à la fois maintenue et évaluée. C'est cette dynamique même qui va constituer le *gameplay* de l'œuvre et susciter le (dé)plaisir du joueur.

Dès lors, si l'approche ludologique telle qu'elle est notamment développée par Gonzalo Frasca permet d'aborder la nature des différents éléments composant le système de jeu, l'importance que revêt la notion de *gameplay* dans les jeux vidéo incite à prendre en compte dans l'analyse sémio-pragmatique cette dynamique qui va permettre l'« énonciation signifiante » de l'œuvre. Nous l'avons déjà souligné à plusieurs reprises, de nombreux auteurs considèrent que la structure d'un jeu vidéo peut être analysée selon un modèle narratif. Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter font par exemple référence à la narration dans leur recherche en employant le terme de scénario pour qualifier la structure d'un jeu. Ils avancent notamment que l'interactivité est comprise comme l'allocation d'ouverture ou de fermeture à différents degrés à l'intérieur d'un « scénario » donné. Dans le même sens, Pierre Bruno remarque que « les mêmes structures du récit, les mêmes symboles se retrouvent dans les contes et légendes, dans un film d'Arnold Schwarzenegger ou les jeux

---

[187] <http://grm.uqam.ca/activites/cmo2001/mabillot.html>, consulté le 27/03/06.

vidéo » (Bruno, 1993 : 38). Il relève notamment comment certains des jeux qu'il analyse sont structurés comme une « succession d'épreuves » (*ibid.* : 59). À ce titre, Philippe Charlier (2001 : 28) relève que « plus d'un jeune dans notre corpus souligne qu'un bon jeu, c'est avant tout un bon scénario ». S'il nous semble nécessaire de prendre en compte la critique formulée par Gonzalo Frasca à propos de l'approche narratologique des jeux vidéo, en ce que celle-ci ferait l'impasse sur leurs propriétés systémiques, il nous paraît toutefois également essentiel de ne pas l'exclure des outils d'analyse mobilisables : les deux approches sont selon nous nécessairement complémentaires, en ce que l'analyse ludologique permet de ne pas considérer uniquement la structure comme un récit de fiction mais bien comme un jeu et que l'approche narratologique, comme nous allons le constater, permet de pouvoir aborder ce que le joueur est incité à faire pour que les mécanismes du système se délivrent dans l'action et « entrent en jeu », le *gameplay* étant alors à considérer comme la dynamique narrative singulière d'une œuvre vidéoludique. Les chapitres qui suivent nous permettrons donc de préciser les modalités de médiations ludiques spécifiques au support informatique et d'en formuler les conditions de validité.

La place de la narration dans les jeux vidéo

Si pour Gonzalo Frasca, la narratologie est à exclure des outils d'analyse du domaine vidéoludique, c'est que pour lui, le jeu, de façon générale, n'a pas pour vocation de raconter une histoire. Il cite notamment Markku Eskelinen qui avance que si « je vous jette une balle, je ne m'attends pas à ce que vous la lâchiez et que vous attendiez jusqu'à ce qu'une histoire commence à être racontée »[188] (Frasca, 2003 : 224). Nous l'avons déjà souligné, Gonzalo Frasca postule une rupture entre ce qu'il nomme les « médias traditionnels », qui auraient pour vocation de représenter, et les jeux vidéo, qui auraient avant tout pour vocation de simuler. Les médias traditionnels excelleraient dans la production de descriptions et dans le séquençage d'événements (ce qui renvoie à la narration), tandis que les médias de simulation ne sont pas « uniquement » fait de séquences d'événements mais incorporent aussi des règles de comportements, qui permettent à l'utilisateur de manipuler le modèle simulé. « Les jeux vidéo sont juste une façon particulière de structurer la simulation, tandis que la narration tout

[188] « If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories ».

comme la forme narrative est une façon de structurer la représentation »[189] (*ibid.* : 224). Toutefois, comme nous l'avons déjà montré, les jeux vidéo s'inscrivent eux-aussi dans une généalogie vis-à-vis d'autres formes de médiations fictionnelles, dont ils ne sont que les derniers descendants, avec leurs spécificités propres. Ils ne sont donc pas à considérer comme étant en complète rupture avec d'autres médias de représentation. Les jeux vidéo sont eux-aussi divisés en séquences fictionnelles qui sont incontournables pour l'utilisateur (il y a par exemple plusieurs niveaux dans *Super Mario Bros*). Certes, comme le souligne Vincent Mabillot, on ne se contente pas uniquement d'activer la matérialisation d'un contenu, le joueur ayant une *certaine marge* de manœuvre dans l'énonciation des événements. Mais, il n'empêche que le jeu repose justement sur le principe d'actualisation d'événements qui constitueront son thème. L'analyse que fait Nathalie Zaccaï-Reyners du récit de fiction montre d'ailleurs que celui-ci est aussi à même de délivrer des règles d'action, permettant éventuellement de guider le joueur dans l'actualisation des mécanismes de jeu. Dans *Super Mario Bros.*, une histoire établie par avance nous raconte que le méchant Bowser a enlevé la gentille princesse Peach, ce qui permet conjointement de donner au joueur une ligne de conduite, lui indiquant quel est l'objectif final du jeu (délivrer Peach) et quels sont ses opposants (Bowser et tous ses adjuvants). L'histoire fait ici partie intégrante du jeu, elle a été fixée en amont par les concepteurs et se dévoile lors de la progression du joueur. Mais, si dans une salle de cinéma « classique » toutes les images composant la pellicule sont présentées au spectateur dans l'ordre établi par le monteur, lui imposant une seule et unique façon de découvrir le récit qui lui est fait, dans le jeu vidéo, il est possible d'explorer une histoire de différentes façons, selon les règles de comportement de la simulation. De plus, certains jeux n'orientent pas le joueur en se fondant sur une histoire préalablement établie ; la structure de jeu propose à l'utilisateur de générer par lui-même une narration à partir des règles de modélisation du système, les actions du joueur produisant une nouvelle histoire à chaque partie (elle pourra être racontée *par la suite*). Le jeu *The sims* (Maxis, 2000) en est un exemple caractéristique, le joueur devant s'occuper de la vie quotidienne d'un avatar sans qu'une suite chronologique d'événements ne soit imposée. De la sorte, si tous les jeux vidéo produisent une histoire, il semble qu'ils ne le fassent pas tous selon les mêmes modalités narratives. Il s'agira donc de présenter un modèle permettant d'analyser la dynamique narrative mise en place dans un jeu vidéo donné pour que les mécanismes de jeu puissent être reconnus et mis à l'épreuve.

---

[189] « Video games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation ».

Le schéma narratif canonique

« Il n'y a de sens que par et dans la différence : c'est le principe reconnu par F. De Saussure et L. Hjelmslev qui est à la base du développement des études structurales. Les effets de sens perçus dans les discours et les textes présupposent alors un système structuré de relations. Cela nous conduira donc à postuler que les éléments d'un texte ne tiennent leur signification et ne peuvent être reconnus signifiants que par le jeu des relations qu'ils entretiennent. Nous ne retiendrons alors comme *pertinents* que les éléments susceptibles d'entrer dans un système d'évaluation et de construction de *différences*. C'est cela que nous nommerons la *forme du contenu*. Et notre analyse est structurale puisqu'elle vise la description de cette forme du sens, non le sens mais l'architecture du sens »[190] (Giroud, Panier, 1988 : 8). Cette remarque introductive à l'analyse sémiotique des textes permet de cadrer le rôle de celle-ci dans le cas d'un jeu vidéo. Il ne s'agit pas de comprendre le sens que le joueur peut conférer à un logiciel potentiellement ludique[191], mais bien les conditions de validité permettant la production du sens, qui s'établit donc « par et dans la différence » dans un texte. Selon cette précédente réflexion, l'analyse narrative consiste alors au repérage de la succession d'états et de transformations inscrits dans un discours et à la représentation des écarts responsables de la production du sens, qui renvoient plus particulièrement au phénomène de la narrativité. Pour permettre cette représentation, la sémiotique des textes dispose d'un schéma narratif canonique. Ce schéma narratif trouve notamment ses fondements dans les théories sémio-narratives proposées par Algirdas Julien Greimas. Le lien qui peut être effectué avec le domaine du jeu nous semble tout à fait adapté en ce que les travaux d' Algirdas Julien Greimas peuvent eux aussi s'inscrire dans le cadre des théories de l'action et de la rationalité pratique : « Parti de l'analyse fonctionnelle des rôles ou "sphères d'action" proposée par Propp dans sa morphologie des contes russes traditionnels (1928, 1970), Greimas aboutit à proposer une véritable théorie de l'action humaine en général. Cette théorie résulte de la description formelle systématique, structurale et dynamique, des invariants et des mécanismes élémentaires profonds qui sous-tendent la construction de la plupart des formes de récits (textuels, imagés ou verbaux) dans la plupart des cultures. En fondant cette description de l'action sur une théorie, également formelle et dynamique, de la signification en général, le modèle sémio-narratif greimassien propose une description générale de l'action humaine » (Linard, 1994 :

---

[190] Termes mis en italiques par les auteurs.
[191] Ce que nous aborderons en troisième partie.

132). En ce sens, l'emploi d'éléments issus des théories d'Algirdas Julien Greimas (ici le schéma narratif) est pertinent pour compléter le cadre d'analyse déjà formulé, en nous fondant notamment sur les travaux d'Alfred Schütz. Nous développerons dans un premier temps les notions de sémiotiques narratives qui permettent d'expliciter le schéma narratif reporté en page suivante, pour ensuite considérer les spécificités de la narration vidéoludique.

Manipulation	Compétence	Performance	Sanction
	Épreuve qualifiante	Épreuve décisive	Épreuve glorifiante
Faire-faire	Être du faire	Faire-être	Être de l'être
Destinateur – sujet opérateur			Sujet d'état – sujet opérateur / destinateur – sujet opérateur / destinateur – sujet d'état
Faire-savoir			Savoir
Faire-vouloir	Devoir-faire Pouvoir-faire Savoir-faire Vouloir-faire	Faire	
Sujet opérateur virtuel	Sujet opérateur qualifié	Sujet opérateur réalisé	Sujet opérateur reconnu
Dimension cognitive	Dimension pragmatique	Dimension pragmatique	Dimension cognitive

Tableau 2. Schéma narratif canonique

Comme nous l'avons souligné, l'analyse narrative s'attache à relever la succession d'*états* et de *transformations*, soit ce qui relève de l'« être » (qui peut s'énoncer avec un verbe du type être ou avoir) et ce qui relève du « faire » (et qui s'énonce avec un verbe de ce dernier type). « Faire l'analyse narrative d'un texte, c'est d'abord établir un classement des énoncés d'état et des énoncés du faire » (Giroud, Panier, 1988 : 14). Très souvent ces énoncés ne se donnent pas en tant que tels mais sont à reconstruire à travers des éléments du texte qui les manifestent. Au début du jeu *Doom*, le héros n'a à sa disposition qu'un pistolet et ses poings (énoncé d'état). Son but sera d'atteindre la sortie d'un labyrinthe (énoncé du faire). Il devra en

chemin anéantir une flopée de démons qui cherchent à l'empêcher d'accomplir sa quête (énoncé du faire). Chaque énoncé d'état implique une relation entre un *sujet* (S) et un *objet* (O) et peut être de deux types, conjoint ou disjoint. Dans le premier cas S et O sont en relation de conjonction, ce qui peut s'écrire de la sorte : (S ∧ O), où ∧ est le signe de conjonction. C'est sous cette forme que s'écrit par exemple l'énoncé « le héros n'a à sa disposition qu'un pistolet ». Le second cas implique une relation de disjonction, représentée par le signe ∨. Par exemple, « le héros est sorti du labyrinthe » s'écrit (S ∨ O), où O est le labyrinthe. Il faut alors préciser que S n'est pas forcément un personnage et O une chose. Ce sont des *rôles actantiels* qui définissent des positions dans la narration. Un même personnage dans le récit peut recouvrir plusieurs rôles, tandis qu'un même rôle peut être décerné à plusieurs instances dans le récit. L'analyse narrative relève également les transformations, soit le passage d'une forme d'état à une autre. Tout comme il y a deux formes de relations entre sujet et objet, il y a deux formes de transformation. La transformation de conjonction fait passer un état de disjonction à un état de conjonction et s'écrit (S ∨ O) → (S ∧ O). À l'inverse une transformation de disjonction fait passer un état de conjonction à un état de disjonction et s'écrit (S ∧ O) → (S ∨ O). L'opération qui réalise la transformation d'état s'appelle alors une performance. Cette dernière présuppose elle aussi un sujet, qui est le *sujet opérateur* de la performance. Par exemple l'énoncé du faire « il devra en chemin anéantir une flopée de démons », s'écrit F (S2) ⇒ [(S1 ∧ O) → (S1 ∨ O)], où F indique le faire, la double flèche l'énoncé du faire, S1 les démons, S2 le héros (qui est ici le sujet opérateur) et O la vie des démons. Au sein de l'analyse narrative, il faut donc distinguer le sujet d'état et le sujet opérateur. Nous le rappelons, il s'agit ici de rôle et dans le récit un même personnage peut être sujet opérateur et sujet d'état. Par exemple, lorsque le héros s'approprie un objet, la formule suivante s'applique F (S2) ⇒ [(S1 ∨ O) → (S1 ∧ O)], où S2=S1, un même acteur revêt deux rôles actantiels (sujet opérateur et sujet d'état). Dans ce cadre, il est également possible que S1 soit différent de S2, il s'agirait alors d'une transformation *transitive* où un objet est *attribué* par le sujet opérateur à un sujet d'état. Dans les deux cas de figure, il s'agit bien d'une performance conjonctive, où un objet est attribué. Toutefois, un objet étant toujours en relation avec un sujet, si l'objet est attribué à S1, c'est qu'il sera disjoint d'un sujet initial qui fera l'action d'y *renoncer* (dans l'exemple précédent, il s'agit du sujet opérateur) ou qui en s'en verra *dépossédé*. Pour prendre en compte les différents cas de figure possibles, la formule précédente doit alors être complexifiée (on parle d'*énoncé narratif complexe*) :

$$F\ (S3) \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \rightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$$

Il résulte plusieurs cas de figure selon le type de performance. Dans le cas d'une performance conjonctive il s'agit des deux cas que nous avons évoqués, où S3 = S2, si par exemple le héros s'approprie un objet, et S3 ≠ S2 si le « héros » se voit attribuer un objet par un tiers (S1). Le sujet d'état conjoint dans la situation finale sera alors différent du sujet opérateur. Si pour S2 nous avons reporté les cas de performances conjonctives, il faut aussi considérer les cas de performance disjonctive en relevant la relation que le sujet opérateur entretient avec le sujet d'état de la disjonction (S1). À nouveau, deux cas de figure se présentent : S3 = S1 (S1 renonce à un objet pour l'attribuer à S2), et S3 ≠ S1 (S1 se fait déposséder de son objet par S2, qui est donc logiquement le sujet opérateur). Comme on peut le constater, dans tous les cas, ce qui correspond à une acquisition pour l'un (S2) équivaut à une privation pour l'autre (S1)[192]. Conjonction et disjonction sont donc toujours corrélatives, le récit pouvant se focaliser sur l'un de ces pôles. Il faut alors souligner que la privation peut être soit volontaire (renonciation) ou contrainte (dépossession), selon le rôle que revêt le sujet opérateur. La sémiotique narrative dispose de deux termes pour qualifier ces situations, on parle d'épreuve lorsqu'il s'agit de s'approprier un objet en dépossédant un sujet et de don lorsqu'un objet est attribué par renonciation. Le tableau suivant synthétise les différents cas que nous avons relevés :

	Acquisition	Privation
Épreuve	Appropriation S3 = S2	Dépossession S3 ≠ S1
Don	Attribution S3 = S1	Renonciation S3 ≠ S2

Tableau 3. Types de communication d'objet.

Nous l'avons vu, la performance est l'opération qui réalise la transformation d'état. Il est alors important de souligner que celle-ci s'inscrit dans une séquence réglée logiquement en plusieurs phases (ou *énoncés narratifs*), qui part d'un état initial pour aboutir à un état final. Cette séquence narrative s'organise en quatre phases successives qui s'articulent toujours

[192] Il faut toutefois souligner le cas particulier de la communication participative, où un objet est attribué sans être perdu pour personne, comme dans le cas de la transmission d'une information. Ce cas de figure s'écrit alors de la sorte : $(S1 \wedge O \vee S2) \rightarrow (S1 \wedge O \wedge S2)$.

selon le même ordre chronologique (ce qui ne veut pas dire qu'elles soient présentées de la sorte dans le récit ou qu'elles s'y manifestent toutes, l'analyse narrative pouvant alors reconstituer les moments manquants si nécessaire). Ces phases se situent en amont du tableau 2, il s'agit de la manipulation, de la compétence, de la performance et de la sanction. Chacun de ces énoncés narratifs, dès lors qu'il est reconnu, présuppose ou implique les autres phases. Comme indiqué dans le tableau 2, la phase de manipulation est un faire-faire. De la sorte, cette phase met en relation deux sujets dont l'un (le destinateur) tente de persuader le second (le sujet opérateur) d'exécuter un *programme narratif* (PN) donné[193], le programme narratif étant une réalisation particulière de la séquence narrative. « À l'intérieur de cette phase de *faire-faire*, on peut distinguer deux composantes. D'un côté, il y a le *faire-savoir*. Le destinateur-émetteur informe le sujet virtuel – qui ne deviendra un sujet réalisé que dans la phase de performance, à travers l'acquisition de l'objet – de la nature comme de la valeur de l'objet recherché. Parfois, il fournit également plus d'informations sur les missions à exécuter et sur les dangers qu'elles impliquent. De l'autre côté, mais parallèlement, il y a aussi le *faire-vouloir*, soit la tentative du destinateur – qui peut se réclamer de son pouvoir, promettre une récompense, recourir aux menaces…– de pousser le sujet virtuel à accepter le contrat. Bien entendu il est pensable aussi que le sujet se décide à agir sans l'intervention d'un tiers. Il fonctionne alors comme son propre destinateur »[194] (De Geest, 2003). Plusieurs éléments sont à relever dans cette remarque. D'abord, le destinateur informe le sujet opérateur de la « valeur » des objets, qu'il peut valoriser positivement (par exemple par la tentation) ou négativement (l'objet constitue une menace) de sorte à persuader le destinataire d'effectuer la « mission » qui lui est proposée. Le destinateur instaure donc un *univers de valeurs*. La mission fixe une fin, donc une règle à respecter pour remplir les termes du « contrat » initial. Le sujet est considéré comme virtuel en ce que la performance n'est pas encore réalisée par celui-ci. De plus, comme nous le verrons, ce n'est que dans la dernière phase, de sanction, qu'il sera reconnu comme sujet « véritable » du programme narratif ou non. Mais pour qu'il puisse réaliser la performance le sujet opérateur virtuel doit d'abord disposer des compétences nécessaires pour exécuter sa tâche, il doit devenir un sujet opérateur qualifié. L'acquisition de ces « modalités du faire » amène à la phase de compétence. On aborde donc ici l'être du faire. Celles-ci sont de quatre types et peuvent être classées par paires. Il y a tout d'abord les

---

[193] Dans l'ouvrage *Analyse sémiotique des textes*, Jean-Claude Giroud et Louis Panier indiquent que dans le cadre de la manipulation, il est possible de considérer qu'un énoncé du faire 1, avec son sujet opérateur S1, a comme objet un autre énoncé du faire 2 avec son sujet opérateur S2

[194] <http://www.imageandnarrative.be/uncanny/dirkdegeest.htm>, consulté le 03/04/06, termes mis en italique par l'auteur.

modalités de la potentialisation qui sont le devoir-faire et le vouloir-faire. Pour Jean-Claude Giroud et Louis Panier, ce n'est qu'à partir du moment où un sujet veut ou doit faire quelque chose que l'on peut parler de sujet opérateur. Ces modalités sont dénommées de la sorte car celles-ci sont mises en perspectives sans que rien ne soit encore fait pour réaliser la performance. Nous l'avons vu, la performance de transmission de ces deux modalités par le destinateur prend place dans la phase de manipulation (faire-vouloir et faire-savoir). Les deux autres types de compétences sont les modalités de l'actualisation, soit le pouvoir-faire et le savoir-faire. Celles-ci déterminent la capacité à faire du sujet opérateur et sont nécessaires pour actualiser la performance. Monique Linard (1994 : 140) souligne à ce sujet que la compatibilité inter-modale entre les différentes compétences permet finalement de déterminer l'attitude intentionnelle et le « faire effectif » de l'actant. Les modalités du faire, puisqu'elles peuvent s'acquérir, sont elles aussi à considérer comme des objets. S'il y a deux principaux types de sujets (d'état et opérateur), il y a aussi deux types d'objets, les objets valeurs (O) et les objets modaux (Om), ces derniers se référant aux différentes modalités du faire. Les contes regorgent par exemple de nombreux objets modaux du pouvoir-faire qui se manifestent sous la forme d'artefacts magiques qui permettent par la suite d'accéder à des objets valeurs (pour pouvoir tuer le dragon, il faut par exemple en premier lieu acquérir l'épée *ad hoc*). Pour acquérir ces objets modaux le sujet opérateur passe par une *épreuve qualifiante*. Une fois qualifié pour accomplir sa mission le sujet opérateur doit réaliser la performance au cours de la phase homonyme. L'épreuve est ici *décisive*, il s'agit de faire-être. Nous avons déjà développé les différents types de communication d'objet qui peuvent intervenir dans cet énoncé narratif dans le tableau 3. Nous avions alors remarqué que conjonction et disjonction sont toujours corrélatives, ce qui est une perte pour l'un est un gain pour l'autre. Ce qui est acquis au départ pour S1 est un manque pour S2. De la sorte, chaque programme narratif peut être dédoublé, la réalisation de l'un correspondant à l'échec de l'autre. Chaque PN a son anti-PN, chaque sujet son anti-sujet (où le terme « anti » n'est pas péjoratif). C'est ce qui apparaît notamment dans notre exemple issu de *Doom*, où le héros « doit anéantir une flopée de démons qui cherchent à l'empêcher d'accomplir sa quête ». Nous reportons ci-dessous le schéma proposé par Jean-Claude Giroud et Louis Panier pour représenter ce dédoublement, qui permet, lorsque l'on connaît la nature de la performance (privation ou acquisition), de retrouver la performance inverse et de classer les personnages selon le programme dans lequel ils interviennent.

PN		Anti-PN
(S1 ∨ O)	} ⇔ {	(S2 ∧ O)
(S1 ∧ O)		(S2 ∨ O)
Sujet opérateur		Anti-sujet
Anti-sujet		Sujet opérateur

Figure 5. Schéma de dédoublement du programme narratif (Giroud, Panier, 1988 : 23).

Lors de la performance, l'anti-sujet s'opposera donc au sujet pour la réalisation de l'épreuve. Lorsque l'opération est réalisée, la phase de sanction intervient. Alors que la transformation procède à la modification des états, la sanction procède à une évaluation. Le destinateur intervient à nouveau pour opérer un *faire-interprétatif*. Il vérifie si le contrat a bien été accompli selon les termes initiaux à travers une relation avec le sujet d'état transformé et sanctionne également les opérations du sujet opérateur en fonction des valeurs qui étaient à réaliser dans le programme narratif. Il évalue si le sujet de la performance est bien celui qui paraît l'être. On dit alors qu'il y a modalisation des énoncés d'état, cette modalisation s'articulant entre deux plans, l'être et le paraître. Par exemple, l'énoncé [(S ∧ O) paraître + non être] indique une relation d'état définie positivement sur le plan du paraître, mais négativement sur le plan de l'être, ce qui renvoie au mensonge. Il y a en tout quatre modalisations possibles selon les combinaisons, soit le vrai (/être + paraître/), le faux (/non être + non paraître/), le mensonge (/paraître + non être/) et le secret (/non paraître + être/). Un programme narratif peut alors se fonder sur la transformation modale de l'état d'un sujet (la révélation, etc.). En somme, dans la phase de sanction, le sujet est reconnu : « Au coeur de cette phase se trouve donc l'évaluation de la valeur de vérité, qui est affaire d'*être-être*. L'ensemble se termine par la récompense ou la punition du sujet par le destinateur »[195] (De Geest, 2003). Il va donc s'agir, dans la dernière phase, de *savoir*, alors que la première relève du *faire-savoir*. Manipulation et sanction appartiennent toutefois à une même catégorie, elles s'inscrivent dans une dimension cognitive (faire persuasif et faire interprétatif). Compétence et performance sont quant à elles d'un autre ordre, elles prennent place dans une dimension pragmatique et déterminent les transformations d'états. Il faut enfin souligner que la phase de sanction peut s'articuler avec une autre phase de manipulation qui la suit et qui démarre un second programme narratif (PN 2). On peut également distinguer le *programme narratif*

[195] <http://www.imageandnarrative.be/uncanny/dirkdegeest.htm>, consulté le 04/03/06.

complexe – qui porte sur une performance principale visant un transfert d'objets valeurs – des *programmes narratifs d'usages*. Comme nous l'avons vu, le sujet opérateur peut avoir pour tâche d'acquérir différents objets modaux qui seront nécessaires à l'actualisation de l'épreuve décisive. Cette acquisition peut faire l'objet d'un autre programme narratif qui viendra s'emboîter dans le programme narratif complexe au niveau de la phase de compétence. Ce dernier sera hiérarchiquement supérieur à celui d'usage, qui sera néanmoins un passage obligé pour le sujet opérateur s'il veut pouvoir accomplir la performance principale.

« La séquence narrative ne fournit pas de plan-type des récits, et l'analyse narrative ne consiste pas – comme on le dit parfois – à faire rentrer les textes dans un cadre défini d'avance, mais au contraire, à utiliser le cadre théorique général et rigoureux pour rendre compte de la spécificité de chaque texte » (Giroud, Panier : 1988 : 65). Dans cette optique, le schéma narratif permet de rendre compte de certaines spécificités de la narration vidéoludique. Tout d'-abord, il faut relever l'apparente dualité du sujet-opérateur. Celle-ci est relevée par Vincent Mabillot dans une analyse du jeu *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), qui est un jeu de tir « à la première personne », pour reprendre la terminologie d'usage. Il remarque notamment la « perméabilité sémiotique » des dispositifs « interactifs et narratifs ». Ce concept « implique la construction d'une opérationnalité dans le symbolique où les signes sont des objets et où les actes concrets deviennent des signes après avoir été des signaux. [Dans Duke Nukem 3D] cette bascule, cette perméabilité sémiotique est opérée par l'interaction entre les actes du joueur sur le clavier et leur traduction en mouvements subjectifs de l'image. La main liée est au regard du joueur qui devient un regard en mouvement dans le monde du personnage. Le glissement subjectif de ce regard dans le décor représenté en fait le point de repère du déplacement d'un corps dans l'univers du jeu »[196] (Mabillot, 2002). Dans ce cadre qui est le sujet opérateur ? Est-ce le joueur, qui anime véritablement le personnage, mais qui se situe pourtant en dehors de l'univers diégètique, ou son avatar, corps agissant dans la fiction mais ne pouvant réaliser la performance de lui-même ? Si l'on met cette situation en perspective avec l'attitude ludique, la dichotomie entre un avatar intra-diégètique et un joueur qui serait extra-diégètique est cepedant beaucoup moins nette. Comme le souligne Vincent Mabillot il y a une certaine perméabilité. Nous l'avons vu, le joueur est joueur en ce qu'il opère un « procès métaphorique », ce qui implique de l'individu un changement de plan, de « monde », sans pour autant qu'il soit ailleurs autrement que par la pensée. C'est également ce

[196]<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/vincent.htm>, consulté le 05/04/06.

que remarque Jean-marie Schaeffer lorsqu'il souligne que le joueur agit fictionnellement l'œuvre numérique. Dès lors, il devient tout à fait possible de considérer que le sujet opérateur est le joueur et que son avatar est un sujet d'état sur lequel il va effectuer des transformations. Cette caractéristique est par exemple mise en exergue au début du jeu *Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999). Pour résumer brièvement l'intrigue, ce jeu propose au départ de mener une enquête policière dans une ville futuriste dénommée Omikron. Lorsque le joueur entame une nouvelle partie, le programme demande tout d'abord d'entrer son nom, puis une « séquence cinématique »[197] s'enclenche. D'un tunnel lumineux qui se détache du fond noir de l'écran surgit un personnage. Il regarde en direction du joueur et s'adresse directement à lui : « Je m'appelle Kay'l, je viens d'un univers parallèle au tien. Mon monde a absolument besoin de ton aide. Toi seul peux nous sauver. J'ai réussi à ouvrir une brèche entre ton univers et le mien. Avec ta machine, tu peux la traverser et nous aider. Mais, pour pouvoir le faire, tu dois transférer ton âme dans mon corps. Acceptes-tu ? [...] Maintenant, écoute bien : pour commencer ton enquête, d'abord, va dans mon appartement. Je n'ai plus le temps de t'en dire plus, tu dois maintenant franchir la brèche avant qu'elle ne se referme. Une dernière chose : prends soin de mon corps, c'est le seul que j'ai… ». Dans ce cadre, le personnage (que le joueur dirigera à la suite de cette séquence) se présente comme un sujet dont la relation d'état dépendra du faire du joueur, qui est alors investi sujet opérateur, avec des objets modaux à acquérir[198]. Mais comme nous l'avons également remarqué, à ce moment du jeu, lors de la séquence cinématique, le joueur n'est encore qu'un sujet opérateur virtuel, il doit accepter la mission qui lui est confiée par le destinateur, qui est incarné ici par le programme. En revanche, si le sujet opérateur est le joueur, il est tout à fait possible que le destinataire initial ne soit pas l'utilisateur mais un personnage de la fiction. Plus précisément, le faire-savoir peut être délivré à un personnage de la fiction, qui n'est pas le joueur. Mais ce destinataire aura nécessairement besoin des compétences du joueur pour accomplir sa tâche, puisque comme nous le verrons il est dépourvu de vouloir-faire et de savoir-faire. L'avatar, même s'il est initialement le destinataire, est donc constamment un sujet d'état dépendant d'un sujet opérateur (encore virtuel lors de la phase de manipulation) : le joueur. Pour préciser le rôle

---

[197] Ce terme renvoie à une séquence dont le déroulement est prédéfini et au sein de laquelle le joueur ne peut agir, si ce n'est pour y mettre un terme. Elle se caractérise donc par sa non perméabilité sémiotique et peut revêtir de multiples rôles et fonctions dans l'économie narrative d'un jeu vidéo.

[198] Le pouvoir-faire est par exemple lié à la nécessité de « transférer » l'âme du joueur dans le corps du personnage fictionnel, ce qui est logique puisque nous verrons que dans le jeu vidéo le pouvoir-faire relève de la structure de jeu et non du joueur.

actantiel du joueur dans un jeu vidéo, il nous faut alors reprendre chacune des phases du schéma narratif.

Dans la phase de manipulation, nous l'avons vu, le sujet opérateur virtuel est le joueur. Le rôle du destinateur peut être tenu par différents sujets selon les jeux. Dans un jeu traditionnel, il est possible de considérer que le joueur est son propre destinateur. Il doit respecter un contrat qu'il s'impose, qui peut certes être initialement proposé par une structure de jeu originellement extérieure à lui, mais dont il est tout fait libre d'en modifier initialement les termes. En revanche, dans un jeu vidéo, le rôle de destinateur dans la manipulation peut être intégralement délégué au système de jeu. Il peut fixer les termes du contrat, son univers de valeurs et assurer son respect en sanctionnant le joueur (nous y reviendrons). Comme nous l'avons déjà souligné au cours des chapitres précédents, c'est à travers son *game design* qu'un jeu vidéo sera chargé de faire-vouloir et de faire-savoir. Dans le cas de *Nomad Soul*, la séquence cinématique qui fait suite au commencement de la partie indique au joueur la performance à réaliser pour clore le PN1 : « Pour commencer ton enquête, va d'abord dans mon appartement ». L'histoire permet de délivrer ici un premier objectif. On remarquera son apparente incomplétude, car si le joueur connaît la performance principale qui sera à réaliser (sauver le monde), il ignore les différents objectifs qui seront à atteindre pour y parvenir (« je n'ai plus le temps de t'en dire plus ») et quels seront les moyens à employer. Si le joueur pourrait être légitimement pris de doute quant à la possibilité d'accomplissement de la tâche, le destinateur opère ici une modalisation de la relation d'état du joueur, en affirmant la qualification du destinataire quant à la réalisation du PN (« toi seul peux nous sauver »). Le faire-vouloir s'exprime à plusieurs reprises au cours de la séquence cinématique, notamment par des injonctions encourageant le joueur à agir, à poursuivre l'action qu'il a initiée en lançant sa partie (l'activité ludique relève d'une décision maintenue). Lorsque Kay'l pose d'ailleurs la question « acceptes-tu ? », la séquence marque une pause et le joueur doit appuyer sur une touche pour valider la réponse (la seule proposée), « j'accepte ». Le vouloir-faire est entièrement à charge du joueur. C'est cette compétence particulière qui est nécessaire pour sauver le monde d'Omikron puisqu'elle en est intrinsèquement manquante. Seul le joueur peut l'apporter (il est potentiellement le sauveur). Si le joueur n'appuie pas sur la touche de validation, le programme reste indéfiniment en attente, malgré l'urgence de la situation présentée. Si dans *Nomad Soul* le destinateur est entièrement pris en charge par le

logiciel[199], les jeux vidéo permettent aussi de rejoindre la situation des jeux traditionnels où le joueur est son propre destinateur. Ainsi le joueur peut-il se fixer ses propres objectifs en se fondant sur les mécanismes composant le système de jeu. Mais, alors que dans un jeu traditionnel la formulation d'objectifs par le joueur opère un changement de forme de la structure de jeu telle qu'elle a été initialement conçue, les mécanismes du système d'un jeu vidéo restent quant à eux identiques, du fait qu'ils soient objectivés par le biais d'un simulateur informatique. Tel l'exemple du Transformer considéré par Gonzalo Frasca, le jeu vidéo est dans ce cadre un jouet comportant certains mécanismes de transformation qui pourront être intégrés à la structure de jeu établie par le joueur. Le jeu vidéo est un jouet en ce qu'il peut être manipulé d'une certaine façon pour servir d'outil au jeu singulier d'un joueur. L'analyse sémio-pragmatique du *game design* permet donc de relever quelle est la place du destinateur qui a été convenue par les concepteurs de sorte à inciter au jeu. Il est bien sûr possible qu'un programme narratif ait été établi par les concepteurs et qu'il ne soit pas suivi ou immédiatement découvert (par faute de faire-savoir peu explicite), mais cet aspect relève avant tout de l'analyse des usages. Nous rappelons dans ce cadre que le modèle narratif a un rôle de description et d'analyse des éléments responsables de la production du sens dans le « texte ».

Le devoir-faire peut donc être pris en charge par le système de jeu (en fixant en amont la performance principale à réaliser) ou laissé à la discrétion du (ou des) joueur(s), mais dans les deux cas ce choix de conception relève de la structure de l'œuvre. Lorsque celui-ci est acquis, nous l'avons souligné, la phase de compétence d'un programme narratif ludique a la particularité de déléguer complètement la modalité du vouloir-faire au joueur. En effet, le jeu est une activité librement consentie, volontaire, elle ne peut donc être imposée par la structure de jeu. Alors que certains programmes narratifs peuvent être ordonnés à un sujet opérateur par la contrainte, le jeu ne permet pas cette option. Le vouloir-faire est la condition *sine qua non* de tout programme ludo-narratif car ce n'est qu'au moment où le joueur a décidé de s'engager dans le jeu que celui-ci peut commencer à se développer en tant qu'activité ludique. Lorsque le joueur sait ce qu'il doit faire et qu'il veut le faire, il lui faut alors acquérir les deux autres modalités du faire, dites d'actualisation, le savoir-faire et le pouvoir-faire. Si le vouloir-faire relève de l'attitude ludique du joueur, le pouvoir-faire dépend quant à lui de la structure de jeu. Ce sont les règles du jeu qui permettent ou non au joueur de réaliser son action. Les jeux vidéo sont de la sorte parsemés d'objets modaux relevant du pouvoir-faire. Alors qu'au début

[199] Ce cas est très fréquent dans les jeux dits « solos », où le joueur joue seul contre la machine et plus particulièrement dans les jeux d' « aventure », où une histoire préétablie doit advenir.

du jeu *Doom*, le *space marine* (que dirige le joueur) n'a qu'un petit pistolet comme arme à feu, sa progression dans les dédales du labyrinthe sera très vite conditionnée par la nécessité de se procurer des armes de plus en plus puissantes (fusil à pompe, fusil à électron, tronçonneuse, etc.) pour se débarrasser d'ennemis de plus en plus coriaces et nombreux (certaines armes ont alors par la suite des dégâts à aire d'effet, essentielles pour pouvoir dégager certains passages). C'est aussi à travers le pouvoir-faire que la structure incite à l'adoption d'une attitude ludique, en promettant au joueur de pouvoir réaliser par lui même, *dans le monde ludique*, ce qu'il ne peut réaliser dans la vie courante ou dans d'autres types de médiation fictionnelle. C'est notamment 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 ». Même si le pouvoir-faire relève de la structure de jeu, la réalisation de l'action sera quant à elle entièrement opérée par le joueur. Mais pour actualiser une action encore faut-il savoir comment le faire. Le savoir-faire relève du joueur, qui doit savoir maîtriser l'interface logicielle pour agir dans le monde diégétique. De nombreux titres introduisent aujourd'hui une phase didactique en préalable afin de s'assurer que le joueur ait acquis les connaissances procédurales de base pour manipuler le logiciel. Mais du fait de la grande perméabilité du langage informatique avec les règles du jeu, ce savoir-faire ne se limite pas uniquement au contrôle de l'interface logicielle mais s'applique également aux moyens que le joueur pourra mettre en œuvre pour atteindre les fins proposées par la structure de jeu[200]. Comme nous l'avons vu en abordant la notion de genre, le savoir-faire à mobiliser pour maîtriser un logiciel ludique particulier dépend pour beaucoup du type de jeu proposé et des mécanismes ludiques qui en composent son système.

Si la réalisation de la performance repose entièrement sur le joueur, il faut souligner que la structure doit assurer l'apparente incertitude du résultat de l'action pour qu'il puisse y

[200] Dans le langage courant, les joueurs emploient un terme pour qualifier ce savoir-faire, il s'agit de l'expression anglophone de « *skill* ».

avoir jeu. En ce sens, ce n'est pas parce que le sujet opérateur est qualifié qu'il sera obligatoirement un sujet opérateur réalisé. De la sorte, les jeux vidéo ne peuvent faire l'impasse sur l'énoncé narratif de la performance. Cependant, tous les joueurs n'ont pas le même niveau de qualification face à un jeu, leur savoir-faire différera selon qu'ils aient par exemple déjà pratiqué d'autres jeux du même genre ou qu'ils soient plus ou moins familiarisés avec l'outil informatique. Dès lors, comment assurer une certain degré d'incertitude pour chaque joueur ? La réponse à cette question est relative au *game design* de chaque jeu. Il est possible qu'un certain savoir-faire soit préalablement nécessaire pour avoir une chance de pouvoir progresser dans l'œuvre, visant un public-cible bien particulier. C'est notamment le cas de jeux destinés à un type de joueurs ayant une pratique de jeux intensives. Ces joueurs sont usuellement dénommés par le terme de « *hard-core gamers* », que l'on pourrait traduire par « joueurs invétérés ». Dans les jeux qui se pratiquent à plusieurs, cette incertitude va dépendre de l'adversaire. L'acquisition du savoir-faire nécessaire peut relever d'un apprentissage permanent, si le joueur souhaite garder son « niveau » face à d'autres joueurs. Les jeux destinés à être pratiqués par un seul utilisateur proposent également très couramment des « niveaux de difficulté », que le joueur pourra paramétrer avant de commencer la partie et qui sont justement là pour régler le degré d'incertitude dans la réalisation de l'action. Enfin, il faut noter que dans le jeu vidéo l'échec n'est jamais définitif puisqu'il est toujours possible pour le joueur de recommencer de sorte à essayer d'acquérir le savoir-faire suffisant pour pouvoir passer le stade de l'épreuve décisive. Cependant, si cet apprentissage est trop long, il est possible que le vouloir-faire ne soit finalement plus présent, la succession répétée d'échecs pouvant donner au joueur la certitude de l'impossibilité de réussite de l'épreuve.

La phase de sanction du programme narratif principal reprend symétriquement le même cadre que celui de la phase de manipulation quant au sujet pouvant jouer le rôle du destinateur. Le joueur peut estimer le résultat de ses actions (à condition que celles-ci soient discernables, ce qui relève du *game design*) s'il s'était de lui-même fixé un objectif, ou le logiciel peut le sanctionner sur son acte selon les termes du contrat d'origine. Mais est-ce bien toujours le joueur qui est reconnu en tant que sujet opérateur de la performance par le destinateur ? En effet, de nombreux jeux consacrent en définitive non pas le joueur, mais son avatar. Cette consécration se fait d'ailleurs très fréquemment sous la forme d'une scène cinématique, dans laquelle le personnage retrouve son indépendance vis-à-vis des actions du joueur qui ne peut plus le contrôler. En somme, dans le cadre de ces jeux, le joueur agit sur le mode du paraître durant les trois premières phases de l'énoncé narratif pour finalement se

faire refuser l'ontologie de son statut de sujet-opérateur (/paraître + non être/) au profit de celui qui semblait être le sujet d'état mais qui s'est finalement révélé être le sujet reconnu lors de l'épreuve glorifiante. Une distanciation s'effectue entre le jeu et le joueur, qui en est exclu lors de la récompense finale. Ce cas de figure est somme toute normal dans le cadre du jeu, cela est accepté par le joueur dès lors qu'il adopte une attitude ludique : « Celui qui s'engage dans une pratique qui, pour lui, présente forme et sens de jeu, est constamment prêt à s'en détacher, à s'en défaire. Ses actes s'en trouvent affectés d'une sorte de coefficient d'inanité. Il est ce héros, ce conquérant, ce séducteur ; en même temps il ne l'est pas, puisqu'il n'est que lui-même et qu'il joue. Ainsi, son jeu n'apparaît jamais que comme une construction fragile, éphémère, un décor qui, à chaque instant, peut tomber en poussière » (Henriot, 1989 : 260). Il faut cependant préciser que le joueur peut aussi être reconnu en tant que sujet opérateur, comme par exemple dans le cas de jeux « multijoueurs », où le vainqueur est reconnu comme tel (l'avatar restant alors à son stade de sujet d'état). Le faire-interprétatif de la sanction fixe rétrospectivement le sens de la partie : s'il y a un gagnant, il y a un perdant. Et si tous les joueurs sont au départ des sujets opérateurs virtuels, certains revêtiront le rôle d'anti-sujet et d'autres de sujets une fois le jeu à son terme. Dans les jeux multijoueurs, n'est pas héros qui veut. Les jeux « solos », en revanche, font croire initialement au joueur que pour être ce héros, il suffit de le vouloir. Dans *Nomad Soul*, le joueur n'a pas encore commencé son périple qu'il est déjà désigné comme le Sauveur. Il a potentiellement toutes les qualités requises, il ne lui suffit plus que d'accepter de sauver le monde. Et si malencontreusement il échouait, ce n'est pas bien grave puisqu'une sauvegarde bien placée lui permettra de recommencer indéfiniment, tant qu'il le veut.

Comme nous l'avons constaté, le schéma narratif canonique est effectivement adapté pour relever les spécificités de la structure de jeu dès lors qu'il est mis en relation avec les apports de théories ludologiques : loin de s'exclure, les deux approches se révèlent être complémentaires. Les différentes réflexions que nous avons précédemment apportées peuvent alors être synthétisée au sein d'un modèle qui permet de rendre compte de la dynamique narrative spécifique des jeux vidéo, c'est-à-dire le *gameplay*.

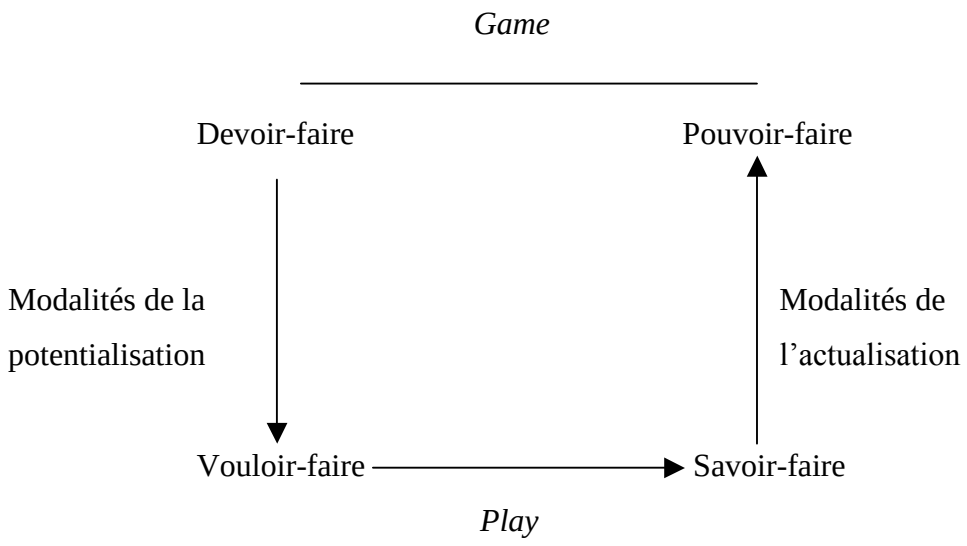

Figure 6. Modèle sémiotique du gameplay

Ce modèle le montre, l'analyse sémio-pragmatique de la structure de jeu doit analyser le devoir-faire et le pouvoir-faire – qui correspondent au *game design* – dans la succession des séquences narratives qui composent un jeu vidéo donné, de sorte à rendre compte de la façon dont on va inciter le joueur à adopter une attitude ludique (vouloir-faire) tout en tenant compte du savoir-faire requis pour pouvoir-faire (la structure de jeu construisant de la sorte un joueur « modèle »). Et dans ce cadre, l'approche ludologique permet de fournir des outils d'analyse adaptés pour décrire les mécanismes ludiques mis en place à travers les deux pôles du *game design*, de sorte à ce que la structure de jeu présente une certaine jouabilité. À ce titre, la suite que le programme d'acquisition des modalités du faire met en place dans les jeux vidéo est caractéristique du « sujet de quête » (Averianova, 1998), qui passe en premier lieu par l'acquisition du vouloir-faire, puis du savoir-faire pour acquérir finalement le pouvoir-faire avant de réaliser la performance. Cette dynamique narrative particulière permet de cerner la raison pour laquelle de nombreux emprunts transmédiatiques sont effectués par les jeux vidéo au sein de genres fictionnels qui sont eux aussi caractérisés par l'accomplissement d'une quête : *héroïc fantasy*, *space opera*, etc. La mise en place de ces références antérieures au logiciel par son univers diégétiques permet de mobiliser des schèmes d'interprétation acquis dans le cadre d'autres médiations fictionnelles qui guident le joueur dans l'actualisation des mécanismes du système, tout comme dans le cas du jouet « Transformer ». Néanmoins, si l'analyse du *game design* permet de restituer ce que le joueur doit faire et peut faire dans un jeu vidéo, de même qu'une partie du « savoir-faire » nécessaire à l'actualisation

des mécanismes, elle ne nous renseigne pas sur la façon dont ces mécanismes vont se manifester au joueur. À ce titre, il faut distinguer le plan descriptif, qui établit un modèle narratif selon le schéma canonique que nous venons de présenter, du plan de la manifestation, qui est le « discours que nous lisons, l'objet de notre analyse, le texte avec ses mots, ses phrases, ses paragraphes, ses personnages, etc. » (Giroud, Panier, 1988 : 64). Or dans les jeux vidéo, le plan de la manifestation se traduit par le *level design* de l'œuvre.

Le *level design*, l'aire intermédiaire de l'expérience vidéoludique

Le terme *level* (couramment traduit par niveau) renvoie à l'environnement et à l'architecture dans lequel l'avatar du joueur va évoluer. C'est à travers la construction de ces espaces que le *game designer* de jeux vidéo pourra susciter une expérience ludique. Si le logiciel contient une histoire préétablie par les concepteurs, le rôle du joueur sera d'actualiser les différents événements la constituant au fur et à mesure de sa progression dans les niveaux de jeu. *Myst* est l'archétype de ce genre de jeu : « *Myst* fut probablement l'un des premiers titres profondément narratifs à avoir remporté un énorme succès. La raison réside en ce qu'il était fondé sur une qualité de jeu essentielle : la découverte »[201] (Pearce, 2002 : 112). En résolvant une série d'énigmes, le joueur pourra accéder à de nouveaux espaces, qui donneront lieux à de nouvelles énigmes, ce qui permet de découvrir peu à peu la trame narrative de l'œuvre. Le joueur fait progresser le programme narratif en validant différents points d'entrée liés à des lieux définis. Plus généralement les jeux vidéo dits d'aventures fonctionnent sur ce mode. Dans *Nomad Soul*, c'est en interrogeant les bons personnages et en découvrant des indices que le joueur déclenchera les rouages qui permettront au programme de lui révéler de nouveaux éléments de l'histoire, lui allouant l'accès à d'autres lieux. Le joueur a alors le choix de l'ordre dans lequel il veut que lui soit révélés certains détails de l'histoire, en explorant prioritairement tel lieu plutôt qu'un autre. Les ordres possibles de découvertes sont bien sûr établis par avance par le *game designer*, certains lieux ne devenant accessibles qu'une fois certains objectifs atteints. Une certaine chronologie d'événements est donc imposée. Mais comme nous l'avons vu, l'une des nécessités du *gameplay* est de permettre au joueur d'apporter une réponse qui lui serait propre dans la limite des contraintes établies par la structure de jeu. À ce titre, le joueur peut également avoir à choisir entre plusieurs

[201] « Myst was probably one of the first really deeply narrative games to make a big splash. The reason is that is that it was based on a fundamental quality of play : discovery. »

programmes narratifs qui lui sont délivrés, certains pouvant se révéler facultatifs pour la résolution de la performance principale. De la sorte, alors qu'au cinéma toutes les images composant la pellicule sont présentées au spectateur dans l'ordre établi par le monteur, le joueur peut parfaitement passer à côté de nombreux aspects du jeu qui ne sont pas essentiels pour atteindre son but mais qui sont tout de même programmés dans l'œuvre. Cette caractéristique du jeu vidéo est d'ailleurs utilisée dans *Nomad Soul* pour donner au joueur un sentiment d'exclusivité sur un aspect important de ce jeu, la création musicale. C'est David Bowie qui a été contacté pour composer une grande partie des musiques de ce jeu. Ce qui fait la particularité de l'intervention de Bowie est la possibilité pour un joueur suffisamment ingénieux de découvrir un concert « privé » que donne la rock star dans les bas fonds d'*Omnikron*. Le joueur doit en effet trouver des tickets annonçant dans quel endroit se déroule le spectacle. Il s'agit ensuite de découvrir à travers les dédales de ruelles qui composent la ville la salle en question. Cette « quête » n'est en rien obligatoire pour atteindre le but du jeu, nombre de joueurs peuvent donc passer à côté de « l'événement ». Le joueur qui réussit à découvrir ce lieu a alors le sentiment de découvrir ce concert de façon exclusive, ce qui concourt à personnaliser son expérience de jeu. Pour renforcer ce sentiment, la chanson qui y est jouée est d'ailleurs un titre inédit du nouvel album du moment, *Hours* (Ultrastar inc., 1999).

Il faut souligner que l'accomplissement d'un programme narratif par l'accession à certains lieux est aussi au cœur des jeux multijoueurs, où plusieurs protagonistes agissent dans la même partie. *Counter-Strike* (2000)[202] est un jeu d'équipe qui confronte un groupe de terroristes à un camp d'anti-terroristes. Les buts à poursuivre sont multiples, les deux modes de jeu suivants étant les plus courants : d'un côté, le groupe de terroristes est chargé de déposer une bombe dans un lieu spécifique ou de tenir une position où sont enfermés des otages (les otages sont gérés par l'ordinateur). Dans l'autre camp, l'équipe d'anti-terroristes est chargée de rapatrier les otages à leur base d'opération ou d'empêcher les terroristes de poser la bombe. Au commencement de toute partie, les joueurs doivent tout d'abord convenir du programme narratif à réaliser. Ils choisissent ensuite le *level* dans lequel va se dérouler l'action. D'innombrables *levels* correspondent à chacun de ces deux buts. Chaque niveau présente un lieu à l'architecture et à la géographie bien spécifiques. La carte nommée *Cs_Italy* présente par exemple une petite bourgade composée de maisons au style florentin, les otages

---

[202] Ce jeu n'a pas de référence d'éditeur car au moment de sa parution il s'agissait d'un programme venant modifier un jeu déjà existant, *Half-Life* (Sierra Entertainment, 1998). *Counter-Strike* a ainsi été développé de façon indépendante et était alors gratuit (il fallait toutefois posséder *Half-Life* pour pouvoir y jouer).

étant détenus dans l'une d'entre elles. C'est l'emplacement des otages, l'accessibilité de leur lieu d'emprisonnement, l'emplacement du point de rapatriement, etc., qui constitueront dans ce cas autant d' « éléments de narrativisation » permettant aux multiples utilisateurs de créer, par leurs agissements, une histoire inédite à chaque nouvelle partie[203]. « La narrativisation se caractérise par l'inscription des mouvements dans le registre des actions et par la production d'un sentiment de narrativité » (Odin, 2000 : 32). L'analyse du *level design* doit permettre de repérer quels sont les éléments topographiquement ancrés qui concourent à la production du sens par des transformations d'états et de quelles façons ceux-ci se réfèrent à l'attitude ludique à partir des mécanismes que propose le *game design* d'un jeu donné. En ce sens, comme nous l'avons déjà souligné, tous les jeux vidéo ne reposent pas sur la réalisation d'un programme narratif qui serait *prescrit* préalablement à l'utilisateur par le programme. Si le rôle du destinateur est confié au joueur, le *level design* contient les mécanismes qui permettront au joueur de formuler un programme narratif qu'il se propose de mener à bien. La narration peut être considérée comme étant *autogénérative* et non comme prescrite. Cependant, puisqu'il s'agit d'une activité ludique, l'utilisateur ne se contente pas de produire une histoire à partir d'un outil informatique qui lui serait confié. Chacune de ses actions doit faire l'exercice du possible. L'histoire de la partie se constitue dans la compétition entre le projet initial du joueur et le programme, qui est alors anti-sujet (le joueur étant à la fois destinateur et sujet opérateur potentiel). C'est le cas d'un jeu comme *Sim city* (Maxis Software, 1989), où le joueur est le maire d'une ville qu'il peut développer et aménager dans le sens qui lui convient (s'agira-t-il de faire une petite ville de province ou une mégapole ?). Bien sûr, comme nous le soulignions en fin de première partie, le joueur est toujours limité par les choix de conception des *game designers* quant aux possibilités qui lui sont offertes, certaines actions ne pouvant être réalisées ou que sous certaines conditions. Le principe de découverte du système par l'action est donc toujours mis en œuvre d'une certaine façon pour que le joueur puisse prendre connaissance des mécanismes qui peuvent être intégrés dans la structure de jeu qu'il se formule. La distinction entre une composante narrative autogénérative ou prescrite peut s'apparenter à la différence qui existe entre un bac à sable et une aire de jeu avec plusieurs manèges. Dans un bac à sable, l'enfant a à sa disposition plusieurs outils de jeu (typiquement une pelle et un seau) qui lui permettront de réaliser un programme narratif

---

[203] Nous rappelons que, dans un jeu multijoueur, le sens de l'histoire ne sera stabilisé qu'une fois la partie terminée afin de déterminer quels ont été les sujet opérateurs reconnus et qui sont les anti-sujets (le contexte de sens est stabilisé rétrospectivement). À l'inverse, dans un jeu solo peut faire-croire au joueur que s'il le veut, il ne pourra qu'être sujet opérateur et non anti-sujet.

qu'il se propose de mener à bien en fonction du fonctionnement de ses ustensiles et des propriétés du terrain (on ne fait pas tout à fait la même chose avec du sable, de la terre glaise, etc.). Dans une aire de jeu avec manèges, l'enfant peut choisir l'ordre à partir duquel il souhaite faire le tour des attractions mais chaque structure propose de mener un jeu particulier : le tobogan suscite le jeu en se fondant sur l'*ilinx*, etc. Un jeu vidéo peut comporter l'une ou l'autre de ces composantes narratives ou en proposer une hybridation dans la succession de ses séquences narratives (très fréquemment les jeux reposant sur une narration autogénérative proposent justement une courte séquence à la narration prescrite pour permettre au joueur de prendre connaissance des mécanismes du système). Le *level design* doit de la sorte permettre au joueur de s'exprimer tout en contenant les possibilités narratives de l'œuvre, il est l'équivalent de l'aire intermédiaire d'expérience dont parle Donald W. Winnicott et doit de la sorte être abordé sous le mode de l'attitude ludique pour faire sens. Il s'agit de permettre l'immersion fictionnelle du joueur pour que la représentation graphique soit agie comme un espace de jeu.

Comme nous pouvons le constater, *game design* (structure de jeu), *gameplay* (dynamique narrative) et *level design* (plan de la manifestation) sont inextricablement liés et c'est généralement au *game designer* qu'incombe la tâche de s'occuper de ces trois aspects de l'œuvre vidéoludique. Le *game designer* de jeux vidéo est dans ce cadre moins à envisager comme un narrateur que comme un architecte de la narration, pour reprendre la dénomination proposée par Henry Jenkins[204] (2002). Si ces trois éléments permettent d'analyser les conditions de production du sens d'un jeu vidéo, ils ne permettent pas en revanche de déterminer la signification que le joueur va attribuer à l'œuvre et s'il interprétera effectivement l'actualisation de cette structure comme ludique ou non. Nous avons formalisé au cours de ce chapitre différents outils d'analyse permettant de décrire de quelle façon la structure d'un jeu vidéo incite à être actualisée pour que les mécanismes du système de jeu puissent être reconnus et mis à l'épreuve. Mais cela ne suffit pas pour comprendre quel rôle occupe les typifications particulières de chaque individu dans la construction du sens. De la sorte, le cadre d'analyse que nous avons formulé dans cette partie n'a pas pour vocation d'établir le sens que le joueur conférera au logiciel lorsqu'il l'actualisera, mais bien les conditions de validité permettant la production de ce sens à travers les multiples cultures-

[204] Henry Jenkins emploi le terme de *narrative architect*.

traditions. Nous proposons à présent de récapituler les principaux apports théoriques de cette seconde partie à ce sujet.

2.3 Les conditions de validité du jeu sur support informatique

Comment faire jouer autrui à un jeu que je lui propose si celui-ci ne partage pas la même représentation que moi de ce qu'est le jeu ? Comme nous l'avons déjà souligné à plusieurs reprises, cette question est centrale dans la culture-industrie des jeux vidéo. Alors que, dans un jeu traditionnel, l'adaptation d'une structure de jeu à un usage ludique peut se faire dans un temps assez long, les impératifs de production d'un marché vidéoludique globalisé et les modalités de médiation par support informatique ne permettraient apparemment pas un tel processus. Si de nos jours, à l'image des jeux vidéo, le jeu d'échecs est pratiqué aux quatre coins du globe, son apparition au sein des différentes cultures s'est faite sur plusieurs siècles avec de nombreuses modifications des règles selon les cultures locales, ce qui a permis une adaptation progressive avant que le jeu ne prenne sa forme actuelle. Cette dernière n'est d'ailleurs jamais complètement stabilisée, comme en témoigne par exemple l'évolution des règles concernant l'usage de la pendule lors des compétitions officielles internationales[205] (la pendule ajoute notamment des règles de *ludus*, le joueur pouvant perdre au temps, ce qui permet conjointement d'organiser des rencontres sur un temps raisonnable). Or, les jeux vidéo ne permettent pas la modification de leur système de règle avec la même facilité. Et à la différence du cas considéré par Alfred Schütz, le joueur n'a aucune nécessité de s'adapter à un système qui lui semblerait étranger puisqu'il est toujours libre de changer de jeu si la structure ne se révèle pas adaptée à ses représentations. Dès lors, nous avions vu que de prime abord, le succès interculturel des jeux vidéo était susceptible de trouver une explication dans des analyses de type diffusionniste : Stephen Kline et ses deux collaborateurs évoquent la colonisation de l'imaginaire des adolescents par les grandes firmes vidéoludiques à travers certaines représentations hégémoniques dues à la globalisation, Laurent Trémel pointe la diffusion de certaines valeurs qui seraient non questionnées et acceptées par les joueurs du fait du langage informatique qui procéderait par imposition de normes, Patricia Greenfield considère le médium comme un instrument de socialisation cognitive à l'échelle internationale, etc. Comme nous l'avons constaté au cours de la première partie, cet ancrage ne s'est cependant pas fait sans « résistance » au sein des

[205] Dans son ouvrage *Ethnologie des joueurs d'échecs* (2002 : 230), Thierry Wendling remarque par exemple que le temps alloué aux joueurs pour effectuer un nombre donné de coups « tend historiquement à s'accélérer : 35 coups en deux heures trente vers 1930, 40 coups en deux heures trente jusque dans les années 80, 40 coups en deux heures actuellement ».

différentes sociétés, celles-ci véhiculant différentes représentations sociales sur l'activité qui rentrent parfois en conflit avec la diffusion de ces produits. Nous avions alors émis des réserves quant au modèle diffusionniste en soulignant la possibilité d'aborder le phénomène vidéoludique selon une approche interactionniste. De nombreux échanges entre culture-industrie et cultures-traditions concourent à donner forme aux pratiques alors que conjointement les pratiques des joueurs participent à donner forme culturelle à ce médium. Cette posture posait toutefois la question des modalités de médiations mises en œuvre par ces logiciels. Dans le cas des jeux vidéo, la liberté conférée au joueur serait-elle illusoire et ne découlerait-elle que d'une imposition de normes dues au langage informatique et à certains impératifs économiques, ou une possibilité de réappropriation, voire de création, est-elle centrale dans la médiation ludique par support informatique ? Et si l'on relativise le modèle diffusionniste, comment un objet véhiculant une culture ludique particulière peut-il susciter l'idée d'une « capture » ludique au sein d'une autre culture alors que celle-ci a une conception différente de ce qu'est le jeu ? Ces questions nous ont alors incité à explorer l'hypothèse universaliste formulée par d'autres auteurs concernant une compétence intentionnelle complexe du « jeu » à laquelle se réfère toute structure conçue à cette fin, ce travail de conception permettant de conférer à l'objet un certain potentiel d'usage ludique, qui n'en détermine pas l'usage ludique effectif mais qui peut le susciter.

La définition de l'attitude ludique et du *game design* nous permet à présent de dresser plusieurs conclusions quant aux interrogations précédentes. D'abord, il est avant tout nécessaire de considérer le jeu comme une forme particulière de pratique qui fait preuve de multiples représentations chez les différents peuples tout en constituant l'élément premier de la culture. Dès le plus jeune âge, le jeu informel permet la formation de schèmes d'interprétation sur le mode ludique, ces typifications pouvant par la suite permettre l'orientation de l'individu au sein de la réalité ordinaire lors d'une réactivation mécanique ou attentionnelle. Dans la constitution du stock de connaissances de l'individu, les configurations signifiantes trouvent leur origine aussi bien dans l'expérience personnelle que dans l'environnement social de l'individu, la tradition ayant à ce titre un « soupçon de la validité » particulier du fait du poids de l'efficience pratique qui la sous-tend. Ces typifications sont créées par une opération de synthèse qui ne retient pas leur procès de constitution mais seulement l'objectivité constituée, de sorte à revêtir une unité de signification « toute claire » de jeu qui est considérée comme allant de soi. Pour que la formation de ces typifications ludiques puisse avoir lieu, il est cependant nécessaire qu'un certain contexte de sens soit mis en place. La structure de la situation doit permettre la tenue d'un « procès métaphorique

résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire » (Henriot, 1989 : 300). Mais ce n'est pas parce que, structurellement, un contexte présente un certain potentiel d'adaptation à l'attitude ludique (soit une certaine jouabilité) qu'il engagera l'adoption de cette attitude et qu'il sera rétrospectivement interprété comme ludique. Tout processus de typification des schèmes de l'expérience ludique présente une dimension diachronique, qui opère préalablement par synthèse de reconnaissance pour être actualisé par la suite sur le mode de l'attitude ludique, de sorte à être stabilisé de façon rétrospective dans le cas du jeu formel et de façon mimétique dans le cas du jeu informel. Nous avons vu à ce titre que toute typification ludique originellement issue d'un jeu formel comportait quatre pôles fondamentaux, la présence de un ou plusieurs de ces pôles dans une structure permettant de susciter l'idée de jeu chez l'individu. La pertinence du contexte pour l'adoption de l'attitude ludique dépendra d'un jeu d'association qui reste déterminé par la situation biographique de l'acteur, par son milieu culturel et ses conditions sociales. Un logiciel de simulation de vol tel que *Flight simulator* pourrait être un logiciel d'entraînement au vol sans visibilité pour un pilote, tandis qu'il serait 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. Sur le plan ludique, ce qui différencie toutefois *Word* d'un logiciel comme *Tetris* c'est que la structure de ce dernier a été conçue de sorte être reconnue comme potentiellement ludique. Les structures de jeu s'inscrivent de la sorte dans une culture particulière au sein de laquelle elles puisent leurs éléments types pour être adaptées à un certain usage, le jeu.

La culture-industrie vidéoludique fait alors culture en ce que les typifications anonymisées qu'elle véhicule trouvent leur signification stabilisée à la suite de leur actualisation et que ce « produit » est inséré dans le réseau déjà constitué de synthèses préalablement réalisées. Mais ce contexte de sens ne voit sa signification stabilisée qu'au regard du stock de connaissance à disposition (« *at hand* ») de l'acteur, la structure de jeu soumise au joueur posant par définition question puisque la synthèse de reconnaissance procède d'une pertinence attentionnelle dans le cadre du jeu formel. Les structures de jeu sur support informatique ont cependant la particularité de ne pas se délivrer préalablement à l'action mais conjointement, ceci étant dû au fait que les mécanismes d'expérimentation du système ne sont pas simulés mentalement par le(s) joueur(s) mais de façon logicielle. Dans ce cadre, c'est cette dynamique même de découverte des règles par leur actualisation fictionnelle

qui va poser question. Nous avions alors employé la notion de *gameplay* pour qualifier cette dynamique narrative propre aux jeux vidéo : si dans le cadre de la structure d'un jeu non informatique l'engagement du joueur par l'adoption d'une attitude ludique procède à la suite de la reconnaissance d'une potentialité de jeu dans l'ensemble de la structure (tous les mécanismes permettant de structurer l'action à venir sont formulés par avance), cette reconnaissance se fait dans l'action dans le cas des jeux vidéo, la structure de l'œuvre n'étant jamais intégralement donnée par avance. Ce cas de figure pose le problème de l'élément initial sur lequel va se porter la synthèse de reconnaissance du joueur pour l'inciter à adopter une attitude ludique. Dès lors, le genre du jeu vidéo procède comme une typification anonymisée sur laquelle va se porter son attention, sans pour autant avoir valeur de structure de jeu, celle-ci étant prise en charge par le logiciel (que le joueur devra actualiser pour pouvoir jouer). La dynamique narrative du jeu va alors permettre l'appréhension de la structure tout en étant questionnée à l'aune de sa jouabilité, suscitant plaisir ou du déplaisir chez le joueur. Le *gameplay* nécessite donc un équilibre constant entre engagement et distanciation afin que l'action puisse être à la fois maintenue et évaluée. Comme nous pouvons le constater, ceci ne remet pas en cause le processus de synthèse de reconnaissance tel qu'il opère dans les jeux « traditionnels », le joueur devant toujours faire appel à son stock de connaissance « *on hand* » pour estimer la qualité d'un jeu, ce stock étant constitué de typifications d'origines diverses, issues à la fois de l'expérience vécue, de la culture-tradition, de la culture-industrie, qu'elle soit vidéoludique ou autre, comme le montrent les nombreux emprunts transmédiatiques effectués par les jeux vidéo pour pouvoir faire sens. Jean-Pierre Warnier le souligne (2004 : 107-108), ce dernier type de culture ne saurait cependant suffire à lui seul pour orienter l'individu dans ses actions. « Ces cultures de "niches" sont-elles à même de remplir les fonctions d'identification et d'orientation dans laquelle nous avons reconnu la griffe de la culture ? Sont-elles capables de fournir aux individus et aux groupes des boussoles et des répertoires de conduites qui mettent en rapport les éléments de leur environnement de façon dynamique ? Ces groupes sont-ils capables de structurer adéquatement les individus afin de les arracher à la souffrance et à la violence ? Sont-ils à même de les initier à l'action sur soi en rapport avec les autres ? Il est probable qu'ils y contribuent. Mais aucun n'y suffit. Nombreux sont les individus qui doivent maintenant assumer leur devenir au point de rencontre de plusieurs groupes et de plusieurs cultures plus ou moins structurantes ».

Comme nous l'avons montré en première partie, des frictions et contradictions s'exercent justement en permanence dans l'industrie vidéoludique du fait de la forte segmentation de publics aux profils variés et des logiques de standardisation des supports et

des contenus qu'imposent les impératifs sans cesse croissants d'un marché globalisé. S'il est incontestable que des représentations sont à certains moments dominantes au sein des productions vidéoludiques, l'approche diachronique et l'approche synchronique du marché ont montré que son développement résulte de compromis perpétuels avec d'autres tendances divergentes, qui loin d'être uniquement à considérer comme minoritaires et temporelles participent tout autant aux dynamiques d'évolution de cette culture et de sa réception. Comme nous l'avions évoqué, la consécration du PC en tant que plate-forme de jeu se fit certes par le succès de *Doom*, mais également par celui de *Myst*, qui était un logiciel dont la thématique fictionnelle tranchait radicalement avec la majorité des productions d'alors et qui remporta à la fois un plus grand succès commercial que ce premier et une reconnaissance des professionnels. De même, la reconnaissance acquise par Nintendo auprès des joueurs se fit initialement par l'intermédiaire de jeux tels que *Super Mario Bros.*, qui se détachaient fortement des logiques de masculinité militarisées, en souhaitant offrir une « nouvelle expérience » de jeu. À ce titre, la seule présence d'éléments conflictuels dans un jeu ne permet pas de l'inscrire dans une thématique de masculinté militarisée, puisque comme nous l'avons vu, toute situation de jeu formel engage une dimension agonistique. De par sa nature, l'industrie ne vise donc pas à la diffusion de références communes et universelles parmi les peuples mais au profit et certaines représentations hégémoniques à un moment donné sont toujours susceptibles de faire l'objet de dépréciation lorsque le renouvellement de l'offre l'impose. Dès lors, comment inscrire cette industrie dans une certaine tradition dont nous avons vu qu'elle est une condition nécessaire à l'apparition d'une culture ? Nous l'avons relevé en cours de première partie, ce sont les passionnés de jeux vidéo qui, du fait de leur grande connaissance du domaine, concourent à donner forme culturelle au phénomène et à remettre en cause la logique d'obsolescence et de remplacement des contenus promus par les constructeurs, participant de la sorte à l'établissement d'un patrimoine des jeux vidéo.

Puisque l'expérience esthétique des jeux vidéo se porte avant tout sur le *gameplay* mis en place dans une œuvre donnée, ce qui va permettre à un jeu de persister au delà des logiques d'obsolescence technologiques et d'être reconnu comme un « grand jeu », ce sont les modalités d'action particulières que propose sa structure. Mais il est important de souligner que ces modalités sont appréciées au regard des typifications ludiques déjà acquises. L'élément initial qui va permettre au joueur de s'engager dans un jeu vidéo est le genre qui le définit (c'est sur cet élément que va se porter la synthèse de reconnaissance du joueur et non sur la structure dans son ensemble). Ce point pose alors plus particulièrement la question du

jeu vidéo considéré comme œuvre sérielle. Selon Matthieu Letourneux, l'appréciation de l'œuvre générique se fonde avant tout sur sa valeur en tant qu'œuvre de genre. « La langue française possède d'ailleurs un terme pour désigner cette perfection générique d'une œuvre : le parangon, c'est-à-dire l'objet qui porte en lui l'ensemble des qualités d'un genre. […] Il y a un paradoxe dans le parangon : un seul élément paraît porter en lui la classe entière ; écrire cela, c'est sous-entendre que dans le parangon, il y a toutes les œuvres du genre – au moins partiellement. La relation du parangon au genre peut se produire soit en amont, soit en aval : qu'une œuvre révèle sa généricité en ressaisissant en elle les œuvres antérieures ou qu'elle la construise à travers les réécritures et imitations qu'elle génère (un peu à la façon des *Trois mousquetaires* d'Alexandre Dumas générant le récit de cape et d'épée), elle paraît porter les codes du genre » (Letourneux, 2006 : 51).

Lorsque la relation du parangon au genre se produit en amont, la structure de jeu propose de perfectionner le fonctionnement de 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* tout en les complexifiant. À cet égard, la réception de ce jeu lors de sa parution par les magazines spécialisés est particulièrement éclairante. « Après avoir terminé Day One, la démo OEM d'Half Life[206], on se doutait déjà qu'un grand jeu était né. Mais là, wahou ! c'est… c'est l'hallu. Je n'en reviens toujours pas. Une semaine que je joue à Half Life et je me régale comme ça m'est rarement arrivé dans ma vie de testeur » (Oliver Aubain, 1998 : 65). Pour justifier cet enthousiasme débordant le testeur résume en conclusion les principaux points forts du logiciel : « Une nouvelle page de l'histoire des shoots 3D est tournée. Half life combine tous les éléments qui en font le jeu parfait du moment, à moins évidemment que vous ne soyez allergique au genre. Un scénario fabuleux, un monde quasi vivant, un dosage subtil entre action et réflexion, un graphisme somptueux, une ambiance sonore hyper réaliste, une difficulté bien dosée » (*ibid.* : 74). Comme on peut le constater, ce n'est pas la thématique de l'innovation qui justifie le point de vue du journaliste quant à la qualité du jeu mais la combinaison maîtrisée d'éléments inhérents au genre, donc déjà connus du joueur, que l'utilisateur retrouve avec un plaisir renouvelé du fait de l'agencement singulier de ces composants, qui révèlent un potentiel ludique jusqu'alors latent dans les autres œuvres du même type.

---

[206] Ce qui est usuellement dénommé « démo de jeu » est une partie gratuite du jeu d'origine qui permet de se faire une idée du logiciel définitif avant de l'acheter. On peut considérer qu'il s'agit de l'équivalent jouable d'une bande annonce de cinéma.

La relation du parangon au genre peut également s'effectuer en aval, une structure de jeu proposant 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 brique de base à la structure d'autres jeux, afin que ces derniers soient aussi reconnus comme potentiellement ludiques (ce qui entraîne une filiation entre le jeu initial et les œuvres qui en reprennent les principaux mécanismes structurants). Le caractère inédit des mécanismes peut cependant poser problème en ce que l'individu ne dispose pas de typifications préalables permettant de les actualiser, une trop grande complexité d'appréhension pouvant rendre le système de jeu difficilement manipulable. À ce titre, une structure narrative peu complexe peut faciliter la découverte des mécanismes du système et l'acquisition de typifications. Un jeu comme *Doom* repose sur un pouvoir-faire et un devoir-faire minime, ce qui facilite pour le joueur l'acquisition du savoir-faire nécessaire pour accomplir sa tâche. La maîtrise par les joueurs des mécanismes élémentaires de *Doom* permit par la suite de renouveler ce genre de jeu en complexifiant la structure narrative proposée, ce qu'illustre *Half Life* : « dans Half Life, on n'a pas l'impression qu'on nous raconte une histoire. On la vit en immersion totale c'est toute la différence. […] De l'action dense, jamais répétitive et pleine de rebondissements. Quand on se retourne sur sa partie, on s'aperçoit qu'on a fait un nombre de trucs pas possible. Ce n'est pas une simple succession de maps[207], comme dans la plupart des couic-like[208] » (*ibid.* : 68). De la sorte, les parangons qui entretiennent une relation en aval avec un genre qu'ils fondent présentent fréquemment une composante narrative simple laissant avant tout la place au dévellopement progressif du savoir-faire de l'individu pour qu'il puisse y avoir jeu, tandis que les parangons entretenant une relation en amont avec un genre nécessitent l'acquisition préalable de certaines typifications pour pouvoir être appréhendés, du fait de la complexité de leur programme narratif. Si *Computer space* n'a pas remporté un véritable succès dans les salles d'arcade, c'est que le caractère véritablement nouveau de ses mécanismes était conjointement servi par un *gameplay* « complexe ». Cela convenait aux étudiants en informatique des universités qui avaient le savoir-faire nécessaire pour manipuler la machine. Mais cette compétence n'était pas acquise par le public des salles de jeu qui n'avait encore jamais connu de jeux vidéo. En ce sens, *Pong* était facilement manipulable, son programme narratif tenait en une phrase (voire en un mot, le nom du logiciel qui instaurait un

---

[207] Le terme de *map* est équivalent à celui de *level*, il s'agit des différentes architectures du jeu.
[208] Le journaliste fait ici référence sur un ton humoristique au genre du « *quake-like* ». *Quake* (Activision, 1996) est considéré comme le successeur de *Doom* en ce qu'il a été conçu par la même équipe de production et lui était similaire sur de nombreux points.

certain univers diégétique) et si le savoir-faire nécessaire pour la prise en mains pouvait être rapidement acquis, il se complexifiait dès lors que d'autres joueurs adverses augmentaient leur niveau de maîtrise.

Que la relation au genre se fasse en amont ou en aval, le stock de connaissances de l'utilisateur joue donc un rôle prépondérant dans la manipulation et l'interprétation de l'œuvre, cet aspect rejoignant dès lors la remarque de Jacques Hennion sur la nécessité d'instrumenter le « goût » pour apprécier l'objet. Les moyens mêmes qu'on se donne pour saisir l'objet font partie des effets qu'il peut produire. Le goût est une activité productive d'amateurs « critiques » qui instrumentent leur pratique et l'inscrivent dans une dimension résolument collective en s'appuyant sur des savoir-faire et des « méthodes » constamment rediscutées. De la sorte, il apparaît bien que la médiation de l'attitude ludique sur support informatique ne résulte pas d'une *imposition* de normes. Certes, le joueur ne peut pas modifier les mécanismes de jeu avec la même facilité que dans le cadre d'un jeu traditionnel puisque si, dans ce dernier cas, il suffit au joueur de formuler différemment les règles pour modifier le système de jeu, le jeu vidéo nécessite d'intervenir sur le langage informatique pour que le système puisse être remanié. Toutefois, l'actualisation des règles se fait dans les deux cas volontairement – à la suite d'une synthèse de reconnaissance qui opère sur le mode de la pertinence interprétative – où les typifications de l'individu sont mises en œuvre[209]. Si la structure ne permet pas une certaine créativité de l'individu, comprise comme « la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure » (Winnicott, 1975 : 91), alors le jeu ne peut avoir lieu. La médiation ludique entre les peuples est rendue possible par l'universalité de l'activité de jeu. Mais conjointement toute structure de jeu appelle et véhicule un ensemble de typifications pour pouvoir être reconnue et interprétée comme ludique. Il ne s'agit donc pas d'évoquer la colonisation de l'imaginaire des « cultures-traditions » locales par une « culture-industrie » globale pour expliquer la fortune des jeux vidéo. Comprendre les modalités de médiation ludique interculturelles sur support informatique nécessite de placer l'objet et le sujet sur le même plan en analysant comment s'opère la construction signifiante du monde ludique au travers des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation. Pour permettre cette compréhension nous avons donc caractérisé, lors de la première partie, l'industrie globalisée du jeu vidéo en tant que culture particulière, en établissant les logiques et processus qui régissent son développement. Nous avons ensuite mis en évidence, au cours

[209] En ce sens le joueur est toujours libre de changer le thème de son jeu si la structure qu'on lui propose ne lui convient pas.

de cette partie, les conditions de validité de la médiation ludique sur support informatique. À présent, il nous reste à rendre compte des « méthodes » que mobilisent les acteurs pour actualiser une structure afin de lui conférer une signification de jeu et en valider la potentialité ludique.

TROISIÈME PARTIE

La médiation ludique interculturelle au sein d'un jeu vidéo massivement multijoueur à univers persistant

Dans son ouvrage *Ethnologie des joueurs d'échecs* (2002 : 17), Thierry Wendling souligne que l'avenir d'un jeu ne dépend pas de sa « richesse structurale » : « Ainsi, en l'absence de réel enjeu matériel, le succès d'un jeu comme le loto pourrait paraître surprenant au vu de la pauvreté de ses règles. Chacun se trouve en effet réduit à remplir, conformément aux numéros tirés, les cases d'un carton pré-imprimé. Aussi, l'intérêt du jeu n'est compréhensible que si, dépassant le strict domaine de la règle, on prend également en compte la sociabilité qu'il suscite et le symbolisme qu'il met en œuvre ». De prime abord, cette remarque pourrait sembler aller à l'encontre de plusieurs réflexions que nous avons tenues au cours de la partie précédente. En effet, nous avons vu que pour pouvoir faire sens un système de jeu devait comporter certaines dispositions structurales qui relevaient d'un « art de la configuration des signes », laissant suggérer qu'un jeu qui remporte un certain succès comporte un système structurellement « riche », qui permettait par exemple de rendre le résultat des actions des joueurs « discernables » et « intégrées » ou qui présenterait une certaine cohérence dans les mécanismes mis en œuvre. Toutefois, il ne nous semble pas qu'il y ait ici une quelconque antinomie entre les deux réflexions, celles-ci sont à la fois complémentaires et indissociables. Si le loto remporte un tel succès c'est effectivement parce que l'enjeu matériel est énorme. Mais c'est aussi parce que sa structure est adaptée à l'usage social pour lequel il a été pensé (c'est un jeu qui peut se pratiquer rapidement, dont les mécanismes simples reposent avant tout sur l'*alea*, ce qui fait appel à certaines représentations culturelles quant à la réussite possible de chaque participant, etc.). Dès lors, pour être plus exact dans la qualification de la structure d'un jeu, il faudrait davantage avancer que l'avenir d'un jeu ne dépend pas de sa « complexité structurale » mais de son potentiel d'adaptation à l'usage social pour lequel il a été conçu. Dans ce cadre, c'est effectivement par la prise en compte de la production culturelle et des interactions sociales que met en place la pratique ludique que l'on peut comprendre comment les acteurs actualisent les règles pour opérer une construction signifiante du monde ludique. « C'est dans leur expérimentation quotidienne, dans les conflits qui ne manquent pas de surgir, que les règles accèdent à la réalité pour les joueurs » (*ibid.* : 46). Cet aspect social et culturel se retrouve dans tout jeu, même pratiqué seul (dans le cadre d'un jeu formel, la structure a été conçue par un auteur qui pose un problème au joueur, les typifications mises en œuvre par le joueur ont pour partie une origine sociale, etc.). Dès lors, nous avons vu au cours de la partie précédente que pour comprendre comment s'effectuait la médiation ludique interculturelle sur support informatique, il était nécessaire de rendre compte des « méthodes » que mobilisent les acteurs pour actualiser une structure de jeu.

Pour mener à bien cette démarche, il nous semble particulièrement adapté de porter notre analyse sur un « jeu de rôle massivement multijoueur en ligne » (usuellement abrégé par les initiales MMORPG[210]), *World of warcraft*. En effet, nous rappelons que ce genre met en exergue les logiques de globalisation du marché vidéoludique : avec une même structure de jeu, il est nécessaire de fédérer rapidement et simultanément un maximum de joueurs pour garantir le caractère massivement multijoueur du logiciel tout en répondant aux impératifs économiques qu'entraîne un modèle de flot, une fidélisation du public doit être mise en place dans la durée afin de permettre le paiement d'un abonnement mensuel (cet abonnement s'ajoute à l'achat du jeu original). Ces jeux peuvent réunir 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 continuelle, que le joueur soit connecté ou non à un monde qui est en constante évolution. À chaque fois que le joueur se connecte au monde du jeu, celui-ci a changé, les personnages d'autres joueurs ayant acquis de nouveaux objets, de nouvelles compétences, etc. Nous le constaterons, cette évolution procède à la fois des agissements des joueurs et des modifications apportées par les concepteurs, qui ajoutent continuellement de nouveaux éléments de contenu. Comme nous le soulignions en introduction, le choix de *World of warcraft* est, dans ce cadre, pertinent à plusieurs égards. Sa parution en France en février 2005 nous a permis de suivre depuis le début l'évolution de l'univers proposé. Ce jeu a également fait l'objet d'une diffusion sur plusieurs continents et a connu un succès fulgurant dès les premières semaines de commercialisation, s'imposant comme le jeu du genre comptant le plus grand nombre d'abonnements[211]. Après un an de commercialisation, *World of warcraft* réunissait 6 millions d'abonnés à travers le monde. De plus, si jusqu'à présent ce type de jeu s'adressait principalement à un public restreint[212] d'initiés[213], l'ambition de Blizzard était de proposer un MMORPG « grand public » sans pour autant se passer des aficionados du genre qui assureraient un revenu minimum constant. Il s'agissait donc de fédérer des joueurs qui n'étaient pas jusqu'alors étrangers à ce type de jeu en réseau sans rompre avec les attentes de habitués du MMORPG. Cet aspect se retrouve à la fois dans le discours de la presse spécialisée et dans celui de Blizzard. De la sorte, à l'occasion d'une

---

[210] MMORPG signifie *massively multiplayer online role playing game*.

[211] Voir notamment les recoupements effectués par Bruce Sterling Woodcock au sujet des abonnements que comptabilisent les différents MMORPGs sur le marché : <http://www.mmogchart.com>, consulté le 14/05/05.

[212] Voir le chapitre 2.1. de la première partie.

[213] Bien que l'augmentation récente des accès internet ait entraîné la multiplication de ce genre de jeu, il faut noter que les premiers MMORPGs à interface graphique sont apparus au cours des années 80 avec notamment le jeu *Habitat* (Lucasfilm games, 1986) qui pouvait accueillir jusque 20000 joueurs (Morningstar, Farmer, 1994 : 83) connectés via un modem au réseau téléphonique. Le MMORPG n'est donc pas récent dans l'histoire des jeux vidéo et un « noyau dur » de joueurs initiés au genre existe déjà depuis de nombreuses années.

« avant-première » dans le magazine papier *Joystick* de novembre 2004 le rédacteur souligne que « Blizzard cherche à faire un jeu, un vrai. Un divertissement pour tous et pas simplement un MMORPG pour les fans. […] N'importe quel débutant se sentira agréablement accueilli par la simplicité de l'interface et la facilité avec laquelle le gameplay est assimilable. À vrai dire, il s'agit d'une des dernières inquiétudes à propos de WoW : est-ce que ce ne sera pas trop facile ? Cette question concerne surtout les hardcore gamers, les gros habitués de MMORPG qui vont jouer beaucoup plus souvent que la moyenne. Pour avoir la réponse, eh bien il faut jouer. Beaucoup. Moi je ne demande que ça » (Lafleuriel, 2004 : 24). Ce positionnement se retrouve conjointement sur le site internet officiel du jeu qui présente ce que *World of warcraft* a de particulier à offrir : « À la différence des autres MMORPGs, World of warcraft permet aux joueurs de jouer à leur propre rythme, que ce soit quelques heures ici et là ou des semaines entières consécutives »[214]. De ce fait, ce logiciel semble paradoxalement proposer un jeu qui ne nécessite pas une connaissance particulière du MMORPG pour être abordé tout se positionnant en parangon d'un genre avec lequel il entretient une relation en amont. Cet aspect constitue apparemment un cas « limite » vis-à-vis de la médiation ludique sur support informatique telle que nous l'avons décrite dans la partie précédente, où un jeu qui entretient une relation en amont avec un genre nécessite la mobilisation de typifications issues de la pratique préalable d'autres jeux du même type. Or, dans le cadre de *World of warcraft*, le jeu doit permettre l'acquisition de typifications inédites pour les néophytes – ce qui induit un *gameplay* facilement « assimilable » – tout en offrant à des joueurs ayant déjà éprouvés le genre la possibilité de mettre en œuvre leur « savoir-faire » sans pour autant se révéler surqualifiés pour réaliser la performance proposée. Si, comme nous l'avons déjà souligné, lors d'un jeu qui se pratique en « solo », il est toujours possible de paramétrer le niveau de « difficulté » mis en œuvre avant le lancement de la partie en fonction du profil du joueur, les jeux multijoueurs en ligne ne permettent pas cette option, parce qu'une même structure est soumise simultanément aux agissements de protagonistes de compétences différentes. Du fait de l'important succès remporté par ce jeu sur la durée, le rôle central de l'analyse sera alors de comprendre comment la structure de jeu et les interactions des différents joueurs permettent de résoudre cet apparent paradoxe pour qu'un monde ludique commun puisse prendre forme. L'analyse de *World of warcraft* s'avère donc particulièrement pertinente, puisqu'elle nous permettra d'aborder à la fois une structure de jeu

---

[214] « Unlike other MMORPGs, World of Warcraft allows players to play the game at their own pace, whether it be a few hours here and there or entire weeks at a time », <http://www.worldofwarcraft.com/info/beginners/>, consulté le 15/05/06.

qui ne peut uniquement reposer sur des implicites qui seraient préalablement acquis par un public-cible d'amateurs ayant une grande connaissance du genre, tout en étant soumise à des joueurs « experts » qui vont justement employer des éléments de leur culture vidéoludique pour donner un sens ludique à leur pratique. Afin de mener à bien cette étude, nous aborderons dans un premier temps une approche ludo-narratologique de la structure de jeu, ce qui nous permettra de rendre compte de sa jouabilité particulière. Dans un second moment, une analyse des usages nous permettra de restituer la façon dont *World of warcraft* est actualisé pour faire sens. Il s'agit en somme de mettre en évidence les conditions de production du sens mises en place par cette structure spécifique et de questionner la façon dont la créativité du joueur, au sens de Donald W. Winnicott, peut s'exprimer. Cependant, pour pouvoir aborder ce deuxième temps, il est tout d'abord nécessaire de détailler les outils conceptuels qui sont à mobiliser pour analyser ces pratiques de même que les choix méthodologiques permettant le recueil des données, en tenant compte des réflexions portées sur ces sujets au cours des chapitres précédents.

1 Quelle méthodologie d’analyse des usages ?

Nous avons relevé dans la partie précédente, en nous fondant sur réflexions d'Alfred Schütz au sujet de la rationalité pratique, que le stock de connaissances de l'acteur était constitué de connaissances de situations typiques catégorisées sous formes de schémas d'interprétation, qui permettent de s'orienter dans le monde, d'interagir avec autrui, de coopérer, de communiquer et également, en ce qui concerne notre recherche, de jouer. Ce stock de connaissances présente une structure duale, il a un contenu actif, « *at hand* », ou passif, « *on hand* », selon que la structure de la situation qui se présente à l'acteur pose ou non question. Le jeu formel posant par définition question – il procède d'une synthèse de reconnaissance opérant sur le mode de la pertinence interprétative – la construction du sens de cette situation est contingente[215], dépendant d'un ici et d'un maintenant qui relève de la situation biographique actuelle de l'acteur. Le processus de typification qui s'effectue peut alors amener à une réorganisation du stock de connaissance, modifiant le système de pertinence de l'individu. La signification de jeu est par la suite considérée comme « allant de soi », elle est incorporée par une synthèse qui réduit « le flux polythétique à sa cristallisation monothétique, avec toujours cette idée d'une perte de la plurivocité de l'expérience originelle »[216] (Zaccaï-Reyners, 2005). La question se pose alors des outils à mobiliser pour mettre à jour les méthodes permettant la construction du « sens commun » de jeu. « Selon les ethnométhodologues, les sociologues conventionnels construisent le sens de l'ordre social de la même façon que les profanes, c'est-à-dire en considérant les significations comme substantielles et comme non problématiques. Ces significations sont prises comme allant de soi. À l'inverse, les ethnométhodologues avancent que la tâche spécifique de la sociologie est d'élucider les règles d'interprétation par le moyen desquelles nous établissons notre sens des choses » (Amiel, 2004 : 21). Cette réflexion révèle l'intérêt d'adopter une approche ethnomethodologique pour comprendre comment les joueurs opèrent la construction signifiante du monde ludique. En s'opposant à une conception substantialiste des significations, l'ethnométhodologie met en avant que l'action et son contexte sont co-déterminés et s'ajustent dynamiquement par une boucle réflexive : « L'action produit le contexte auquel elle s'adapte et c'est ce processus généralisé qui, selon les ethnométhodologues, produit et maintient la consistance sociale… » (*ibid.* : 18). Comme nous l'avons vu, comprendre le processus de médiation ludique nécessite précisément d'aborder les interactions qui s'opèrent entre la structure de jeu et les joueurs. L'ethnométhodologie emploie justement un ensemble de notions (indexicalités, réflexivités, *accountability*,

[215] Alors que dans le cadre du jeu informel, la signification du jeu n'est jamais stabilisée.
[216] <http://methodos.revues.org/document378.html>, consulté le 04/02/06.

indifférence ethnométhodologique, etc.) qui nous permettrons de rendre compte des méthodes mises en place par les joueurs pour manifester et constituer le sens de leur activité. Comme nous le constaterons en présentant plus en avant l'ethnométhodologie, il ne s'agit pas de chercher à vérifier une hypothèse pré-construite à partir des observations de terrain mais de comprendre par la description les procédures de constitution de l'activité mises en œuvre par les membres. Cette description nous permettra de répondre aux questionnements portant sur le rôle de la structure de jeu et de la « culture vidéoludique » dans la construction signifiante d'un monde ludique. La présentation des concepts clés de cette discipline et des questions que soulève leur application au jeu constituera un premier temps de ce chapitre tandis qu'un second moment sera consacré à la méthodologie employée pour établir le compte rendu des pratiques dans le cadre d'un MMORPG.

1.1 Les apports de l'ethnométhodologie

Comme le relèvent fréquemment les ouvrages d'initiation au domaine, l'ethnométhodologie n'est pas une méthode de l'ethnologie mais la science des « ethnométhodes ». « La construction du monde social par les membres est méthodique ; elle s'appuie sur les ressources culturelles communes qui permettent non seulement de le construire, mais de le connaître » (Coulon, 1996 : 86). Dans ce cadre les ethnométhodes sont les procédures caractéristiques d'un (sous-)ensemble social par lesquels les « membres » construisent un sens reconnaissable – et donc partageable – à une échelle plus ou moins locale, tout en faisant ce qu'ils font. « Il existe donc deux types de procédures utilisées par les membres. Il y a tout d'abord les ethnométhodes (c'est-à-dire les méthodes des membres) pour organiser et gérer les situations (*settings*), les méthodes qui fournissent les ressources nécessaires pour définir la situation et pour agir. Ce sont les méthodes de "production" des activités. Il y a ensuite les ethnométhodes pour rendre celles-ci - à savoir les situations "produites" et les méthodes de "production" - intelligibles (*accountable*) »[217] (Gueorguieva, 2004). L'ethnométhodologie relève alors que ces deux ensembles d'ethnométhodes sont identiques, il y a un principe d'identité qui postule « que les procédures pour accomplir une activité sont les mêmes que les procédures pour la comprendre et la décrire. Les méthodes de production sont identiques aux procédés cognitifs » (*ibid.*). Dans ce cadre, l'intelligibilité (*accountability*) d'une pratique sociale se trouve dans cette pratique même, l'explication d'une action se trouve dans son propre accomplissement. Comme le souligne Valentina

[217] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch06.html>, consulté le 03/02/2006.

Gueorguieva, l'étude des procédures cognitives de l'acteur coïncide avec l'étude la situation de production de l'action. Ceci modifie alors le travail du sociologue. C'est notamment ce que relève Philipe Amiel pour qui, « au niveau théorique, l'isotopie de l'action et de la signification est au coeur de l'approche ethnométhodologique ; c'est, me semble-t-il, son postulat le plus original et, à mon sens, le plus puissant pour le travail sociologique » (Amiel, 2004 : 44). L'idée sous-jacente des « sociologues conventionnels » est qu'un ordre social pré-établit se reproduit, l'acteur n'étant pas conscient de la signification de ses actes. Le sociologue vient alors débusquer les significations cachées révélant les déterminismes sociaux. Au contraire, pour l'ethnométhodologie, selon la formule bien connue de Harold Garfinkel[218], l'acteur social n'est pas un « idiot culturel » qui produirait la stabilité du monde social en agissant conformément à des alternatives d'action fournies par la culture. D'où l'importance d'adopter une démarche descriptive de l'action en situation pour comprendre – et non pour interpréter – le travail continuel des membres pour fabriquer le sens. Ces différentes réflexions reposent alors sur un ensemble de concepts clés de l'ethnométhodologie qu'il nous faut tout d'abord développer avant de poursuivre sur le domaine plus particulier du jeu.

Les concepts clés de l'ethnométhodologie

Comme nous avons pu le constater précédemment, le principe d'identité est au fondement de l'approche ethnométhodologique. « L'identité des objets et des méthodologies : tel est le point crucial » (Garfinkel, 2001 : 34). Ce principe se fonde notamment sur une notion qui n'est pas issue à l'origine de cette discipline, celle de la « réflexivité ». Il s'agit d'une propriété relationnelle qui renvoie un objet à lui même. L'équation mathématique a = a est par exemple une relation réflexive. La réflexivité est une propriété constitutive du langage qui trouve une parfaite illustration dans les définitions de dictionnaires monolingues. La définition d'un mot est faite de mots qui trouvent eux-aussi leur définition dans le dictionnaire. La relation entre langue décrite et langue de description est réflexive, le langage se prend lui-même pour objet. Philippe Amiel souligne alors que cette propriété, par le fait même qu'elle appartient au langage, s'étend aux phénomènes généraux du sens de l'action et de son interprétation, puisque le « système interprétant ultime » est linguistique : « L'ethnométhodologie élabore une critique radicale de la non-reconnaissance, en sociologie,

[218] Harold Garfinkel est l'initiateur de l'ethnométhodologie.

de l'articulation sémiologique entre l'action et son interprétation. Elle invite à explorer de manière neuve, me semble-t-il, le rapport sémiologique entre la sémiotique de l'action et la sémiotique linguistique qui permet de l'interpréter » (Amiel, 2004 : 73). Cette réflexion aide à comprendre en quoi la notion de réflexivité est centrale dans le principe d'identité entre les méthodes permettant de rendre intelligible une situation et les méthodes de production de celle-ci. « Grâce à la réflexivité, les catégories mêmes employées par exemple par un enfant pour décrire le monde qui l'environne, pourront être considérées comme jouant un rôle miroir vis-à-vis de cet enfant ; elles seront le miroir d'une certaine mentalité enfantine »[219] (Lecerf, 1985). Ce qui intéresse dans cet exemple l'ethnométhodologie c'est que l'action de description de l'enfant donne à voir son sens par la révélation à autrui des procédés par lesquels elle est constituée. De la sorte, l'intelligibilité (ou *accountability* dans le lexique ethnométhodologique) d'une activité est constitutive de cette activité même, elle la rend descriptible (« *accountable* »). Pour le dire autrement, les « membres » rendent observables la rationalité de leurs pratiques à autrui. On comprend alors que la notion de membre en ethnométhodologie ne renvoie pas tant à l'appartenance sociale qu'à la maîtrise d'un langage commun sur laquelle repose l'affiliation à un groupe. Comme le souligne Alain Coulon, une fois affiliés les membres n'ont plus à s'interroger sur ce qu'ils font. Ils connaissent les implicites et les routines inscrites dans leur pratique. Il est important de relever que dans ce cadre « la réflexivité ne doit pas être confondue avec la réflexion. Quand on dit que les gens ont des pratiques réflexives, cela ne veut pas dire qu'ils réfléchissent à ce qu'ils font. Les membres n'ont évidemment pas conscience du caractère réflexif de leurs actions. Ils seraient incapables, s'ils en prenaient conscience, de poursuivre les actions pratiques engagées » (Coulon, 1996 : 34). On retrouve dans ce processus la conception d'Alfred Schütz sur le caractère polythétique de l'action en cours. La réflexivité est considérée comme allant de soi et renvoie à l'idéalisation de l'interchangeabilité des points de vue et de la congruence des systèmes de pertinences entre les membres. Elle est donc considérée par l'ethnométhodologie comme essentielle au maintien de l'ordre social. Et dans ce cadre, l'étranger sera celui qui ne sera pas en mesure d'interpréter les attentes de comportement qui lui sont adressées. Dans leurs activités, les membres d'un ensemble social produisent et se voient fournir des « *accounts* » de toute activité productrice de sens, où les *accounts* sont à la fois les « documents » et les « vecteurs » de l'activité. De la sorte, « les ethnométhodologues cherchent à définir et à théoriser l'*accountability*, à dire en quoi les *accounts* sont

[219] <http://vadeker.club.fr/corpus/lexique.htm#66>, consulté le 25/05/06.

“informants” ou “structurants” de la situation d’énonciation » (*ibid.*: 37). La procédure sur laquelle repose toute interprétation profane ou savante est intitulée « méthode documentaire d’interprétation ». Elle peut être considérée comme le pendant ethnomethodologique du processus de typification défini par Alfred Schütz. En se fondant sur les *accounts* fournis par la situation interprétée, un modèle interprétatif est construit et les « évidences documentaires » sont à leur tour interprétées sur la base de ce modèle sous-jacent. Les acteurs utilisent les événements en cours pour interpréter les actions passées tout en documentant le schème d’interprétation. De la sorte, le stock de connaissance est toujours susceptible de restructuration. Comme on peut le constater, la relation qui lie le modèle et les *accounts* est réflexive, mais aussi « indexicale ».

L’ « indexicalité » relève d’un phénomène de signification, il s’agit de la propriété d’énoncés ambigus, dont le référent ne peut être déterminé que par le contexte d’énonciation. Dans l’énoncé « je joue », le référent du pronom personnel « je » ne peut être déterminé que par rapport à l’interlocuteur. Le référent réel de « je » étant extralinguistique, il changera à chaque fois que l’énonciateur de « je joue » change. La signification d’une expression indexicale ne peut donc être donnée sans le recours à des éléments du contexte pragmatique de son énonciation, de même que tout changement du contexte pragmatique entraînera un changement de signification. L’ethnométhodologie considère alors que la propriété des expressions indexicales doit être généralisée au langage naturel en tant que tel. La signification du langage dépend du contexte dans lequel il apparaît, il ne peut faire sens indépendamment de ses conditions d’usage. Ceci implique que l’énonciation fasse appel à la connaissance supposément partagée par les membres d’éléments du contexte. Il est toujours possible de tenter de réduire l’indexicalité d’un énoncé en demandant des précisions sur le sens de la phrase (« que voulez-vous dire par là ? »), mais la réponse ajoutera un nouveau niveau d’indexicalité de sorte qu’il y a une « infinitude potentielle des indexicalités ». Pour illustrer cette propriété Phillipe Amiel prend l’exemple d’une recette de famille qui lui a été léguée par son père de façon manuscrite, celle du tarama, qui contient un premier niveau de description pour faire ce tarama particulier, le « tarama amiel ». Philippe Amiel précise alors que si l’on programmait un robot pour exécuter les instructions contenues dans la lettre manuscrite, une quantité d’informations seraient manquantes. Elle fait cependant suffisamment sens pour les membres de la famille Amiel, qui partagent le même contexte pragmatique. Dans ce cadre, le tarama amiel est un *account*, document et vecteur de l’ « amielité ». Souhaitant transmettre cette recette à une autre personne, Philippe Amiel la complète d’ailleurs d’indications tapuscrites visant à réduire l’indexicalité de la lettre

d'origine, constituant dès lors le destinateur comme un « non–Amiel » et lui même comme un Amiel. Mais ce « méta-discours » comporte lui aussi à nouveau de l'indexicalité. Il n'est pas précisé si le citron à utiliser est jaune ou vert, etc. « À partir de cette conception généralisée de l'indexicalité comme propriété des langues naturelles, les ethnométhodologues, parlent volontiers "d'indexicalité des actions" ou "d'actions indexicales" au sens d'actions dont le sens et l'interprétation dépendent du contexte » (Amiel, 2004 : 48). Cette idée est proche de la conception d'Alfred Schütz du stock de connaissances sous sa forme « *at hand* », où la construction de la signification est contingente et repose sur la réciprocité des perspectives. Les typifications comportent un horizon ouvert de signification qui dépend d'un ici et d'un maintenant. « Pour les logiciens, les expressions indexicales sont considérées comme des inconvénients, puisqu'elles interdisent d'énoncer des propositions générales, ou de décider de la vérité de quelque chose si on ignore les circonstances contextuelles de leur production. D'où les tentatives, fréquentes chez les sociologues, mais plus généralement dans les sciences anthroposociales, d'extirper les expressions indexicales afin de les remplacer par des expressions objectives. Mais c'est une tâche bien difficile, et même impossible, car comment décider que telle expression est indexicale, tandis que telle autre est objective ? […] Parler d'indexicalité signifie aussi que le sens est toujours local et qu'il n'y a pas de généralisation possible, contrairement à ce que voudrait nous faire croire les sciences anthroposociales » (Coulon, 1996 : 30-31). Dans l'optique ethnométhodologique, l'indexicalité n'est pas alors un défaut, mais une propriété : le rôle du sociologue sera de comprendre les méthodes par lesquelles les membres remédient à l'indexicalité du langage et construisent la réalité signifiante du monde social. Les membres, selon l'approche ethnométhodologique, sont ceux qui ont la compétence interactionnelle de partager et de recevoir les *accounts* propres à l'ensemble social auquel ils appartiennent du fait de leur travail quotidien de construction du sens commun. Le membre a la faculté de partager les allants de soi, cette faculté le constituant en tant que membre. L'accent est ainsi mis sur la compétence à faire.

Ethnométhodologie et jeu : pour une introduction d'éléments de sociologie cognitive

Comme nous l'avons souligné à plusieurs reprises, « jouer c'est faire ». L'ethnométhodologique semble donc une approche tout à fait appropriée pour comprendre la construction signifiante du monde ludique selon les modalités de médiation que nous avons décrite dans la partie précédente. Dire que la signification d'une pratique est contingente et

non transcendante revient à éviter de conférer toute signification universelle au « jeu ». Ce point rejoint la réflexion que nous avions tenue lorsque nous avons abordé les difficultés que susciterait une entreprise qui souhaiterait formuler une définition visant à s'appliquer partout et de tout temps. Nous avions notamment relevé qu'en cherchant des attributs tenus pour constitutifs du jeu nous avions davantage révélé des perceptions différentes du jeu, culturellement construites à travers le temps et l'espace. Une antinomie pourrait cependant apparaître avec cette précédente assertion en ce que nous nous sommes par la suite fondé sur la définition de Jacques Henriot pour caractériser cette activité. Il faut cependant souligner que nous n'avons pas proposé d'établir alors la signification que les joueurs confèrent à leur pratique lorsqu'ils jouent. Nous avons davantage cherché à caractériser de façon pertinente – dans le cadre de notre recherche – le « jeu » en tant que « compétence intentionnelle complexe ». Nous le rappelons, cette compétence est à mobiliser pour pouvoir jouer et ne se délivre jamais en tant que telle, elle va de soi. En ce sens, l'adoption de l'attitude ludique est un moyen permettant de constituer, à travers des actions indexicales menées au sein de l'aire intermédiaire d'expérience, le sens du jeu. Cette conception de l'attitude ludique se rapproche de ce que Aaron Cicourel (autre auteur faisant partie de la mouvance ethnométhodologique) nomme les procédés cognitifs (ou procédures interprétatives). « 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 » (Cicourel, 1979 : 34). Alors que les modèles sous-jacents, les typifications érigées en normes sociales, sont contingentes – réflexives et indexicales –, 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 typifications partagées par un (sous-)ensemble social.

Cette réflexion d'Aaron Cicourel permet de résoudre l'antinomie déjà relevée par Roger Caillois au sujet du jeu, à la fois élément universel essentiel à la culture mais aussi « résidu » de celle-ci. L'attitude ludique est un ensemble de procédés interprétatifs (qui

impliquent par exemple une immersion fictionnelle) qui permet la formation de typifications ludiques venant s'insérer dans le stock de connaissances de l'acteur. Ces procédés de base permettent d'opérer une synthèse de reconnaissance des situations pertinentes, l'acteur décidant intentionnellement de faire alors appel à des schèmes appropriés à la situation en cours. Lors de la performance, la structure profonde se transforme en énoncé effectif selon les règles de surface. « La phrase "la peur du gendarme" peut avoir deux sens : "le gendarme a peur" ou "le gendarme fait peur". Cette difficulté est due au fait que les deux énoncés ont la même structure de surface mais des structures profondes différentes. Le problème est résolu avec l'étude de la "transformation" de la phrase. La transformation est le procédé qui permet de faire dériver la structure de surface d'une phrase à partir de sa structure profonde. Les règles de transformation étudient les modifications de la phrase liant sa structure profonde aux énoncés effectifs »[220] (Gueorguieva, 2004). La distinction entre ces deux structures est purement analytique, il n'est pas possible de rendre compte du fonctionnement de l'un séparément de l'autre. C'est notamment ce que nous avions relevé en évoquant le fait que toute définition du jeu que nous pourrions donner s'ancrerait irrémédiablement dans un contexte particulier, à travers une langue particulière, etc[221]. Comme le montre l'ethnométhodologie, le mode de connaissance savant ne se distingue pas du mode de connaissance pratique du « *pratical theorist* » : tous deux, parce qu'ils ne peuvent se dérouler en dehors de la maîtrise d'un langage naturel, ne peuvent échapper à ses propriétés indexicales intrinsèques. L'ethnométhodologue doit donc questionner cette propriété dans sa propre démarche. À la différence des membres, il doit prendre conscience du caractère réflexif de son action. On comprend alors que l'une des tâches de l'ethnométhodologue est de rendre compte des règles de transformation employées par les membres pour obtenir un consensus à partir des règles de surface, qui régissent la signification que chacun attribue au jeu. Dans une optique ethnométhodologique, l'action concertée est par exemple une performance, un travail quotidien, qui relève des règles de surface, indexicales et réflexives, 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'étude de la communication quotidienne nous permet d'approfondir nos connaissances sur l'attribution de signification. Il s'avère que l'attribution de signification se fonde sur le présupposé qu'il y a des données connues par tout le monde. C'est-à-dire, les acteurs peuvent faire appel, explicitement ou implicitement, à un ensemble de connaissances communes à la base desquelles ils peuvent

---

[220] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch06.html>, consulté le 03/02/2006.
[221] Voir le chapitre 1.1 de la première section en deuxième partie (définition du jeu).

fonder leur interprétation dans la situation concrète »[222] (*ibid.*). Cette réflexion de Valentina Gueorguieva sur la réciprocité des perspectives met en exergue l'intérêt que constitue l'étude des MMORPGs pour comprendre comment, malgré la mise en relation de joueurs issus d'horizons variés, la construction signifiante d'un même monde ludique est possible.

Dans le cadre des phénomènes ludiques, un obstacle pourrait cependant apparaître à l'observateur qui souhaiterait rendre compte des méthodes employées par les membres pour construire le sens commun de leurs actions. Comme nous l'avons souligné en nous fondant sur Jacques Henriot lors de la définition de l'attitude ludique, il y a dans le jeu une modification volontaire de l'état de conscience de la « réalité ordinaire » qui se présente au joueur, cette modification amenant le joueur à faire plus que ce que ses gestes donnent à voir, il joue en faisant ce qu'il fait. Le jeu est un procès « métaphorique ». Ceci permet à Jacques Henriot de souligner que le jeu n'est pas une forme de comportement. « Quand on observe de dehors une conduite, on doit distinguer deux niveaux dans l'appréhension de sa signification. De même dans la gestion d'un geste par son acteur. Ce sont, d'un point de vue comme de l'autre, les deux strates du faire : ce que *fait*, matériellement parlant, celui qui fait quelque chose (il saute un ruisseau, ramasse du sable, enfonce des épingles dans un bouchon) et ce qu'il *fait* en le faisant (joue-t-il ?). […] Ce n'est pas la même chose, ainsi que l'observe Piaget, que de sauter un ruisseau pour jouer et de le faire pour un tout autre motif. Trace indécise laissée par un propos dont le sens est ailleurs, le jouer est et n'est pas là où on croit le voir. Il s'incarne dans le geste, mais tire son origine d'une pensée qui transcende le geste. À moins que l'acteur n'éprouve le besoin d'en signaler la présence en usant d'un style d'expression conventionnel, dans la plupart des cas le jouer que l'on croit percevoir est hypothétique. Il n'est pas inscrit, lové dans le geste »[223] (Henriot, 1989 : 137). Selon Jacques Henriot, dans le cadre du jeu, ce que fait l'individu, « matériellement parlant », ne saurait suffire à construire l'intelligibilité de ses actions, de sorte qu'un observateur ne puisse jamais déterminer si cette personne adopte une attitude ludique ou non. Ceci semble constituer un obstacle insurmontable pour rendre compte par l'observation des méthodes mobilisées lors du jeu, puisque l'observateur ne pourrait jamais être certain que ce qu'il voit relève bien de cette activité. Et, comme nous l'avons vu, le langage n'a aucune valeur performative dans le cadre du jeu, si bien que si l'on demande à un individu s'il joue et qu'il réponde par l'affirmative, l'observateur ne sera jamais certain que ce sujet a réellement joué lors du moment étudié (d'ailleurs, le sujet lorsqu'il répond à la question ne joue plus puisqu'il a quitté son attitude

---

[222] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch06.html>, consulté le 03/02/2006.
[223] Les termes en italiques sont soulignés par l'auteur.

ludique pour répondre au questionnement). Durant une longue après-midi d'autonome où une réunion familiale impose la sempiternelle partie de tarot, chacun peut se déclarer jouant tout en éprouvant finalement bien peu d'intérêt pour cette pratique alors supposément ludique. Un paradoxe semble cependant apparaître puisque, comme nous l'avons vu, en présentant les principaux concepts ethnométhodologiques, l'action ludique pour pouvoir constituer un sens commun de jeu se doit d'être également descriptible, « *accountable* », l'explication d'une action se trouvant dans son propre accomplissement. Ce paradoxe n'est cependant qu'apparent puisque 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 Huizingua (1951 : 89-90) : « 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 ».

De la « participation observante »

Pour rendre compte des ethnométhodes ludiques, la position d'observateur ne saurait donc suffire. C'est notamment ce que souligne Jacques Henriot (1989 : 138) en avançant que « le jeu ne se voit pas : il se comprend. Qu'est-ce que comprendre ? Comprendre, c'est adhérer, chercher à pénétrer aussi loin que possible dans la singularité de la pensée de l'autre, accomplir un effort en vue de se mettre à sa place, de voir le monde comme il le voit ». Cette assertion est à la fois vraie pour les joueurs mais aussi pour le sociologue qui souhaiterait étudier la façon dont la signification ludique se construit. Il est nécessaire d'entrer dans la « sphère de jeu » si l'on ne veut pas se retrouver hors contexte et faire face à une réalité qui, en tant que « fait objectif », est insignifiante. Cette nécessité rejoint notamment l'approche adoptée par Thierry Wendling dans le cadre de son ethnologie des joueurs d'échecs de compétition, l'ethnologue revendiquant l'adoption d'une posture de « participation

observante » : « Pour suivre les propos des joueurs, il faut entendre leur jargon et être capable de saisir sur le vif les commentaires qui accompagnent leurs parties. L'ironie, le double langage, la fausse naïveté, les jeux de mots, foisonnent dans cet univers ludique, et il convient non seulement d'en rendre compte, mais aussi de proposer une analyse des actes de langage qui se trouve évidemment dépendante de la capacité à interpréter correctement les paroles proférées. […] Ces aperçus de paroles en situation suffisent à prouver qu'il est nécessaire à tout ethnographe d'une pratique ludique de partager avec les joueurs leur connaissance technique du jeu » (Wendling, 2002 : 19). À cette fin, Thierry Wendling souligne qu'il s'est mis à jouer contre des adversaires qui n'étaient censés être à l'origine que ses informateurs. Cet investissement lui a permis de saisir de nombreux détails qui, bien qu'infimes, n'en sont pas moins chargés de sens dans le contexte dans lequel ils s'expriment. Ainsi, dans le silence des salles de tournoi, le moindre bruit, minime et sans signification pour le « non-joueur », retentit de sens pour le joueur : « Un raclement de gorge, c'est peut-être le conseil d'un ami qui veut prévenir l'irréparable. Même un grincement de chaise peut, dans ce contexte, susciter une interprétation s'il se trouve correspondre au mouvement d'un joueur dont on sait qu'il ne s'autorise à se dégourdir les jambes que dans une position estimée gagnante » (*ibid.* : 20-21). Comme le souligne cet exemple, tout en reposant sur l'idéalisation de la congruence des systèmes de pertinence et l'interchangeabilité des points de vue, les actions ludiques ne sont intelligibles et réflexives qu'à la condition d'être mises en contexte de jeu. Et dans ce cadre, « avoir éprouvé (et participé à) la tension tant mentale que psychologique par une partie de tournoi officiel, a offert – sous couvert d'une réflexion critique – une meilleure intelligence de ce moment clé de la culture échiquéenne » (*ibid.* : 20). En soulignant la nécessité d'éprouver la tension générée par la compétition, en accomplissant cet effort, Thierry Wendling rejoint alors la réflexion de Jacques Henriot : pour comprendre la culture ludique, pour rendre compte de ses méthodes de constitution, il faut aussi voir le monde du joueur comme il le voit, « sur le vif », dans le contexte de l'aire intermédiaire d'expérience.

On comprendra alors que cette démarche rejoint l'une des règles méthodologiques cardinales de l'ethnométhodologie. « Le point n'est pas "d'accepter" des usages tiers mais de pouvoir les identifier comme faisant sens. Pour observer les membres, il faut être membre » (Amiel, 2004 : 66). Comme le souligne Philippe Amiel, il y a toutefois plusieurs degrés de « *membership* » et le degré à atteindre variera avec le terrain et la recherche. À ce titre, Alain Coulon expose une technique qui permet d'apporter une solution au problème de la diversité des comportements sociaux, celle de la filature ethnographique ou « *tracking* ». Le chercheur doit essayer de voir ce que le sujet voit, de sorte observer le plus grand nombre de situations

possibles sur le terrain, pour pouvoir finalement décrire les activités qui constituent les « routines » des membres du groupe, qui sont autant de méthodes pour manifester et construire la réalité de la pratique étudiée. Il y a dans ces routines une tentative de réduire l'indexicalité de la signification en construisant méthodiquement un sens commun, supposément partagé par les membres. Comme nous l'avons déjà souligné, le membre est alors celui qui a la compétence de partager, de recevoir et de fournir, l'intelligibilité, l'*accountability* d'une pratique. D'où la nécessité, pour le chercheur, de ne pas apparaître comme un être issu d'un autre monde (ce qui le constitue automatiquement comme non-membre), avec les risques que cela comporte de ne pouvoir cerner les moments clés de la culture étudiée : « Le point, pour le sociologue ou l'ethnologue, n'est pas seulement "d'accepter" les coutumes bizarres qu'il remarque, c'est d'identifier les conduites qu'il ne peut pas remarquer parce qu'elles ne font sens que pour les membres : quand on ne voit pas ce qu'on ne voit pas, on ne voit même pas qu'on ne voit pas » (*ibid.* : 66).

L'indifférence ethnométhodologique

Mais pour que les *accounts* des membres puissent être appréhendés par l'ethnométhodologue, une autre règle cardinale doit également être respectée (elle est constitutive de la démarche de l'ethnométhodologue), celle de l' « indifférence ethnométhodologique ». Cette indifférence ne signifie pas qu'il s'agit pour le chercheur d'être indifférent aux pratiques des membres et de ne pas en partager le raisonnement, les émotions, ce qui serait contraire au principe de « participation » de l'observateur, à l'acquisition de la compétence de membre. L'indifférence ethnométhodologique implique de « décrire les faits sociaux et de noter les commentaires des membres sans les soumettre à un jugement de valeur et à une interprétation extérieurs au cadre de référence. […] La non-adoption d'une attitude d'indifférence ethnométhodologique engendre alors une description qui reflète l'intention et le cadre de référence de l'ethnologue. […] Il s'agit de ne pas poser de questions sur les causes et les buts des raisonnements et méthodes pratiques et de ne pas développer d'interprétations en rapport avec un système de références et de valeurs externe à celui du contexte dans lequel ils sont mis en pratique »[224] (Vol, 1994). En refusant d'apposer un jugement interprétatif employant un système de valeur extérieur à la situation analysée, l'ethnométhodologie propose de ne pas remédier à l'indexicalité des descriptions par une autre expression objective

[224] <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/vol/v2dic8.htm#indifference>, consulté le 31/05/06.

qui se situerait hors contexte. Ce dernier point pose cependant à la fois la question du critère de validité de la description ethnométhodologique et de son utilité puisque « si l'ethnométhodologue nous répète ce que nous disent les acteurs de la situation étudiée quand ils en rendent eux-mêmes compte, il ne nous apprend rien » (Livet, 2001 : 423). En ce sens, puisque la description est indexicale, elle ne serait valable que de manière locale, au sein de la situation à partir de laquelle elle prend sens, ce qui, en plus de mener à un relativisme absolu, pose de nouveau le problème de la mise à l'épreuve. Mais comme nous l'avons déjà souligné, l'ethnométhodologue ne se contente pas de répéter dans ses descriptions ce que nous disent les acteurs puisqu'il s'agit de procéder à une réduction phénoménologique du fait social pour approfondir nos connaissances sur l'attribution de la signification. Dans l'optique ethnométhodologique, l'indexicalité n'est pas un défaut mais une propriété. Il s'agit de considérer que les indexicaux sont « des fonctions (invariantes en elles-mêmes, parce que régissant des variations) dont les sorties varient en fonction des entrées. Le référent de "je" varie en fonction du contexte d'énonciation, mais la fonction "je" a toujours pour contenu "le locuteur de l'énonciation". […] un invariant, rappelons-le, est une relation qui reste stable au cours d'une transformation, elle ne prend sens que par elle » (Livet, 2001 : 424). La description ethnométhodologique permet de la sorte de relever ces règles de transformation à partir des règles de surface, contingentes, fournies par les membres de l'ensemble social étudié.

On comprend dès lors pourquoi Harold Garfinkel remarque que l'un des résultats qui distingue l'ethnométhodologie est « le phénomène central de la validité praxéologique de ces descriptions, qui peuvent être considérées comme des instructions d'action. La validité praxéologique de l'action guidée par des instructions : tel est le phénomène central de l'ethnométhodologie » (Garfinkel, 2001 : 37). Harold Garfinkel précise en note ce que l'on peut entendre par l'expression de « validité praxéologique de l'action guidée par des instructions » : « si, en situation, on lit la description non pas comme une description mais comme un ensemble d'instructions, le travail consistant à les suivre fait apparaître le phénomène que le texte décrit » (*ibid.* : 37). Il y a donc dans la description ethnométhodologique une « mise en puissance » du faire. Elle permettrait à l'étranger qui suit ces descriptions comme des indications d'action de « survivre » au sein de l'ensemble social étudié (Philippe Amiel présente les descriptions que comporte sa recherche sur l'activité d'acteurs de la recherche médicale comme une potentielle « documentation de survie » pour un nouvel entrant dans le système d'acteurs actuel). La question est alors celle de la méthode qui doit être employée pour permettre la réduction phénoménologique du fait social. Comme

précédemment évoqué, elle est effectuée par l'ethnométhodologue à travers la prise en compte de sa propre réflexivité. Le sociologue met sa propre expérience de membre entre guillemets pour l'interroger par le biais d'une posture d'indifférence ethnométhodologique : « À la base et au fondement premier de toute attitude de description ethnométhodologique, on trouve précisément du reste une sorte d'opérateur de "mise entre guillemets" (opérateur de type "je cite"), dont les imbrications possibles multiples permettent d'insérer des discours dans d'autres discours. Cet opérateur est typiquement celui de l'indifférence ethnométhodologique »[225] (Lecerf, 1985). Afin de pouvoir rendre compte des procédés interprétatifs employés par les membres, l'analyse fournie par le sociologue doit s'échelonner sur plusieurs niveaux de description, qui restituent à la fois les méthodes employées par les membres lors de leur pratique mais également les méthodes employées par le chercheur lui-même dans sa participation. Il est donc essentiel de décrire les logiques de la description.

La présentation des concepts clés de l'ethnométhodologie nous a permis de relever de nombreuses indications méthodologiques pour mener à bien une nécessaire observation participante (ou plutôt « participation observante ») au sein du jeu *World of warcraft*, où il s'agira de décrire comment des joueurs issus d'ensembles culturels épars actualisent une même structure de jeu afin de lui conférer une signification commune et d'en valider la potentialité ludique. Il est à présent nécessaire de détailler la démarche suivie pour mener cette description ethnométhodologique.

1.2 Quelle méthodologie pour la description des usages ?

Nous l'avons déjà souligné à plusieurs reprises, notre analyse de corpus doit être menée en deux temps. Nous aborderons dans un premier moment une approche ludo-narratologique de la structure de jeu – ce qui nous permettra de relever les conditions de production du sens que *World of warcraft* met en place – tandis qu'une description des usages rendra compte dans un second moment de la façon dont cette structure est actualisée pour faire sens. Il pourrait être possible d'avancer que ce premier temps n'est pas nécessaire, étant donné que le compte rendu de la pratique permet de donner accès aux méthodes de production du sens employées par les joueurs. Dans le cas de notre recherche, mener en premier lieu une analyse la structure de jeu nous semble toutefois essentiel. En effet, pour reprendre la

[225] <http://vadeker.club.fr/corpus/lexique.htm#66>, consulté le 25/05/06.

terminologie développée au cours du chapitre précédent, la structure de jeu peut être considérée comme un ensemble de règles de surface qui seront nécessairement partagées par les protagonistes. Ne pas les prendre en compte reviendrait à ignorer le contexte des actions, où comme nous l'avons vu dans le cas du *game design*, la notion de contexte peut être rapprochée de celle de structure[226]. En somme, ce qui nous intéresse dans la description des usages, est de comprendre le processus de médiation ludique à partir de cette structure, soit la façon dont les membres vont donner un sens ludique au système de jeu qu'ils actualisent. Ce sont ces méthodes d'attribution de la signification que nous proposons de restituer dans un second temps en tant qu'observateur participant. Cette approche ne va pas, selon nous, à l'encontre d'une démarche ethnométhodologique, au contraire, elle la rejoint pleinement dans le sens où elle permet mettre en exergue que l'action et son contexte s'ajustent dynamiquement par une boucle réflexive, l'action produisant le contexte auquel elle s'adapte : la structure de jeu ne revêt une dimension véritablement ludique que lorsqu'elle est agie et interprétée en tant que telle, mais elle ne peut l'être que dans la mesure où la structure comporte préalablement une certaine jouabilité (un potentiel d'adaptation à l'usage ludique), qui ne se révélera ludique que lorsqu'elle sera interprétée comme telle, etc. Comme nous l'annoncions en fin de première partie, il s'agit bien de considérer que la médiation ludique interculturelle ne se réalise pas à travers « l'influence » structuraliste de l'objet sur l'individu mais résulte d'une construction, contexte et action sont co-déterminés. À ce titre, la structure de jeu, pour être intelligible (*accountable*), comporte elle aussi une réflexivité (de sa jouabilité) et une certaine indexicalité. Elle est issue d'un processus de *design*, d'un art de la configuration des signes pensé dans un usage social, pour reprendre la définition de Luc Dall'Armellina. C'est cette réflexivité et indexicalité de la structure de jeu que les outils ludo-narratologiques nous permettrons de comprendre. La réflexion suivante d'Alain Coulon relève en ce sens la nécessaire prise en compte de ces dimensions dans l'analyse d'une fiction si l'on souhaite en comprendre le succès en terme de médiation : « Remarquons que les chefs-d'œuvre de la fiction, qu'ils soient cinématographiques ou romanesques, jouent toujours sur l'indexicalité immense, irréductible, du langage et des situations. Ceux qu'on considère comme les meilleurs cinéastes, ou les meilleurs écrivains, semblent être ceux qui jouent le mieux avec ces phénomènes d'indexicalité, c'est-à-dire ceux qui nous permettent, en ne

[226] Lors du chapitre consacré au *game design*, nous avions notamment relevé que, dans le cadre d'un jeu (au sens de *game*), la notion de contexte était à mettre en relation avec celle de structure, qui renvoie à un ensemble de régulations ou de directives qui prescrit comment des signes, ou des éléments d'un système, peuvent être combinés.

saturant pas leur récit, de mettre en scène notre imaginaire » (Coulon, 1996 : 28). La tâche du joueur sera alors de tenter de remédier à cette indexicalité pour construire le sens ludique de son action. Le joueur fera l'expérience du jeu contenu dans le jeu et c'est cette expérience qu'il nous faudra restituer après avoir rendu compte de la jouabilité de la structure de *World of warcraft*. En somme, nous proposons de comprendre comment une structure *de* jeu se transforme en structure *du* jeu du joueur. Afin d'aborder ces deux temps, il est nécessaire en préalable de décrire les choix méthodologiques qui ont été effectués pour permettre cette participation observante.

Le choix du serveur de jeu : un préalable à toute participation au monde de *World of warcraft*

La première opération que doit effectuer le joueur, lorsqu'il souhaite jouer à *World of warcraft* pour la première fois, est de choisir un « serveur de jeu » (dénommé « royaume » par Blizzard) sur lequel son avatar va évoluer[227]. Cette décision impose en amont de l'entrée sur le terrain un choix méthodologique qu'il nous convient d'expliciter pour décrire les conditions dans laquelle l'observation participante a été menée.

À l'inverse d'autres MMORPGs, qui permettent à des joueurs issus d'origines nationales éloignées de se rencontrer dans un même monde de jeu, Blizzard a mis en place un système de restrictions ne permettant pas à des joueurs européens de jouer sur des serveurs qui se trouvent en dehors de l'espace européen. Les serveurs sont répartis à travers le monde par « zones » (Europe, États-Unis, Chine, Corée), ce qui impose au joueur, en fonction de sa localisation géographique, de choisir un « royaume » relevant de la zone à laquelle il est rattaché. Avant le lancement du jeu en février 2005, l'éditeur a justifié de la façon suivante cette restriction : « Garder les joueurs sur leurs propres serveurs au lancement du jeu permettra la stabilité de l'infrastructure technique installée dans chaque continent, et permettra le meilleur service clientèle pour les joueurs, dans leur langue et à leurs horaires »[228]. Cette décision s'inscrit dans l'ambition affichée par l'entreprise, qui consiste à « étendre le MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) en proposant une expérience de jeu immersive, complète et largement accessible qui plaira autant aux joueurs confirmés

[227] Le joueur pourra retrouver cet avatar – qui le personnalisera au sein de l'univers de *World of warcraft* – à chaque nouvelle session de jeu.
[228] <http://www.blizzard.fr/press/041122.shtml>, consulté le 20/06/06.

qu'aux simples amateurs »[229]. De la sorte, lors de la sortie européenne du jeu, le contenu de celui-ci était traduit en trois langues, français, allemand et anglais[230], de façon à le rendre accessible à un public non anglophone. En effet, les MMORPGs qui permettent à des joueurs de nationalités différentes de jouer sur un même serveur posent avant tout la question de la langue employée par les joueurs pour interagir, l'anglais étant le plus fréquemment utilisé. Ceci nécessite que le contenu des textes du logiciel (désignation des quêtes à accomplir, nom des objets à récupérer ou des lieux, etc.) soit lui aussi dans une langue commune de façon à permettre aux joueurs de se référer à des mêmes éléments de contenus, qualifiés sur une même base linguistique[231]. Tous les MMORPGs ne font donc pas systématiquement l'objet d'une traduction dans la langue du pays où ils sont vendus, la langue de référence étant couramment l'anglais. La traduction du jeu en trois langues s'est donc accompagnée de la mise à disposition de trois types de serveurs au sein de la zone européenne, des serveurs français, allemands et « européens », chaque type de royaume permettant à des joueurs ayant la même version linguistique du logiciel de se retrouver. Il faut toutefois souligner que la restriction entre continents imposée par Blizzard n'est pas effective au sein d'une même zone, un joueur français pouvant jouer sur un serveur allemand ou européen, avec la possibilité de changer la langue des textes apparaissant à l'écran par le téléchargement d'un correctif (ce qui n'est pas obligatoire, mais le joueur agira alors avec une version du jeu en français au sein d'un serveur constitué majoritairement de joueurs ayant une version linguistique différente, ce qui pose le problème que nous avons souligné précédemment au sujet de la langue de référence employée). Cette possibilité de choix de serveurs au sein d'une même zone montre que si le contenu linguistique du jeu est localisé selon la version vendue, le système de jeu demeure en revanche le même pour les différents pays (les règles du jeu ne sont par exemple pas différentes pour un serveur français ou un serveur « européen »).

À cette restriction par zones s'en ajoute une autre, le personnage du joueur sera assigné au serveur de jeu initialement choisi et ceci de façon quasi définitive, le joueur ne pourra pas se rendre librement sur un autre serveur avec son avatar, pour jouer par exemple avec des amis ayant créé leur personnage sur un serveur différent. Un même serveur de jeu ne pouvant contenir que quelques milliers de joueurs simultanément, l'éditeur doit multiplier le

---

[229] <http://www.blizzard.fr/press/wow_team_europe.shtml>, consulté le 20/06/06.
[230] La version anglaise est vendue dans les pays européens non francophones ou germanophones.
[231] Si je dois par exemple récupérer un objet dénommé par le logiciel « lyre de la damnation » mais que je n'ai aucune idée du terme employé dans la version de mon co-équipier qui est brésilien (surtout si ce terme a été traduit en brésilien par « lyre de la déchéance »), une traduction anglaise de ma part pour désigner cet objet ne sera peut-être qu'approximative, d'où la nécessité d'avoir un logiciel relevant de la même version linguistique.

nombre de serveurs qui reproduisent selon le même système de jeu l'univers fictionnel de référence, en augmentant ce nombre lors de l'accroissement du nombre d'abonnés. Il arrive qu'un même serveur soit saturé, lorsqu'un trop grand nombre de joueurs ayant créé initialement leur personnage sur un royaume donné souhaitent se connecter simultanément. Au cas où le serveur choisi est complet, le joueur doit patienter jusqu'à ce que le serveur sur lequel se trouve son personnage ne soit plus saturé, un décompte indiquant le temps d'attente[232] (de quelques minutes à plus d'une heure). Le joueur pourra certes créer plusieurs avatars sur différents serveurs, mais *World of warcraft* étant un « jeu de rôle », l'accent est mis sur l'évolution d'un avatar qui monte en puissance au fur et à mesure de ses expériences, ce qui incite à investir beaucoup de temps sur un nombre très restreint de personnages (le joueur ne pourra pas progresser dans le jeu s'il se contente de créer de nouveaux avatars à chaque session de jeu)[233]. Pour le joueur, chaque « royaume » est donc imperméable à la « migration » d'un avatar particulier sur un autre royaume (il arrive que Blizzard ouvre durant un temps défini la possibilité de changement de serveur pour alléger un royaume saturé, mais le serveur de destination est imposé et il n'y a plus de possibilité de retour).

Un dernier élément doit être présenté concernant le choix du serveur, celui du mode « joueur contre joueur » qui diffère selon le type de royaume choisi. *World of warcraft* propose un monde dans lequel deux camps sont en affrontement, la horde et l'alliance, le choix du camp devant se faire lors de la création du personnage. Certains royaumes ne permettent pas aux joueurs d'attaquer librement les personnages appartenant au camp adverse, à moins que les deux parties ne soient consentantes. En revanche, d'autres types de serveurs permettent d'attaquer les adversaires sans leur consentement s'ils s'aventurent au sein de certaines régions hostiles. Ces royaumes sont qualifiés de serveurs « joueurs contre joueurs » (JcJ). Il faut également souligner l'existence d'un troisième type de royaume prévu pour les joueurs souhaitant favoriser le « *role play* », ce qui consiste à interagir avec les autres joueurs en faisant uniquement référence au monde diégétique pour discuter, sans introduire de référence à la réalité ordinaire du joueur (si celui-ci a créé un avatar elfe, il devra par exemple discuter avec d'autres avatars en « interprétant » la personnalité que l'on prête usuellement aux elfes dans la littérature fantastique, etc.). Ce type de serveur ne comporte toutefois pas de structure de jeu spécifique puisque sa particularité repose uniquement sur les échanges

---

[232] Il est possible de voir en temps réel l'état d'occupation des serveurs de la zone Europe à l'adresse suivante : <http://www.wow-europe.com/fr/serverstatus/>.

[233] De la sorte, à chaque fois que le joueur se connecte au serveur, il retrouve son avatar au niveau où il l'avait précédemment laissé afin de poursuivre ses aventures et quêtes. Nous reviendrons plus en détail sur ce point dans la partie suivante, lors de l'analyse de la structure de jeu.

textuels entre joueurs (dans les MMORPGs, les joueurs peuvent « parler » entre eux par l'intermédiaire d'une interface de discussion textuelle). Le fonctionnement et le respect de la règle du *role play* ne sont donc pas gérés par le programme informatique mais laissés à l'appréciation des participants. Les royaumes de ce type proposent également le choix entre un mode joueur contre joueur et un mode d'attaque « consensuelle ». Chaque type de serveur comporte plusieurs royaumes sur lesquels le joueur peut créer son ou ses personnages. À titre d'exemple, les serveurs européens comptent, au 21 juin 2006, 26 royaumes non JcJ, 58 royaumes JcJ, 4 royaumes *role play* JcJ et 4 royaumes *role play* non JcJ[234]. Ces structures de jeu se retrouvent dans toutes les zones mises en place par Blizzard (que ce soit aux États-Unis, en Corée ou en Chine). Nous le rappelons, si la version linguistique du logiciel peut changer selon les régions, le système de jeu est en revanche identique. Le schéma ci-dessous permet de résumer les différents types de serveur dans lesquels le joueur devra faire son choix lorsqu'il souhaitera commencer à jouer à *World of warcraft* (le serveur choisi étant alors celui sur lequel il retournera dès lors qu'il souhaitera continuer de jouer avec son avatar) :

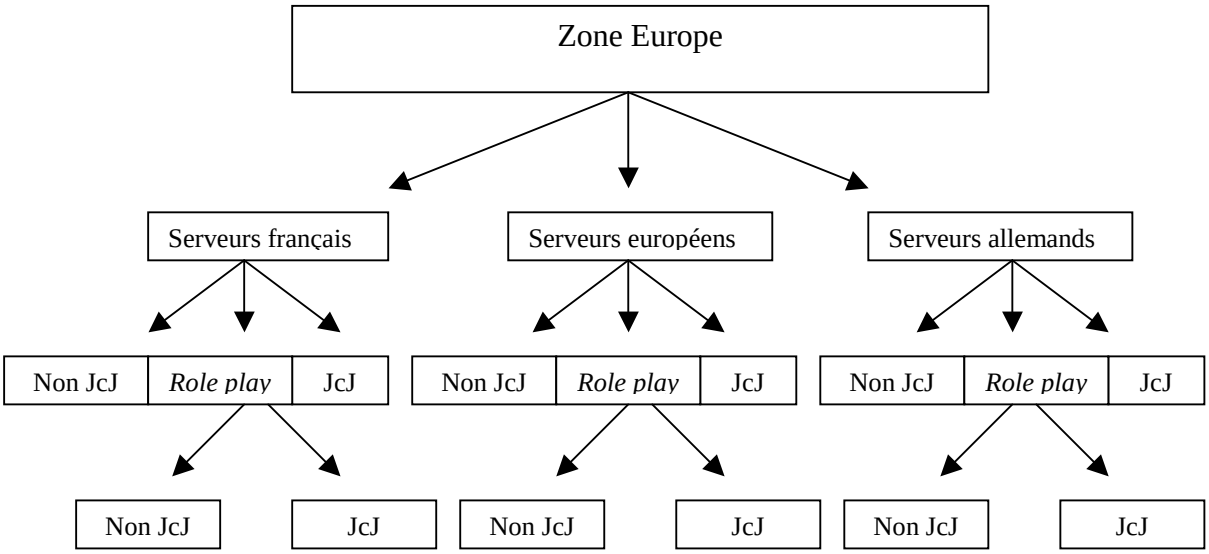

Figure 7 . Schéma de choix des serveurs de World of warcraft

Le choix du type serveur de jeu doit être pris en compte comme un choix méthodologique à effectuer avant l'entrée sur le terrain. En effet, comme nous l'avons relevé lors du chapitre consacré aux apports de l'ethnométhodologie, l'une des techniques qui doit être retenue pour pouvoir décrire la diversité des comportements sociaux est celle de la

[234] <http://www.wow-europe.com/fr/serverstatus/>, consulté le 21/06/06.

filature ethnographique, où le chercheur doit essayer de voir ce que le sujet voit, de sorte à pouvoir cerner les activités qui constituent les « routines » des membres. Mener une filature ethnographique dans le cadre d'un MMORPG implique alors pour le chercheur de faire évoluer un avatar au même titre que tout autre joueur. Nous l'aborderons lors de l'analyse de la structure de jeu, lors de la création initiale du personnage, ce dernier ne peut avoir accès qu'à une infime partie des situations de jeu du fait de son pouvoir-faire minime, qui l'empêche de découvrir librement certaines régions du monde de jeu. L'augmentation du pouvoir-faire se traduit dans un jeu de rôle par le passage d'un « niveau »[235] à un autre du personnage (lors de sa création, l'avatar est niveau 1), ce passage étant possible lorsque l'avatar comptabilise un certain nombre de points d'expérience, qui lui sont par exemple alloués lors de la réussite de quêtes. *World of warcraft* propose de faire évoluer un personnage jusqu'au niveau 60 (sans que le jeu ne soit toutefois considéré comme terminé une fois ce niveau atteint). Selon une étude réalisée par le site internet *Play On* en juillet 2005, le temps moyen nécessaire pour faire évoluer un avatar du niveau 1 au niveau 60 est d'environ 487 heures de jeu[236]. Cet important investissement en temps nécessite donc de choisir méthodiquement le type de serveur sur lequel sera créé le personnage permettant l'observation participante.

Dans le cadre de notre recherche, puisque notre attention se porte sur la médiation ludique qui peut s'effectuer entre une structure de jeu issue d'une culture-industrie globalisée et des joueurs issus de multiples cultures-traditions (qui ont chacune leur propre façon de « dire » le jeu), un serveur européen a été retenu pour mener la description ethnométhodologique. Il nous a de plus semblé pertinent de pratiquer sur un serveur JcJ car la thématique de l'affrontement entre les deux camps constitue, selon Blizzard, l'un des principaux attraits de son logiciel, cet aspect étant mis en avant dans le discours promotionnel de l'éditeur : « Les récompenses du mode joueur contre joueur sont excellentes. Blizzard veut encourager les joueurs à participer au JcJ, car le conflit entre la Horde et l'Alliance est un point central de l'univers Warcraft »[237]. En ce sens, comme nous pouvons le constater dans le cas des serveurs européens, les royaumes JcJ sont plus répandus que les autres types de serveurs. Ne pas prendre en compte ce système de jeu dans notre étude serait mettre de côté

---

[235] Il est important de noter qu'il ne faut pas confondre ici le « niveau » d'un personnage avec un niveau de jeu, compris au sens de « level design ». Dans un jeu de rôle, le niveau d'un personnage traduit son « grade », l'augmentation d'un niveau engendrant l'acquisition de nouveaux pouvoirs. Dans ce cadre, un personnage de niveau 50 sera plus puissant qu'un avatar de niveau 2.

[236] <http://blogs.parc.com/playon/archives/2005/07/leveling_time_b.html>, consulté le 22/06/06. À titre indicatif, il nous a fallu 383 heures pour faire évoluer notre personnage du niveau 1 au niveau 60.

[237] <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/guide.html>, consulté le 22/06/06.

l'un des principaux mécanismes qui fondent la jouabilité de *World of warcraft*. Nous avons donc choisi de créer un personnage sur un serveur européen JcJ pour mener sous forme de « filature » cette observation participante. Ce choix exclusif d'un type de serveur – opéré du fait de l'investissement en temps nécessaire pour mener l'observation participante – n'est pas selon nous en contradiction avec l'indication d'Alain Coulon qui est d'essayer de voir le plus grand nombre de situations possibles au cours de la recherche sur le terrain. *World of warcraft* en tant que logiciel, propose plusieurs structures de jeu qui peuvent chacune faire l'objet d'une étude distincte. Dès lors, notre investigation porte bien sur la construction de la signification ludique à partir d'une structure de jeu soumise à la pratique de joueurs issus d'horizons culturels variés. Pour le dire autrement, nous avons essayer de voir ce que les joueurs des serveurs européens JcJ pouvaient voir. Cette dernière réflexion soulève toutefois la question de la faisabilité d'un tel projet, consistant à observer le maximum de situations auxquelles son confrontés les membres. À ce propos, il est possible de faire un lien avec la remarque suivante de François Laplantine (2000 : 20), qui souligne que le travail de l'ethnographe ne consiste pas seulement à collecter une moisson d'informations, « mais à s'imprégner des thèmes obsessionnels d'une société, de ses idéaux, de ses angoisses. **L'ethnographe est celui qui doit être capable de vivre en lui la tendance principale de la culture qu'il étudie**. Si, par exemple, la société a des préoccupations religieuses, il doit prier avec ses hôtes »[238]. Il ne s'agit donc pas d'observer de façon exhaustive les situations auxquelles sont confrontés les joueurs, mais bien de s'inscrire dans une enquête qualitative consistant à cerner la « tendance principale » de la culture étudiée à travers les habitudes automatisées et routines de la pratique quotidienne, qui sont autant de méthodes pour manifester et construire la pratique étudiée.

Les techniques de recueil des matériaux : la question de l'entretien dirigé dans le cadre du jeu

L'accession aux préoccupations et interrogations des membres s'est faite par la prise en compte des discours tenus « sur le vif » par les joueurs à travers l'interface textuelle de discussion, ces échanges étant autant d'*account* de la construction méthodique du monde ludique. Ceci signifie concrètement qu'il n' y a pas eu d'entretiens dirigés avec les joueurs abordant la question de la raison pour laquelle ils jouaient. En effet, comme nous l'avons déjà

[238] Mis en gras par l'auteur.

souligné, notre objet est de cerner en contexte la façon dont les joueurs attribuent une signification ludique à leurs actions. Poser cette question du « pourquoi » impliquerait dès lors de faire adopter au joueur une attitude réflexive sur son action qui le sortirait du cadre de référence ludique au sein duquel nous souhaitons précisément nous placer pour comprendre les modalités de constitution du jeu. Un autre biais qu'induirait les entretiens est qu'ils mettraient en exergue la présence d'allants de soi dans le discours sans pour autant en éclairer le procès de constitution, qui s'effectue en contexte de jeu. C'est notamment ce qui ressort d'une série d'entretiens réalisés par Jean-Paul Lafrance au sein d'un ouvrage consacré aux jeux vidéo (2006), où les joueurs répondent à une série de questions concernant leur pratique (les questions et réponses étant retranscrites sur 100 pages) . À la question « partir à l'aventure, est-ce que c'est des choses qui t'intéresseraient ou c'est vraiment dans le cadre du jeu que ça t'intéresse ? », l'interviewé répond « c'est dans le cadre du jeu. Non, je suis pas une personne très aventureuse et je suis content de vivre à cette époque, dans ce pays, avec un niveau de confort. […] J'ai une existence très confortable, très facile, euh, comparé à tous nos ancêtres, aux pauvres gens qui vivent au Tiers-monde tout ça. Et, *moi, j'ai la chance tous les jours, de rentrer chez moi, pis jouer à l'ordinateur, pis décider à quel jeu ; est-ce que j'ai envie de jouer aujourd'hui et dans quel univers imaginaire j'ai envie de visiter.* […] *je peux jouer n'importe qui, pis quand je suis tanné de jouer le beau prince elfe, ben je peux jouer un gnome, c'est l'fun. Si c'était pour des vrais enjeux, ce serait moins le fun* »[239] (Lafrance, 2006 : 149). S'il apparaît qu'il est « *fun* » pour l'interviewé de jouer un gnome dans un jeu, le discours ne nous apprend pas en revanche en quoi cette pratique est *fun* pour ce joueur (et surtout qu'est ce que le *fun* dans le cadre du jeu pratiqué). Cet aspect se retrouve à de nombreuses reprises au fil des entretiens. Lors d'une question abordant le sujet des réseaux de sociabilité dans les MMORPGs[240], un interviewé répond à propos de ses amis en ligne, « je suis allé les voir dans World of warcraft. On a joué ensemble, on a eu ben du fun, on a créé des personnages ensemble » (*ibid.* : 179). Encore une fois, la signification de ce qui constituerait l'intérêt de cette pratique pour le joueur se révèle hautement indexicale. La signification de ce qui est ici dénommé « *fun* » se constituant dans le cadre du jeu, il semblerait donc difficile de remédier à son indexicalité par une expression objective, située hors contexte. Jean-Paul Lafrance revient à ce titre en conclusion de son ouvrage sur cette expression qui apparaît de façon récurrente dans le discours des interviewés : « Le jeu

---

[239] Souligné par l'auteur.
[240] La question étant « tu me disais tantôt que tu faisais partie d'une ligue, comme un clan, peux-tu m'en parler un petit peu ? » (Lafrance, 2006 : 178).

possède une formule gagnante qui est enviée dans tous les domaines. Pourquoi tous les enfants trouvent-ils que “c’est l’fun” de jouer ? ».

À cette question, l’auteur répond dans un premier temps par une synthèse de définitions du jeu données par d’autres auteurs : « *Le jeu est l’invention d’une liberté dans et par une légalité*, selon la très belle définition de Colas Duflo, pour signifier l’espace-temps créateur et exaltant qui s’ouvre à l’individu dans le jeu. À l’autre bout du spectre, Gadamer compare le jeu à *un mouvement de va-et-vient* et il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l’exécute ; la réflexion du philosophe allemand montre bien comment le joueur peut être littéralement capturé à l’intérieur d’un espace et d’un temps distincts de sa réalité actuelle et pourtant, contigus à celle-ci » (*ibid.* : 250). Remarquons d’emblée que l’auteur qualifie ici le jeu en tant qu’activité (il s’agirait d’un mouvement, d’une invention) sans pour autant fournir d’explications sur les raisons qui entraînent les individus à la pratiquer. Que le jeu soit l’invention d’une liberté dans et par une légalité ne permet pas de comprendre en quoi cette activité procurerait du « plaisir » chez le joueur. D’ailleurs, toute présence d’un système législatif n’implique t’elle pas la précédente définition (et comme nous l’avons vu au sujet de la définition que donne Roger Caillois du jeu, la notion de liberté ne saurait suffire à elle seule à définir le jeu, de même que la présence d’un ensemble de règles) ? Quant à la qualification du jeu comme mouvement de va-et-vient, nous l’avions effectivement déjà évoquée en soulignant que le jeu apparaît comme la construction d’un équilibre entre une attitude d’engagement et de distanciation de l’individu vis-à-vis de sa pratique. Mais, encore une fois, on peut remarquer que toute vie sociale relève de l’interaction entre ces deux tendances : « La vie sociale, telle que nous la connaissons, s’effondrerait si les normes du comportement allaient trop loin dans une direction ou dans l’autre. Pour être précis : la possibilité de toute vie de groupe ordonnée repose sur l’interaction, dans la pensée ou l’activité humaine, d’impulsions dont les unes tendent vers l’engagement et les autres vers la distanciation. Ces impulsions se tiennent mutuellement en échec. Elles peuvent entrer en conflit les unes avec les autres, lutter pour la prééminence ou passer des compromis et se combiner selon les proportions et les formes les plus diverses. En dépit de toute cette diversité, c’est la relation de ces deux pôles qui détermine le cours des actions humaines » (Elias, 1983 : 10). Si la définition de Hans-Georg Gadamer met en exergue le fait que le jeu est une activité qui se construit dans ce mouvement, elle ne permet pas de comprendre comment celui-ci se produit et ce qui constituerait la singularité de cette activité vis-à-vis d’autres types de pratiques sociales. De façon assez surprenante, Jean-Paul Lafrance avance que c’est précisément ce mouvement qui « capturerait » littéralement le joueur dans la réalité ludique. Cette idée est

très proche d'un modèle béhavioriste du comportement où la structure de jeu serait en elle même ludique et happerait le joueur en son sein de par sa puissance ludique. Mais les quelques éléments d'entretiens que nous avons rapporté suffisent à montrer que le joueur prend volontairement la décision d'adopter une attitude ludique ou de changer de structure de jeu, à l'exemple de ce joueur qui dit pouvoir choisir incarner qui il veut dans un jeu, tant qu'il le souhaite, du beau prince elfe au gnome (nous avions en outre vu précédemment que l'attitude ludique est une compétence *intentionnelle* complexe). Jean-Paul Lafrance réintroduit d'ailleurs par la suite de l'indexicalité dans la réponse à sa question initiale, en précisant qu'après tout les raisons pour lesquelles il est si « fun » de jouer sont plurielles : « Bien des gens recherchent dans le jeu la solution-miracle à l'ennui (qui ronge le moment présent), à l'inertie du monde, au désengagement, à la quête laborieuse du savoir et de la compétence, au travail pénible… Mais on a posé bien d'autres questions à nos internautes qui nous ont répondu sans détour : quel est le portrait du joueur ? Pourquoi les filles jouent si peu ? Le jeu est-il une drogue ? Le jeu est-il sexiste ? Comment peut-on séparer le réel du virtuel, tricher est-il encore jouer ? Le jeu est-il vecteur d'identité et de sociabilité, alors que l'on a tellement dit que le jeu décervelle et isole le joueur ? J'espère que nos joueurs, petits et grands, nous ont apporté quelques réponses à nos interrogations » (Lafrance, 2006 : 250). En somme, pour répondre à la question initiale qui était de savoir « pourquoi » les joueurs prétendent que c'est « l'*fun* » de jouer, l'auteur nous renvoie en définitive à la réponse des joueurs, qui nous apprennent qu'ils jouent parce que c'est « *fun* » (plus « *fun* » qu'un travail « pénible » ou qu'une quête « laborieuse » du savoir), sans qu'il soit donné de comprendre davantage la signification que les individus interrogés attribuent à cette expression très floue, qui peut être rapprochée en français de la notion de plaisir.

Il serait possible d'avancer que cette réponse est tout à fait légitime dans le cadre d'une activité ludique en ce que le jeu serait une activité autotélique, qui trouve la raison de son accomplissement dans sa propre réalisation. « "Pour le plaisir", "simplement pour s'amuser" : ce genre de formule revient constamment chez Piaget, dès qu'il se laisse aller à ce que l'on entend en général par jouer. Quelle autre motivation prêter au joueur ? Comme le dit Heidegger, s'il joue, ce ne peut être que parce qu'il joue et qu'il en éprouve du plaisir. Au-delà de cette raison, nul ne peut rien trouver qui ait forme et sens de raison. L'homme joue parce qu'il lui plaît de jouer » (Henriot, 1989 : 178). Toutefois, nous avons souligné que l'intelligibilité de la pratique ludique ne se délivre qu'à celui qui accepte également de comprendre le point de vue du joueur, d'entrer avec lui dans l'aire intermédiaire d'expérience. Si pour un individu extérieur à la sphère du jeu, celui-ci semble se dérouler *a priori* sans autre

raison que pour s'accomplir, le joueur n'agit jamais sans raison dans le cadre du jeu (il cherche à réaliser un thème arbitraire) et attribue, dans le cas d'un jeu formel, une signification particulière à chacune de ses actions, qui font actes. L'adoption de l'attitude ludique n'est pas la finalité du joueur mais un moyen d'accéder à un univers singulier de sens. Et, comme nous l'avons vu au sujet des typifications ludiques, les schèmes d'interprétation (ou règles de surface) acquis lors de la pratique ludique peuvent par la suite être réactivés au sein de la réalité ordinaire, débordant de la seule sphère du jeu. Il s'agit bien d'une aire « intermédiaire ». « Parler de "finalité sans fin", de "conduite autotélique", cela ne traduit que la façon de penser d'un observateur interprète placé en extériorité, appliquant à ce qu'il voit l'idée qui est la sienne selon laquelle le jeu serait en principe une activité "gratuite". […] Lorsque quelqu'un se met à jouer, il se met en jeu. Même si, dans cette aventure, il n'engage que lui-même, il serait absurde de concevoir qu'un tel engagement demeure sans suite et dénué d'importance. La réussite plaît, transfigure ; l'échec déçoit, démoralise. Tout le monde le sait, à commencer par les psychologues et éducateurs » (*ibid.* : 186-187). Comme le remarque Jacques Henriot, l'idée de gratuité du jeu qui peut transparaître d'un entretien dirigé renvoie à une acception particulière, culturellement marquée, de cette compétence intentionnelle complexe que l'on nomme jeu. Elle est une interprétation parmi d'autres de la signification du jeu, qui ne permet pas pour autant d'en comprendre le procès de constitution.

De la sorte, l'observation participante apparaît comme la technique de recueil des données la plus pertinente dans le cadre de notre recherche, elle vise à permettre la description des règles de transformation de la structure *de* jeu en structure *du* jeu au sein de l'univers persistant de *World of warcraft*. Cette participation a été conduite pendant 400 heures de jeu. Durant 5 mois[241], à l'aide d'une commande d'enregistrement des textes ajoutée lors d'un correctif (ou « *patch* ») du logiciel par Blizzard, nous avons systématiquement sauvegardé tous les textes apparaissant dans la fenêtre de dialogue. L'ensemble des données recueillies constitue 1630 pages de textes. Ces échanges textuels nous permettront de constituer la description ethnométhodologique que nous livrerons lors de la partie suivante. Mais avant de décrire ce que nous avons observé au cours de notre période de jeu, il nous faut en premier lieu mener l'analyse de structure pour mettre en contexte les actions des membres et relever de quelle façon le logiciel *World of warcraft* présente une certaine jouabilité.

---

[241] Période durant laquelle notre personnage a progressé du niveau 41 au niveau 60.

2 Analyse d'une œuvre et de ses usages : *World of warcraft*

Puisque le genre auquel appartient un jeu vidéo est l'élément initial sur lequel va se porter la synthèse de reconnaissance du joueur pour l'inciter à adopter une attitude ludique, il nous semble important de restituer, avant de débuter l'analyse interne en elle-même, la façon dont le discours promotionnel se portant sur *World of warcraft* l'inscrit dans un genre particulier de la culture-industrie vidéoludique pour toucher les joueurs potentiels. Nous avons vu en effet que le genre du jeu vidéo procède comme une typification anonymisée sur laquelle va se porter l'attention de l'individu, sans pour autant avoir valeur de structure de jeu, cette dernière étant prise en charge par le logiciel. De même, l'univers fictionnel dans lequel se déroule l'action (qui donne à l'œuvre son thème) permet de cerner le type de système source qui est modélisé, suscitant dès lors chez le joueur des attentes sur la cohérence interne du modèle et les règles qui le régiront. À ce titre, le site internet du développeur, Blizzard, propose un document intitulé « guide du débutant »[242] qui permet d'expliciter ces différents points. La présentation du jeu débute notamment par un chapitre intitulé un « monde familier » : « World of Warcraft repose fortement sur le monde et l'histoire de l'univers Warcraft. Les fans de longue date des jeux Warcraft sont maintenant capables d'entrer dans ce monde et de le voir en tant que personnages du monde, de le découvrir comme s'ils en faisaient vraiment partie »[243]. *World of warcraft* reprend en effet l'univers diégétique de précédents jeux édités par Blizzard, *Warcraft* (1995), *Warcraft 2* (1996) et *Warcraft 3* (2002) : « Les gens, les lieux et les unités du jeu de stratégie en temps réel accèdent au statut d'éléments présents et vivants dans World of Warcraft »[244]. À la différence du jeu massivement multijoueur en ligne, les premiers opus appartenaient à un genre distinct, aujourd'hui communément dénommé jeu de stratégie en temps réel, où le joueur dirige une armée afin de détruire un camp adverse. Comme le souligne la présentation issue du guide du débutant, *World of warcraft* permet au joueur d'incarner un personnage particulier pour mener ces aventures, ce qui l'inscrit dès lors davantage dans la lignée du jeu de rôle, où l'expérience ludique repose sur la manipulation d'un avatar unique (ou parfois d'un groupe restreint d'individus identifiables) et non pas sur la direction de plusieurs groupes de personnages anonymes (soit des « unités ») comme ce peut être le cas dans les jeux de stratégie.

Si le genre vidéoludique diffère des précédents opus de la série, la thématique en revanche est la même, elle s'approche plus particulièrement d'un genre littéraire dont l'un des

---

[242] <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/guide.html>, consulté le 10/07/06.
[243] *ibid.*
[244] *ibid.*

initiateurs est J.R.R. Tolkien, l'*heroïc fantasy*. La référence à un monde familier ne renvoie pas alors uniquement au monde de l'univers de Warcraft tel qu'ont pu le connaître « les fans de longue date » (ce monde étant dénommé Azeroth). Comme le souligne Gilles Brougère au sujet du référent fictionnel du jeu de carte *Magic*, « cet univers de fiction n'est pas choisi au hasard, il renvoie à un genre qui a dominé la culture adolescente ces dernières années. Appelé ici *médiéval fantastique*, ailleurs *heroic fantasy*, il mélange merveilleux et histoire ancienne » (Brougère, 2005 : 169). Gilles Brougère confère alors à J.R.R. Tolkien le rôle de chaînon essentiel au sein de cette production culturelle particulière, dans le sens où cet écrivain « offre un univers de référence à qui veut produire des œuvres imaginaires, comme peuvent le faire les mythes, légendes et contes de nos traditions […]. La création est travestie en tradition immémoriale, mais réciproquement toutes les traditions mythiques disponibles sont mobilisées pour faire œuvre de création » (*ibid.* : 171). L'utilisation de cet univers de référence permet donc de proposer un monde fictionnel qui, bien qu'il puisse paraître différent sur de nombreux points, n'a pas pour vocation de paraître complètement étranger à celui qui y pénètre. Ces mondes imaginaires (ou secondaires selon la terminologie de J.R.R. Tolkien[245]) se constituent en quelque sorte en aires intermédiaires d'expérience. Ils sont régis par certaines règles qui leur sont propres, mais ne sont pas intégralement détachés de la réalité ordinaire et sont propices à l'expression de la créativité de l'individu qui s'y aventure. Cet aspect a notamment été relevé par Mark J.P. Wolf (2005) qui remarque que les écrits donnant forme à des mondes secondaires vont au-delà de la narration pour proposer une abondance de détails, qui n'ont pas pour vocation de faire avancer la trame principale de l'histoire mais qui donnent une « consistance » particulière aux mondes créés. Ils peuvent dès lors accueillir une grande variété de pratiques narratives qui reprennent ces éléments de détails comme cadre de nouvelles histoires. De la sorte, la force du « médiéval fantastique » est de permettre l'emploi d' « éléments proches qui constituent parfois ses sources ou d'autres référents assez similaires. On trouve également des mélanges avec d'autres genres, telle la science-fiction, quand le médiéval fantastique s'allie avec l'univers futuriste et technologique de l'espace, ainsi qu'on peut le voir dans les différents épisodes de *Star Wars* (*La Guerre des étoiles*) ou avec d'autres succès comme avec *Conan le Barbare* » (Brougère, 2005 : 175). Le monde secondaire est une entité inachevée et en perpétuelle expansion. Selon Mark J.P. Wolf, ces mondes imaginaires diffèrent donc de la narration traditionnelle en ce qu'ils « sont souvent des entités transmédiatiques, regroupant livres, films, vidéos, jeux, sites webs, et même des

[245] Voir à ce propos l'essai rédigé par J.R.R. Tolkien sur les contes de fées (1996).

travaux de référence comme des dictionnaires, glossaires, atlas, indexes, et autres. Des séries de nouvelles peuvent prendre place dans le même monde imaginaire, et peuvent même être écrites par différents auteurs »[246] (Wolf, 2005 : 90). Et si cet imaginaire devient collectif, ce n'est pas parce qu'il « serait présent dans l'inconscient de chacun et de tous, mais parce qu'il a été pratiqué de façons diverses (en lisant, en jouant, en regardant des films) par de nombreuses personnes » (Brougère, 2005 : 176).

Il s'agit donc d'éviter au joueur de se retrouver confronté à la situation de l'étranger dépeinte par Alfred Schütz, qui l'exposerait à une série de sanctions remettant en cause l'exercice du possible qu'il doit opérer par immersion fictionnelle lors de sa pratique. Alors que l'étranger doit faire un effort d'adaptation car il y est obligé, pourquoi le joueur déciderait-il de jouer à un jeu qui lui est proposé s'il lui paraît *a priori* étranger et ne revêt pas pour lui de caractères ludiques ? Mais nous le soulignons à nouveau, la thématique d'un jeu vidéo ne doit pas être confondue avec son genre, même si elle lui est complémentaire et doit donc être prise en compte. La mise en forme ludique de cet univers s'effectue par son affiliation à un genre de jeu particulier, qui nourrit depuis son origine des liens étroits avec l'œuvre de Tolkien, le jeu de rôles[247]. Cette pratique ludique est certainement celle qui a le plus fréquemment été rattachée à l'univers de l'*heroic fantasy* depuis la publication de *Donjons et Dragons* en 1974. « Sous le nom de *Dungeons and Dragons* (*Donjons et Dragons* en français), le premier jeu de rôle édité explore un monde bien proche de celui dont s'inspire Tolkien. Tout se passe comme si les joueurs et éditeurs de jeux produisaient leurs aventures dans le même monde secondaire que celui qui permit d'écrire *Le Seigneur des anneaux*. Il ne s'agit pas de reproduire les mêmes histoires, mais de les prendre à la même source. La force de Tolkien est bien là, dans cet univers d'arrière-plan, de profondeur créée, connu de nombreux jeunes, et devenu une référence pour des productions singulières » (Brougère, 2005 : 174). Si les jeux de rôles « papiers » ont connu un progressif déclin au cours des années 90, les principaux mécanismes de leur système de jeu furent rapidement adaptés très diversement sur micro-ordinateurs et consoles, de même que l'exploration de mondes teintés d'*heroic fantasy* trouva très tôt un pendant dans l'industrie vidéoludique (en 1976, le jeu

---

[246] « They are often transmedia entities, encompassing books, films, video, games, websites, and even reference works like dictionaries, glossaries, atlases, concordances, and more. Series of novel can be set in the same imaginary world, and may even be written by multiple authors ».

[247] Le guide du débutant issu du site internet de Blizzard présente le logiciel sous ce qualificatif, en décrivant de façon non exhaustive les principales actions que le joueur devra accomplir pour progresser dans le monde de jeu (création d'un personnage, combat joueur contre joueur, réalisation de quêtes, etc.).

textuel *Colossal cave adventure* reprenait directement des dénominations de lieux ou créatures issues du *Seigneur des anneaux*).

Comme on peut le constater, dans le cas de *World of warcraft*, la production d'un « monde familier »[248] ne s'effectue pas uniquement à travers la filiation de ce jeu particulier aux productions précédentes de Blizzard mais elle s'opère aussi à travers l'ancrage dans un univers fictionnel particulier, l'*heroic fantasy*, et une pratique ludique qui a trouvé une traduction informatique dès les premiers moments des jeux vidéo (et qui va également de pair avec le médiéval fantastique), le jeu de rôles. La culture-industrie vidéoludique s'inscrit de la sorte au sein d'un ensemble de « créations travesties en tradition », dans lesquelles elle puise ses représentations – ses éléments types – afin de pourvoir être interprétée comme potentiellement ludique parmi les multiples cultures-traditions localisées. Lors de l'analyse, il nous faudra donc relever comment ce lien de familiarité est mis en œuvre dans le jeu et dans les pratiques des joueurs. Mais si la plupart des joueurs susceptibles de pénétrer dans l' « univers persistant » de *World of warcraft* entretiennent avec celui-ci une certaine « familiarité », il faut aussi souligner que la dimension « massivement multijoueur » du jeu est considérée par Blizzard comme un aspect inédit de l'expérience ludique pour une partie de son public cible. Comme nous l'avons vu au cours de la partie précédente, ce jeu avait pour ambition d'être le premier MMORPG « grand public », tout en fédérant les joueurs qui ont déjà connu ce genre de jeu en ligne par le passé. Nous le rappelons, dans ce cadre, la structure de jeu doit permettre l'acquisition de certaines typifications inédites pour les néophytes – ce qui induit un *gameplay* facilement « assimilable » – tout en offrant à des joueurs ayant déjà éprouvés le genre la possibilité de mettre en œuvre leur « savoir-faire » sans pour autant se révéler surqualifiés pour réaliser les performances proposées. Le rôle central de l'analyse que nous allons entreprendre est donc bien de comprendre comment la structure de jeu et les interactions des différents joueurs permettent de faire sens commun de jeu. Nous répondrons à ces questions en abordant dans un premier temps une analyse ludo-narratologique de la structure de jeu, puis nous mènerons dans un second moment une description ethnométhodologique des usages observés lors de notre participation au monde de *World of warcraft*. Nous l'avons relevé en seconde partie, le rôle de l'analyse ludo-narratologique est de permettre d'effectuer une description du *gameplay* d'une œuvre vidéoludique donnée, afin

---

[248] Cette dénomination se retrouve sur le guide d'introduction du site français du jeu, mais aussi sur le site officiel international (en anglais) : <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>, consulté le 14/07/06.

de cerner ce qui fonde la jouabilité spécifique (le potentiel d'usage ludique) de sa structure. Si le *gameplay* ne peut garantir l'immersion dans l'univers ludique (il est d'ailleurs plus ou moins bon), il n'en constitue pas moins la condition *sine qua non* d'apparition. En ce sens, la jouabilité est un aspect essentiel qui doit être décrit si l'on souhaite cerner les facteurs permettant l'immersion au sein d'une œuvre numérique à vocation ludique. En employant la technique de la filature, l'approche ethnométhodologique qui fera suite nous permettra de relever les méthodes que mobilisent les joueurs pour actualiser cette « potentialité de jeu » et attribuer une signification ludique à l'œuvre. À ce titre, il nous semble important d'employer des catégories fondamentales du jeu pour décrire le système de *World of warcraft*, en ce que l'utilisation du « *tracking* » implique pour le chercheur d'observer le plus grand nombre de situations possibles sur le terrain, ce qui exclue une description qui se concentrerait de façon trop particulière sur certains détails de la structure.

2.1 Analyse ludo-narratologique de la structure de jeu

Cette analyse ludo-narratologique va donc nous servir à rendre observable le fonctionnement des mécanismes qui sont soumis à l'action des joueurs, en nous servant des outils que nous avons formulés au cours de la seconde partie. L'activité descriptive est ici essentielle en ce qu'elle permet une « transformation du visible », selon une expression de François Laplantine (2000 : 113). Nous rejoignons sur ce point, au sujet de l'analyse interne d'une œuvre vidéoludique telle que *World of warcraft*, la réflexion que propose Laurent Jullier (2005 : 5) concernant la saga *Star Wars*, où l'auteur montre la force d'une démarche descriptive qui permet de « voir » ce qu'un objet « peut dire » : « Confrontés à un blockbuster comme *Star Wars*, beaucoup d'observateurs s'ingénient en effet à parler surtout de ce qui ne s'y trouve pas, c'est-à-dire de tout ce qui ne tombe pas sous leurs yeux ni dans leurs oreilles au moment de la projection. Dans la grande tradition herméneutique du sens caché, comme si les sons et les images relevaient de l'évidence la plus ennuyeuse, ils passent directement à quelque chose de plus "ambitieux". Le film devient alors un pré-texte, un tremplin, un starting-block qui s'éloigne au bout de quelques lignes. Est-il si déshonorant de simplement *décrire* ? Déchoit-on à ce point à mettre les mains dans le cambouis de la "chosalité des œuvres", comme disait Adorno ? Si oui, tant pis. Peu à peu le discours dominant sur *Star Wars* a fait disparaître les films sous des images, des clichés, des records : une montagne de peluches Yoda dans un supermarché, la conférence de presse d'un George Lucas en adolescent richissime, des rangées d'informaticiens rivés à leurs écrans… Le présent livre va contre cette tendance – après tout c'est encore du cinéma qui s'offre à nos sens, et qu'un film

fasse cent millions d'entrées ou n'attire que mille spectateurs ne dit pas grand-chose de son contenu. Tout ce qui est directement *observable* sera privilégié »[249].

Les remarques émises à l'égard du film de George Lucas peuvent également s'appliquer à de nombreux jeux vidéo, et particulièrement à *World of warcraft*. Chaque mois, un magazine spécialisé, un journal grand public, une émission de télévision, se font l'écho de ce « succès planétaire » qui génère des conduites de consommations passives, addictives et désocialisante, etc.[250]. Comme nous l'avons constaté à l'occasion des chapitres consacrés de la première partie, nombre de ces analyses sont l'écho de représentations culturelles du jeu et de la fiction, elles reflètent davantage leur propre système de valeurs sans rendre pour autant visibles les propriétés de l'objet étudié. Il s'agira donc ici de rendre observable ce qui fonde la jouabilité de l'œuvre afin de définir ce qui constitue son identité propre. À ce titre, comme nous l'avons relevé en préambule de ce chapitre, ce jeu fait lui aussi appel à certaines représentations pour établir son potentiel de jeu, en constituant sa réflexivité à travers des éléments types issus entre autres de l'*heroic fantasy*. On y retrouve de même de nombreuses thématiques dominantes dans l'industrie vidéoludique, que nous avons également relevées en première partie. Tout comme dans la grande majorité des jeux de rôles, l'univers diégétique est par exemple peuplé de différentes « races » de créatures (le terme « race » étant employé dans le jeu). Ce type de division des individus peut déjà se trouver dans l'œuvre de J.R.R. Tolkien, où il est employé pour désigner tous les êtres appartenant à une même espèce. À ce titre, plusieurs interprétations littéraires ont déjà cherché à établir le sens de cette catégorisation dans le *Seigneur des anneaux*. Isabelle Smajda (2002 : 96) y décèle un racisme destiné à justifier la violence envers certaines peuplades comme les orques, qui sont dépeints comme des êtres néfastes : « Peut-on, sous couvert de construire un univers fictif, artificiellement construit, se permettre de parler d'une race perfide ? Peut-on encore, au XXe siècle, se délecter d'un livre construit sur ce qui semble bien être du racisme ? ». Mais ce sujet a également donné lieu à des interprétations diamétralement opposées, qui s'érigent parfois contre les écrits d'Isabelle Smajda. Roland Ernould (2003) remarque par exemple que « Isabelle Smadja, qui prétend faire œuvre d'interprétation littéraire, n'a pas, semble-t-il, lu *Le*

---

[249] Mis en italique par l'auteur.

[250] Le dernier en date, à l'heure où nous écrivons ces lignes, est un papier paru dans les colonnes du site internet du journal *Le Monde*, intitulé « Dans le monde virtuel des "no life" » (terme que l'on pourrait traduire pas "sans vie") et publié le 11 août 2006. L'article est disponible en accès restreint à cette adresse : <http://www.lemonde.fr/cgi-bin/ACHATS/acheter.cgi?offre=ARCHIVES&type_item=ART_ARCH_30J&objet_id=955178>, consulté le 22/08/06.

Silmarillion, Les Contes et Légendes Inachevés[251], *L'Histoire de la Terre du Milieu*, les *Lettres* et la biographie publiées par Carpenter, qu'elle ne cite ni dans les notes, ni dans sa bibliographie. La plupart de ses affirmations, par exemple sur la nature de l'Anneau, les orques, ou la destinée de l'humanité ont un éclairage ou une réponse dans ces textes. Le Seigneur des Anneaux peut-il notamment pas être séparé du *Silmarillion*, qui le précède chronologiquement, et que Tolkien a vainement essayé de faire éditer en même temps ? […] Selon *Le Silmarillion*, les orques, sur lesquels Smadja s'appuie pour dénoncer le racisme de Tolkien, sont des elfes pervertis, déformés par Morgoth, qui, comme le Diable, ne peut rien créer, seulement corrompre. Ils ne constituent donc pas une race à part. Tolkien a condamné à plusieurs reprises le racisme biologique nazi comme celui de l'Apartheid »[252]. Le même type de remarque est formulé sur un site consacré à l'œuvre de l'écrivain, où un certain Aglarond relève que « les exemples de rapprochement et de compréhension mutuelle entre elfes, nains, hobbits, humains de différents peuples sont nombreux, faisant de l'œuvre de Tolkien une véritable ode à la tolérance. Abordons maintenant le problème des "races mauvaises" (terme à manipuler avec précaution), essentiellement les Orques. Pour de nombreux commentateurs, leur entière et irrémédiable disposition au mal montre l'idéologie raciste qui sous-tendrait le *Seigneur des Anneaux*, car les Orques représenteraient une partie entière de l'humanité à rejeter aux flammes de l'enfer. On a pourtant vu la compassion de Tolkien pour les Suderons, ennemis du Gondor. Pour certains commentateurs sagaces et avisés de l'univers de Tolkien, tel Guido Semprini, les Orques ne sont que des procédés littéraires, nécessaires à l'illusion d'historicité du récit, obligeant les personnages à affronter leurs propres contradictions et les contraignant à effectuer leurs choix (on pense à la décision de Frodon de quitter la Communauté à Amon Hen). Les soustraire de la fiction pour les investir d'une signification dans le réel serait faire fausse route, d'autant plus qu'on sait à quel point Tolkien abhorrait l'allégorie sous toutes ses formes. […] Et combien même, lui rétorquent certains, il s'agirait d'un *" procédé littéraire construit sur l'idée d'une race perfide"* (*dixit* Isabelle Smadja). Les Orques, continuent-ils, sont mauvais dès l'origine. Connaissent-ils seulement l'origine des Orques dans la mythologie tolkienienne ? Comme le dit Frodon : "*Yet nothing is evil in the beginning. Even Sauron was not so.*" [253] Et de fait, les Orques étaient à l'origine des Elfes,

---

[251] Ces différentes publications sont elles aussi l'œuvre de Tolkien et viennent développer de nombreux détails de l'histoire du *Seigneur des anneaux*.
[252] <http://rernould.club.fr/IMAGINAIRE/SmadTolk.html>, consulté le 03/09/06.
[253] Cette phrase pourrait être traduite de la sorte : « Cependant, rien n'est mauvais au commencement. Même Sauron ne l'était pas ». Frodon est l'un des héros du *Seigneur des anneaux*, Sauron y représentant la figure du mal et de l'ennemi.

capturés, corrompus, avilis et maudits par Morgoth, l'Ennemi. Car en effet celui-ci ne peut donner vie, mais seulement corrompre. En leur ôtant leur libre-arbitre, il les a tournés définitivement vers le Mal, et c'est peut-être son plus grand pêché aux yeux de l'auteur : avoir supprimé le libre-arbitre d'êtres vivants, et leur avoir nié le droit au retour vers le Bien »[254]. Au-delà de la justesse de l'une ou l'autre analyse (la thématique des races dans l'*heroic fantasy* nécessiterait très certainement un important travail de recherche à part entière), il semble que ce qui est principalement reproché à Isabelle Smajda est de ne pas avoir pris en compte le *Seigneur des anneaux* comme l'une des parties d'un monde secondaire qui ne saurait voire son sens stabilisé car il présente une nature inachevée, qui nécessite de prendre en considération d'autres productions de l'auteur d'origine, voire d'autres contributeurs. Néanmoins, face à un genre aujourd'hui aussi prolifique que l'*heroic fantasy*, la tâche ne s'annonce t'elle pas, elle aussi, sans fin ? Et dans le cas plus particulier d'un jeu massivement multijoueur, dont la structure connaît régulièrement des ajouts, est-il vraiment envisageable de vouloir prendre en compte toutes les productions relatives à l'objet, en sachant très bien que celui-ci est également susceptible de changer à l'avenir ? Comme nous l'avons vu au cours de la seconde partie, il y a néanmoins une contrainte de cohérence entre le modèle et son objet. D'où la nécessité, selon nous, de décrire ici ce que l'objet « peut dire » et non d'expliquer ce qu'il « veut dire », si l'on souhaite réaliser l'analyse interne d'une œuvre telle que *World of warcraft* (qui prend place au sein d'un monde secondaire). Lors de la description ethnométhodologique, nous rendrons compte des implications que peuvent avoir les modifications de la structure de jeu.

Nous ne proposons donc pas dans ce chapitre de comprendre le sens que le joueur conférera au logiciel lorsqu'il l'actualisera (ce qui relève de la description des usages), mais bien de rendre visible les conditions de production du sens que *World of warcraft* met en œuvre sur le plan ludique. Nous le rappelons, un logiciel de simulation tel que *Flight simulator* pourrait être un logiciel d'entraînement au vol sans visibilité pour un pilote tandis qu'il serait 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. Sur le plan ludique, ce qui différencie toutefois *Word* de *Tetris* c'est que la structure de ce dernier, l'ensemble de règles qui en régissent l'utilisation, présenteront un certain *potentiel* d'adaptation à l'activité de jeu.

---

[254] <http://www.thamonodrim.com/Etudes/Essais/Tolkien%20raciste.htm>, consulté le 03/09/06.

Certains facteurs favoriseront le maintien de cette attitude lors de leur actualisation fictionnelle, tandis que d'autres pourront décourager l'utilisateur dans son jeu, le ramenant à la réalité ordinaire, un logiciel se révélant plus au moins jouable. Cette approche nécessite de rendre compte, dans la succession des énoncés narratifs, des mécanismes mis en place par la structure de jeu à travers le devoir-faire et le pouvoir-faire, tout en tenant compte du savoir-faire requis pour pouvoir réaliser le projet délivré (en somme, quel type de « joueur modèle » la structure postule pour pouvoir être actualisée). Concrètement, nous avons pris en compte la façon dont les mécanismes se délivrent aux joueurs depuis la création de son personnage jusqu'à ce que celui-ci atteigne le niveau 15, moment où, comme nous le verrons, tous les éléments du système de jeu sont mis en place et stabilisés. La structure de jeu opère toutefois un changement lorsque le joueur atteint le niveau 60, il ne lui est plus possible de faire progresser son personnage vis-à-vis du système de points d'expérience. Mais le jeu ne se clôt pas pour autant et nous décrirons alors quels sont les mécanismes mis en œuvre à ce stade pour que le sens puisse toujours être produit.

De la création de l'avatar à l'entrée dans le monde d'Azeroth

Nous aborderons dans ce sous-chapitre la façon dont l'utilisateur est invité à adopter une posture d'immersion fictionnelle lorsqu'il utilise pour la première fois le jeu. En effet, avant de faire ses premiers « pas » dans le monde d'Azeroth, le joueur doit créer un avatar qui le représentera dans l'univers de jeu à chaque fois qu'il se connectera[255].

Cette phase de « création de personnage » nécessite en premier lieu de faire un choix au sein de huit « races » différentes[256], qui ont chacune leurs caractéristiques propres, à la fois dans leur représentation graphique et dans certaines modalités d'action qu'elles proposent : le tauren peut assommer temporairement les opposants d'un coup de sabot, le mort-vivant peut se régénérer en mangeant des cadavres, l'orque peut entrer en furie pour un laps de temps donné, etc. De plus, le joueur doit également choisir une « classe » à ce personnage parmi 9 différentes[257], ce choix étant définitif pour la suite. Plus encore que la race, le choix de la

---

[255] Comme nous le verrons dans un chapitre à suivre, il est aussi possible de créer plusieurs personnages, même si la structure de jeu incite fortement l'utilisateur à jouer avec un nombre restreint d'avatars.

[256] Ces races sont l'humain, le gnome, le nain, l'elfe de la nuit, l'orque, le minotaure (dénommé tauren dans l'univers de *Warcraft*), le mort-vivant et le troll.

[257] Ces classes sont le guerrier, le prêtre, le mage, le voleur, le paladin, le démoniste, le druide, le chasseur, le chaman.

classe détermine pour le reste de l'aventure les objets modaux du pouvoir-faire que le joueur pourra acquérir au cours de son périple avec cet avatar. Un prêtre ne pourra pas acquérir les mêmes compétences de combat au corps à corps que le guerrier mais sera versé dans l'art de la guérison, le chasseur pourra bénéficier de l'aide d'un animal qu'il éduquera pour ses affrontements,… Toutes les races n'ont cependant pas accès à toutes les classes, un orque ne pouvant pas être prêtre ou un mort-vivant être chaman. Les caractéristiques de chaque race et classe sont sommairement décrites au joueur conjointement à la représentation de l'apparence de son personnage, cette dernière étant paramétrable selon différents critères : coupe de cheveux, formes des yeux, couleur de la peau, couleur de la pilosité et divers traits physiques particuliers selon la race (il est par exemple possible de modifier la forme des cornes pour les taurens). Il est de même possible de choisir le sexe de son personnage. Toutefois, ces modifications d'apparences n'ont aucune incidence sur les modalités d'action au sein de l'univers de jeu. Elles sont donc avant tout destinées à personnaliser l'avatar du joueur sur le plan de son aspect graphique. L'illustration ci-dessous est issue de cette phase de création du personnage :

Illustration 1. Écran de création de l'avatar.

Il est important de souligner que les races se répartissent en deux camps belligérants, celui de la horde et celui de l'alliance, chacun ayant une profession qui lui est propre (le chaman pour la horde et le paladin pour l'alliance). Les races ayant une isomorphie prononcée avec l'homme sont pour la plupart du côté de l'alliance (humain, gnome, nain et elfe de la nuit[258]) tandis que les créatures issues d'un bestiaires plus fantaisistes sont intégrées à la horde (tauren, orque, troll et mort-vivant[259]). Cependant, les races n'ont pas un complet caractère d'étrangeté puisqu'elles sont toutes humanoïdes, il n'est par exemple pas possible d'incarner un centaure (homme à corps de cheval), qui est pourtant l'une des créatures qui sera rencontrée dans le monde d'Azeroth. Il faut également remarquer que la « monstruosité » des races de la horde ne les place pas pour autant dans un rôle actanciel d'anti-héros, comme cela a pu être relevé au sujet de nombreux jeux vidéo, où, selon Pierre Bruno, la monstruosité serait un « adversaire inévitable ». L'auteur remarque au sujet de jeux vidéo parus au début des années 90 que les créatures monstrueuses « sont traditionnellement dépeintes comme agressives et irrémédiablement hostiles. Il est d'ailleurs significatif que le terme de "monstre" désigne désormais tout opposant au héros, fût-il non monstrueux au sens étymologique du terme » (Bruno, 1993 : 58). Dans le cadre de *World of warcraft*, les races appartenant à la horde n'ont pas pour unique vocation de s'opposer au camp de l'alliance. S'il est indiqué lors de la création du personnage (et donc du choix du camp) que l'alliance œuvre pour rétablir l'ordre dans un monde déchiré par la guerre, le rôle de la horde n'est pas symétriquement d'imposer le chaos. Il est par exemple indiqué que les taurens tâchent de préserver la « balance de la nature » et la description du camp de la horde dans son ensemble insiste sur la raison de l'union de ces quatre races : assurer leur propre survie. À ce propos, le manuel de jeu est particulièrement explicite : « Dans l'Azeroth déchiré par la guerre que nous connaissons aujourd'hui, il n'est plus aussi facile de distinguer le bien et le mal. Les deux factions se battent simplement pour préserver leurs modes de vie à la suite de la guerre du Chaos » (Blizzard Entertainment, 2004 : 14). Et si les deux camps luttent pour préserver leur mode de vie, ce n'est pas uniquement parce qu'ils sont en conflit mais aussi parce que d'autres créatures, qui ne sont affiliées à aucune de ces « factions », s'opposent à eux. On apprend notamment lors de la création du personnage que les taurens sont menacés par les

---

[258] L'elfe de la nuit ne se distingue véritablement de l'homme que par ses grandes oreilles pointues, son regard extrêmement lumineux et son teint pâle.

[259] Bien que le mort-vivant ait une provenance humaine, son aspect dégradé (mâchoire manquante, absence de peau sur les jambes) l'écarte foncièrement de son apparence à l'état originel.

centaures ou que les morts-vivants cherchent à se venger d'autres morts-vivants rivaux. Concernant chacun de ces deux camps, il n'y a donc pas, lors de la création du personnage, une modalisation d'état effectuée par le programme narratif, présentant par avance un sujet et un anti-sujet, comme ce peut être le cas dans de nombreux jeux vidéo se pratiquant seul[260]. Il n'y a pas parmi les races de héros pré-établis, le sens de la bataille qui fait rage en Azeroth étant à construire.

Une fois le personnage créé (et nommé) l'avatar du joueur apparaît dans une région du monde spécifique à sa race d'origine[261]. Chaque race débute dans une localité précise, où se retrouvent tous les joueurs de niveau 1. Mais avant cette « venue » au monde, une « cinématique » se déclenche, dont le contenu diverge selon la race incarnée (cette cinématique ne se lance qu'au moment de la création d'un nouveau personnage et non lorsque le joueur se connecte au serveur pour reprendre ses aventures avec un personnage existant). Les cinématiques de toutes les races procèdent de la même façon : un travelling rapide survole le paysage de la région dans laquelle va apparaître le personnage du joueur pour finalement s'approcher du sol et se positionner dans le dos de l'avatar. Comme cela se fait très fréquemment dans les jeux vidéo, des barres noires horizontales cernent le haut et le bas de l'écran durant la cinématique pour disparaître une fois que le joueur peut prendre les commandes sur le contenu de la représentation graphique :

Illustration 2. Image issue de la cinématique faisant suite à la création d'un avatar orque.

[260] Nous avions en outre vu que dans *Nomad Soul* le joueur était investi en sauveur dès les premières minutes de jeu.

[261] Seuls les trolls et les gnomes n'ont pas de région de commencement qui leur est propre puisque les premiers apparaissent dans le village de départ des orques et les seconds dans celui des nains.

Durant cette séquence, la voix d'un narrateur extra-diégétique[262] reprend les informations délivrées au sujet de l'histoire de la race choisie et termine son discours en s'adressant au joueur, alors que le point de vue de la représentation graphique se positionne près de l'avatar. Les quelques phrases finales du narrateur ont pour fonction de « mettre en route » le programme narratif où une modalisation d'état investit le joueur en tant que sujet opérateur virtuel d'un programme à exécuter au sein de l'univers de jeu. Cette directive prend des formes diverses selon la race mais se veut à chaque fois très brève : « menez votre curieux peuple vers un avenir plus radieux », « prouvez votre place dans la grande chasse », « il est de votre devoir de défendre Darnassius et les enfants de la nature contre la corruption de la légion ardente » [263], etc. Comme on peut le remarquer, tandis que le destinateur est en dehors de l'univers diégétique, l'objectif qu'il délivre au joueur est intradiégétique (alors que ce dernier, devant son écran, a pourtant le même statut que ce destinateur). Il s'agit bien ici d'inciter l'utilisateur à opérer un procès sur un mode métaphorique de sorte à le faire devenir joueur (les indications délivrées par le narrateur ne portent pas sur la manipulation du périphérique d'entrée ou des commandes de contrôle). De plus, si ces quelques énoncés ouvrent la phase de manipulation d'un programme narratif complexe, il est à souligner que ce faire-faire se caractérise essentiellement par un faire-savoir qui ne donne que peu de renseignements sur les moyens à mettre en œuvre pour réaliser la performance délivrée[264] et que la phase de manipulation est marquée par un caractère d'incomplétude, puisqu'il n'y a pas de démarche de persuasion, le faire-vouloir est manquant du discours de ce destinateur extra-diégétique. Mais si cette modalisation du faire est absente c'est qu'elle ne dépend pas de ce narrateur, mais de l'actualisation de la structure de jeu qui commence dès que la cinématique s'achève.

Sur un plan ludologique, ces deux moments, qui précédent la prise en main du personnage dans Azeroth, ont pour vocation de susciter l'immersion fictionnelle de l'utilisateur dont nous avons vu qu'elle dépendait essentiellement du couple *mimicry*/*ilinx*. La création du personnage renvoie en effet à la catégorie fondamentale du jeu où le sujet se fait croire qu'il est autre que lui même, tandis que la séquence cinématique se fonde sur

---

[262] Cette voix est extra-diégétique en ce qu'elle n'est reliée à aucun protagoniste de l'univers de jeu.
[263] La première phrase est celle qui accompagne la cinématique ayant lieu lorsque le joueur crée un avatar gnome, la seconde celle des taurens tandis que la troisième est formulée au sujet des elfes.
[264] Il faut par exemple se défendre de la corruption des légions ardentes sans que l'on ne sache vraiment comment.

l'abstraction de la réalité ordinaire qui est suscitée en premier lieu par les mouvements vertigineux du *travelling* avant. Selon Laurent Jullier (1997 : 80), dans le cinéma post-moderne (qui caractérise depuis près de trente ans la grande majorité des productions fictionnelles cinématographiques) cette figure du travelling avant « rappelle l'*hallucination primitive* qui précède l'expérience du miroir, lorsque l'enfant confond sa bouche, le sein et le mouvement de l'un vers l'autre… »[265]. Il s'agit donc là d'un procédé à visée « fusionnelle » avec l'univers représenté, qui change la conception de l'espace filmique : « Au lieu de se présenter comme un espace à reconstruire, ou mieux, à *construire* – comme dans les mythiques expériences menées par Koulechov, *La ville imaginaire* et *La femme idéale*[266] – l'espace filmique va devenir un espace à explorer, à visiter » (*ibid.* : 83). C'est précisément ce que le joueur va être amené à faire dès que les bandes noires qui cernent l'écran s'effacent et qu'il prend le contrôle de son personnage. Ce procédé d'effacement, employé quasi systématiquement dans les jeux vidéo lors d'une cinématique, concourt également à l'adoption d'une immersion fictionnelle, il constitue ce que Jean-Marie Schaeffer nomme un marqueur pragmatique de la fiction en faisant référence à une marque qui accompagne habituellement le portage d'une fiction cinématographique sur écran vidéo, comme si le contenu de la cinématique était issu d'un film en cinémascope. Mais nous l'avons souligné à plusieurs reprises, l'adoption d'une attitude ludique ne se limite pas à une immersion fictionnelle et c'est ce qu'indique la représentation graphique au joueur par l'intermédiaire de la disparition de ce marqueur pragmatique lorsque c'est à lui de jouer.

Du niveau 1 à la sortie du village initiatique

Nous décrirons ici les premiers moments du jeu qui, comme nous le verrons, peuvent être clairement circonscrits en ce qu'ils ont vocation à se dérouler dans une zone géographique particulière pour chaque race. Ceux-ci sont particulièrement importants car ils sont révélateurs de la façon dont un joueur novice sera « pris en main » par le logiciel de sorte à lui faire acquérir certaines connaissances tout en ayant pour rôle de susciter chez lui une attitude ludique qui l'encouragera à maintenir ses actions de jeu (alors qu'il ne dispose pas forcément de tout le savoir-faire nécessaire à l'actualisation de la structure qui se présente à

---

[265] Souligné par l'auteur.
[266] Dans la *Femme idéale*, le réalisateur russe reconstitue une femme à partir de gros plans de plusieurs femmes différentes, le spectateur étant alors chargé de construire mentalement la représentation de cette femme dans son ensemble.

lui). Conjointement, ces premiers temps doivent également pouvoir se révéler ludiques pour le joueur « expert » qui dispose déjà des typifications transmises, mais qui doit néanmoins avoir lui aussi la possibilité de faire l'exercice du possible.

Lorsque le joueur prend le contrôle de son avatar après la cinématique, ce dernier se trouve face à face avec un autre personnage, au dessus duquel apparaît un point d'exclamation jaune. Ce personnage est contrôlé par le programme (il peut être dénommé personnage non joueur ou PNJ). Si l'utilisateur démarre pour la première fois le logiciel, une série de fenêtres d'aide à la manipulation de l'interface apparaît (une des toutes premières aides indique par exemple au joueur qu'il peut appuyer sur les touches z,s,q,d de son clavier pour déplacer l'avatar). Nous avons reporté ci-dessous une capture d'écran de la représentation graphique, qui nous servira de référence pour désigner les différentes fenêtres et icones constitutives de l'interface :

Illustration 3. L'interface graphique de World of warcraft, *capture d'écran effectuée après la cinématique d'un personnage troll.*

Dès les premiers moments du jeu d'autres fenêtres d'aide surgissent, indiquant notamment à l'utilisateur qu'il peut cliquer sur une cible pour interagir avec elle ou encore que « les personnages qui peuvent donner une quête sont signalés par un point d'exclamation, au dessus de leur tête ». Une fois actionné, le PNJ délivre une quête par l'intermédiaire d'une

fenêtre apparaissant pour l'occasion (1). Celle-ci porte le nom du PNJ (avec son portrait) et se scinde en plusieurs parties. En premier lieu, un texte rapporte le discours de ce personnage et donne des indications sur la performance à réaliser et sur les éventuelles récompenses qui seront remises. Ce texte fait uniquement référence à l'univers diégétique. Une seconde partie, intitulée « objectifs » reprend de façon concise les actions à réaliser, en les mettant parfois en perspective avec la manipulation de l'interface. La quête délivrée à un personnage troll consiste par exemple à trouver un autre PNJ qui se situe à proximité, plus particulièrement à l'ouest de la position initiale (cette quête est intitulée « votre place en ce monde »). La quête qui est remise par ce premier PNJ peut être de deux catégories selon les races. Il peut s'agir d'une quête invitant le joueur à explorer les environs immédiats à la recherche d'un autre PNJ (comme c'est le cas avec un avatar troll). Ce second PNJ est aisément reconnaissable en ce qu'il est surmonté d'un point d'interrogation jaune, ce qui indique au joueur que le personnage permettra de « valider » sa quête s'il a réalisé la performance établie par le contrat initial. Au cas où celle-ci n'a pas encore été réalisée, le point d'interrogation apparaît en gris (néanmoins dans le cas précédent la couleur sera invariablement jaune puisque l'objectif est précisément de parler à ce personnage). Lorsque le joueur valide cette quête, le second PNJ lui en délivre une nouvelle, qui est d'un autre type et qui est parfois directement remise par le premier personnage dans certaines races (chez les nains, les elfes, les gnomes ou encore les taurens). Il s'agit d'aller tuer un nombre de créatures d'un genre donné. Le troll doit par exemple venir à bout de 10 sangliers (la quête est intitulée « la dent tranchante »). Mais, alors que le narrateur extra-diégétique de la scène cinématique n'avançait que peu d'arguments concernant la persuasion du sujet opérateur, le destinateur est ici plus explicite sur ce point. La fenêtre d'interface présentant la quête comporte de la sorte une catégorie intitulée « récompenses » où le joueur peut voir les objets qui lui seront remis en cas de réussite (chez certaines races le destinateur porte de plus un jugement sur la qualification du sujet pour réaliser la performance).

Les créatures sont non loin du PNJ et en nombre suffisant pour que le joueur puisse atteindre la quantité indiquée. Comme dans la quasi-totalité des jeux de rôle, le personnage du joueur a un nombre de « points de vie », représenté par une barre verte dans l'interface (2). Elle diminue au fur et à mesure que la créature adverse inflige des dommages à l'avatar une fois le combat commencé. Le combat se déroule d'ailleurs automatiquement, c'est-à-dire que l'avatar combat par lui-même une fois que l'injonction d'attaquer est donnée. Durant la bataille, le joueur peut toutefois donner l'ordre à son avatar d'employer certaines de ses « compétences » particulières de classe, qui sont à considérer comme des objets modaux du

pouvoir-faire. Le prêtre peut par exemple utiliser le sort « châtiments » (qui inflige des dégâts à distance à la créature visée) et « soins inférieurs » (qui fait récupérer des points de vie), mais leur emploi puise dans une « réserve de mana »[267] qui est aussi une énergie chiffrée (il s'agit de la barre bleue sous la barre de vie). Celle-ci se remplit progressivement lorsqu'elle n'est plus utilisée ou lorsque le joueur emploie des « potions » et autres breuvages destinés à la régénérer. Il faut alors souligner que toutes les classes, lorsqu'elles commencent au niveau 1, ne disposent que de deux compétences spécifiques qui les distinguent des autres classes, de nouvelles compétences pouvant être obtenues au fur et à mesure de la progression dans les niveaux. Les modalités du faire de l'avatar sont donc initialement restreintes puisqu'il ne peut effectuer que cinq type d'actions : marcher, sauter, combattre au corps à corps, manger (ce qui permet de régénérer les points de vie une fois le combat terminé) et employer deux compétences de classe. Le pouvoir-faire restreint que propose la structure de jeu implique donc réciproquement une acquisition de savoir-faire minime pour que les mécanismes du système de jeu puissent être initialement actualisés. Lorsque le joueur n'active pas ses compétences, la résolution du combat est calculée par l'intermédiaire d'un certain nombre de variables relatives à chaque protagoniste. Le personnage du joueur dispose par exemple d'un score en « force », en « agilité », en diverses catégories se rapportant à l'arme employée pour attaquer (comme par exemple le maniement de la hache ou du bouclier). Une certaine part d'indétermination rentre en compte dans l'apparition de plusieurs événements, comme le « coup critique » qui multiplie les dégâts portés. Les adversaires ont eux-aussi un niveau, qui permet de tenir compte de leur degré de « dangerosité ». Ce niveau est indiqué sur un portrait qui apparaît lorsque le joueur clique sur la créature et sur lequel figure également le nombre de points de vie de l'ennemi. À niveau égal, lorsqu'un avatar combat contre une créature contrôlée de façon logicielle, ce premier a toutes les chances de l'emporter. C'est en tout cas l'expérience que va faire le joueur en accomplissant la quête que nous avons décrite précédemment (où il s'agit d'éliminer un nombre donné de créatures de niveau 1 ou 2). Lorsque le joueur d'un avatar troll décide d'attaquer son premier sanglier, qui vaque en groupe dans une zone limitée, le combat se terminera invariablement par la victoire de l'utilisateur (au bout d'environ 20 secondes), même s'il n'emploie pas ses compétences de classe qui peuvent être activées par l'intermédiaire de la « barre d'actions » (3). Au moment du combat, une fenêtre d'aide indique d'ailleurs à l'utilisateur qu'il est possible de recourir à

[267] Il faut souligner la particularité du guerrier sur ce point, qui ne dispose pas de réserve de mana, mais de « rage » qui se remplit au fur et à mesure de ses attaques ou blessures et qui permet d'employer ensuite des compétences de classe, leur utilisation vidant la réserve accumulée.

ces techniques particulières. À la mort de l'adversaire, des points d'expérience sont attribués, leur nombre exacte apparaissant au dessus de sa tête lorsqu'il tombe à terre. Plus un ennemi aura de niveaux supérieurs au joueur, plus le nombre de points d'expérience délivré sera important, mais plus le combat sera incertain. Comme nous le verrons, à partir d'un certain nombre de niveaux d'écarts, le joueur n'a aucune chance de remporter la victoire seul. Inversement un ennemi d'un niveau inférieur délivrera de moins en moins d'expérience et si son niveau est trop bas, aucun point ne sera gagné (le joueur étant assuré de massacrer son adversaire en quelques coups). Le chiffre du niveau de la créature arbore à ce titre une couleur différente selon la menace représentée, un chiffre vert indiquant que l'ennemi est bien plus faible que l'avatar, un chiffre rouge menant à une mort quasi certaine pour le joueur, les nuance jaunes et oranges renvoyant à une graduation relative de la dangerosité, tandis qu'une couleur grise est appliquée aux adversaires ne délivrant pas de points d'expérience. L'accumulation de ces points (représentés par une barre graphique au dessus de la barre d'action) permet d'accéder au niveau suivant, le nombre de points nécessaire augmentant avec les niveaux. Au niveau 1, il est nécessaire d'accumuler 400 points, ce qui est très peu puisque les premières créatures que le joueur doit exterminer délivrent en moyenne 50 points d'expérience chacune. Le joueur passe donc son premier niveau rapidement dès lors qu'il entreprend de compléter sa première quête. Ces quelques minutes qui permettent de passer du niveau 1 au niveau 2 contrastent fortement avec le temps qu'il sera nécessaire de consacrer lors des derniers niveaux, où le temps moyen est de 13 heures au minimum[268]. Lors des premiers niveaux, ce passage ne s'accompagne que de l'augmentation des caractéristiques (force, agilité, etc.).

Une fois le nombre de créatures à décimer atteint, le joueur doit retourner voir le PNJ qui lui a délivré sa mission pour que celle-ci soit sanctionnée positivement. Cette action délivre de nouveaux points d'expérience et les objets promis au joueur en terme de récompense. Les objets qui peuvent être récupérés au début de l'aventure, que ce soit en complétant une quête ou en fouillant le corps d'adversaires, sont principalement des pièces d'équipement (comme des armures ou des armes) qui permettent au personnage d'améliorer ses caractéristiques si l'objet est de qualité (et comme nous le verrons, les objets de grandes valeurs sont restreints aux personnages de haut niveau). Leur port modifie également

---

[268] Sur ce sujet, il est possible de consulter les statistiques fournies par le site *Playon* sur le temps moyen consacré par niveau selon la classe pour accéder au niveau supérieur (moyenne réalisée sur un échantillon de 81887 passages de niveau) : <http://blogs.parc.com/playon/archives/2005/07/leveling_time_b.html>, consulté le 25/07/06.

l'apparence physique de l'avatar qui se trouve affublé d'une nouvelle tenue. La fouille d'un corps ou la réussite d'une quête permet également de récupérer de la nourriture, de la monnaie ou différents objets sans utilité directe mais qui valent quelques pièces de bronze s'ils sont revendus aux marchands, qui se trouvent également à proximité du point de commencement. La complétion de la quête, de même que l'accession au niveau 2 ouvrent l'accès à de nouvelles missions. Chez un avatar troll, le PNJ/destinateur propose en effet deux nouvelles quêtes une fois l'épreuve précédente réalisée, de même que certains personnages se voient affublés d'un point d'exclamation jaune du fait de la promotion de l'avatar. Ces autres PNJ étaient auparavant surmontés d'un point d'exclamation gris, indiquant qu'une quête serait délivrée mais que le joueur n'avait pas le niveau nécessaire pour les solliciter (encore une fois une fenêtre d'aide explicite ces informations).

Il faut souligner que le joueur, dès son apparition dans le monde d'Azeroth et quelle que soit la race, peut se faire délivrer plusieurs quêtes, mais celles-ci sont en nombre limité du fait du niveau de départ du joueur. Pour permettre l'analyse du système de quête lors des premiers niveaux, nous avons reporté à la page suivante un graphique qui représente la structuration des quêtes dans « la vallée des épreuves », qui est le nom de la région d'apparition des trolls et des orques. Nous avons indiqué la disponibilité des quêtes selon les niveaux, avec le nombre de points d'expérience à accumuler dans le niveau pour passer au supérieur, de même que le nombre de points délivrés lorsque la quête est validée[269] et la couleur de celle-ci lorsqu'elle est attribuée à son niveau d'accès (nous y reviendrons). La réalisation de certaines quêtes n'est possible qu'à la condition de la réussite d'une mission particulière qui précède. Dans ce cas, des flèches indiquent cette relation de dépendance. D'autres sont à prendre directement en questionnant un PNJ donné, c'est notamment le cas des quatre premières quêtes. Bien que chaque quête soit numérotée dans notre graphique, cette numérotation n'induit en aucun cas un ordre obligatoire de réalisation mais nous permettra de nous référer plus facilement à une quête donnée lors de notre analyse (nous avons donc numéroté arbitrairement les quêtes).

[269] Le chiffre ne tient donc pas compte des points attribués lorsque des ennemis sont abattus.

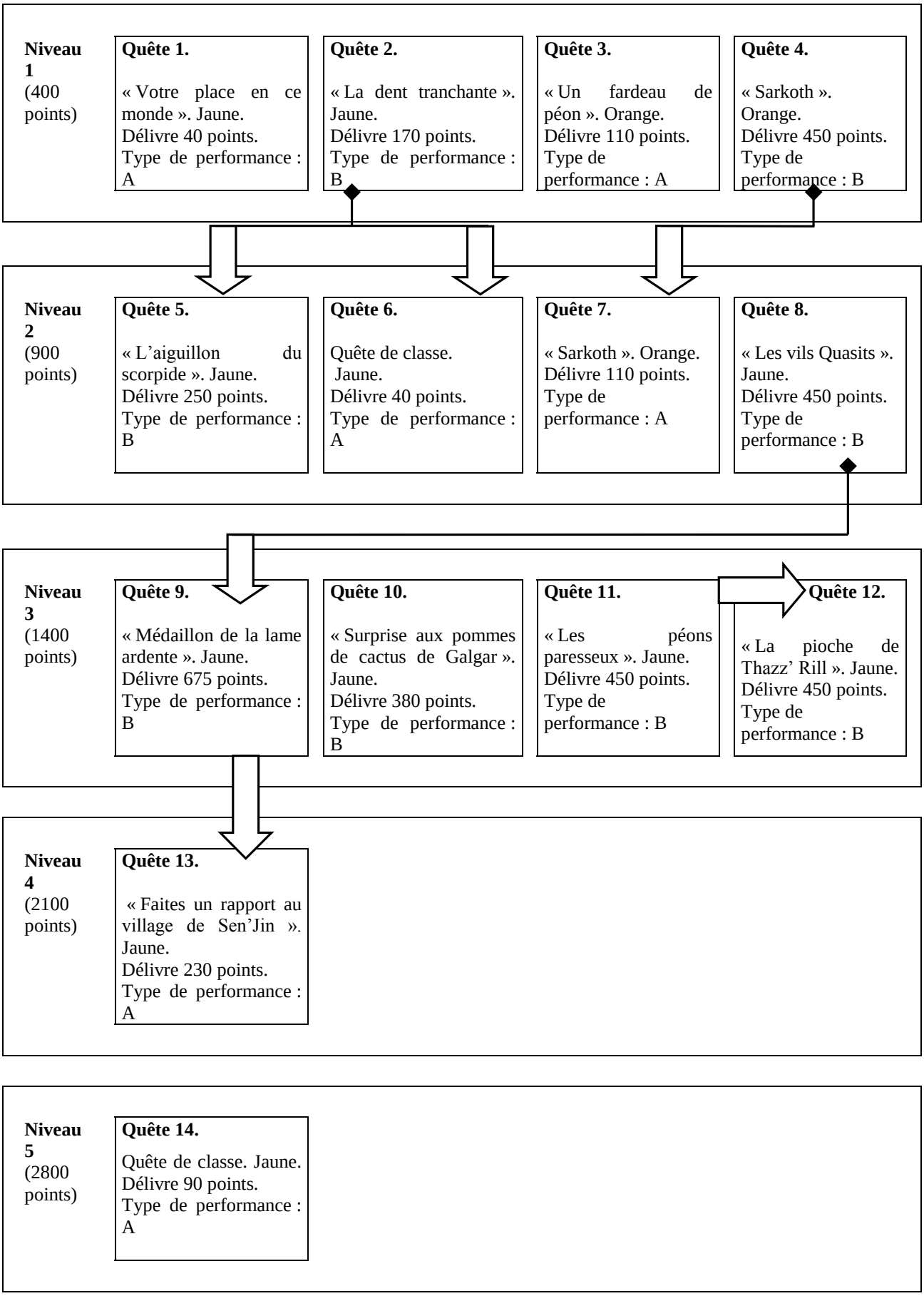

Figure 8. Schéma des quêtes à réaliser dans « la vallée des épreuves ».

Nous avons fait figurer dans ce graphique le type de performance à réaliser selon la quête, qui peut être catégorisé à partir de deux énoncés narratifs distincts. Dans le type A, le joueur doit mener son avatar à un lieu précis pour parler à un PNJ, qui sanctionnera positivement le joueur. Il s'agit d'une transformation de conjonction du type $F(S2) \Rightarrow [(S1 \vee O) \rightarrow (S1 \wedge O)]$, où S2 est le joueur, S1 l'avatar et O le PNJ à atteindre. Dans le type B, il est nécessaire de retirer un objet à un sujet. Il s'agit d'une transformation de disjonction du type $F(S3) \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \rightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$, où S3 est le joueur, S1 le sujet détenant l'objet (O) et S2 l'avatar. Dans ce cas, une fois l'épreuve décisive accomplie, le joueur doit systématiquement mener son avatar au destinateur initial pour que l'épreuve glorifiante puisse avoir lieu. Dans ce type de performance, O peut être considéré comme la vie d'un certain nombre de créatures, un objet à récupérer (dans la quête 10 il faut par exemple prendre des pommes sur des cactus) ou comme l'état d'un PNJ à modifier (dans la quête 11, intitulée « les péons paresseux »[270], le joueur doit frapper des paysans orques faisant la sieste aux pieds d'un arbre pour les réveiller, il s'agit de leur prendre le sommeil).

En premier lieu, il faut souligner que les quêtes réalisables dès le premier niveau ne sont pas toutes accessibles de la même façon. Bien que la liberté de choix soit laissée au joueur, un certain ordre de réalisation est tout de même induit. Dans le cas du personnage troll qui nous sert d'exemple, la quête 1 est celle qui se trouve en face de l'avatar dès de son apparition, alors que les autres quêtes de niveau 1 ne sont pas à proximité immédiate. Trois autres quêtes sont disponibles. La quête numéro 2 (« la dent tranchante ») est celle qui est délivrée par le personnage qu'il faut rencontrer pour valider la quête 1 (« votre place en ce monde »), il est donc possible d'effectuer la quête 2 sans parler obligatoirement au premier PNJ. La quête numéro 3 (« un fardeau de péon ») est délivrée en dehors de ce que nous nommons le « village initiatique », sur lequel nous reviendrons, et n'est accessible que si le joueur entreprend de quitter la région de commencement en franchissant certains obstacles physiques qui la délimitent et qui prennent diverses formes selon la race (une chaîne de rocher, une fortification, des montagnes, etc.). La dernière quête de nvieau 1 (qui porte le

[270] Cette quête crée par ailleurs un lien de familiarité pour les joueurs ayant déjà pratiqué les épisodes précédents de la série *Warcraft*. Le joueur devait en effet créé une armée en récoltant des ressources, ces récoltes se faisant par la manipulation de « péons » qui étaient entre autres chargés de couper du bois. Dans la précédente quête les péons sont endormis et le coup de bâton les ramène à leur tâche (aller chercher des bûches), ce qui leur fait par ailleurs émettre un petit cri qui est le même son que celui qu'ils émettaient dans les autres épisodes lorsque l'on leur donnait cet ordre.

numéro 4 et qui est intitulée « Sarkoth ») est remise par un PNJ troll gisant au pied d'un arbre où abondent des scorpions, au-delà de l'endroit où vaquent les sangliers (les scorpions n'attaquent pas de leur propre chef mais le joueur ne peut en faire l'expérience que s'il s'approche d'eux). La quête remise est d'une difficulté supérieure à celle qui peut être réalisée au commencement. Elle consiste dans la traque d'un scorpion particulier de niveau 4 (couleur orange pour un avatar de niveau 1), le joueur devant ramener la pince de celui-ci au PNJ empoisonné au pied de l'arbre. Il est possible de connaître le niveau de difficulté de la quête en consultant un « journal des quêtes » où sont récapitulées toutes les épreuves en cours. Le nom de chaque quête utilise alors le même système de couleur que celui permettant de prendre en compte la dangerosité d'un ennemi (le nombre de points d'expérience délivré lors de la sanction étant lui aussi proportionnel). La quête 4 est qualifiée en orange alors que la quête 2 des sangliers est jaune. La difficulté de réalisation d'une quête et l'emplacement dans l'espace du destinateur qui la remet permet donc d'orienter leur ordre de réalisation, tout du moins lors du premier niveau. Il faut en effet souligner que le nombre de quêtes disponibles va très vite augmenté avec l'acquisition de niveaux[271].

Toutes les quêtes délivrées dans la zone d'apparition au cours des 3 premiers niveaux sont néanmoins à réaliser au sein de cette même région, qui peut être considérée comme un « village initiatique ». Un regard sur le *level design* de ces régions pour chaque race permet en effet de relever que des barrières « naturelles » ou des constructions réduisent la possibilité de mouvement au sein de l'aire de jeu, seul un ou deux chemins permettent au joueur de se rendre en dehors de la région d'origine, ce qui le livre alors à l'exploration du vaste monde d'Azeroth (certains sites internet soulignent que l'intégralité de ce monde couvrirait environ 42 kilomètres carrés en taille réelle[272]). À la sortie du village initiatique, les créatures sont néanmoins toutes de niveau 5 minimum (soit oranges ou rouges par rapport à l'avatar débutant) et attaquent à vue, ce qui restreint l'exploration pour un personnage n'ayant pas atteint au minimum le niveau 3. Comme on peut le constater, le *level design* tend à réduire les possibilités de découverte offertes de *prime* abord au joueur (il est apparemment libre de se déplacer où bon lui semble) pour l'inciter à réaliser un certain nombre de programmes narratifs qui le conduiront à faire l'expérience de mécanismes de base du système de jeu

---

[271] Il faut également remarquer que toutes les quêtes de conjonction délivrées dans « la vallée des épreuves » mènent le joueur à un autre PNJ qui est en mesure de délivrer une quête supplémentaire, comme dans le cas de la seconde quête intitulée « Sarkoth » (quête 7), où il est nécessaire de parler au PNJ qui peut également remettre la quête des sangliers nommée « La dent tranchante ». De la sorte, si le joueur n'a pas entrepris ou trouvé cette dernière quête dès le départ mais plutôt la quête numéro 4, il y sera tout de même amené à entrer en contact avec le PNJ qui peut lui délivrer la quête de la « dent tranchante » (numéro 2).

[272] Voir notamment <http://jeux.dna.fr/article/art_aff_2002.php?id=2861&rub=2&ssrub=>, consulté le 25/07/06.

(points d'expérience, combats, exploration, utilisation d'objets modaux du pouvoir-faire selon la classe de personnage). Il est d'ailleurs signifiant que sur les 13 quêtes qui peuvent être délivrées dans la région de départ, 11 sont à réaliser au sein de celle-ci. Seules deux quêtes délivrées au niveau 4 et 5 invitent le joueur à se rendre dans des villes en dehors de la région d'origine, soit au moment où le joueur atteint un niveau suffisant pour affronter sans trop de difficulté les créatures qui rôdent aux alentours de la sortie du village initiatique.

Dans le schéma précédent apparaissent deux quêtes particulières que nous avons nommées « quête de classe » qui sont des quêtes propres à chaque classe et qui mènent le joueur à un PNJ spécifique au sein du village (il s'agit du « maître de la classe », comme par exemple le maître des mages, maître des guerriers, etc.). Ce PNJ propose de vendre des objets modaux particuliers au joueur puisqu'ils ajoutent des compétences du pouvoir-faire à l'avatar en fonction de sa classe et de son niveau. Il peut s'agir d'un nouveau sort de protection ou d'attaque (ce qui complexifie dès lors les opérations réalisables en combat), ou d'une amélioration d'une ancienne compétence (sort de guérison plus puissant, etc.). Tous ces objets modaux ne peuvent être acquis dès le départ puisque la plupart ne sont vendus qu'une fois un certain niveau atteint. Dans le cas d'un prêtre troll, un sort est disponible à l'achat dès le niveau 1, deux au niveau 4 et deux autres au niveau 6. Enfin, ce même PNJ délivre au niveau 5 une nouvelle quête de classe qui invite à quitter le village initiatique pour continuer l'apprentissage auprès d'un autre tuteur, qui sera en mesure d'enseigner d'autres compétences relevant du pouvoir-faire.

Selon les descriptions que nous venons d'effectuer, il serait possible d'avancer, d'un point de vue ludologique, que ces premiers moments de jeu font avant tout appel à l'*agôn* puisqu'ils mettent presque immédiatement le joueur en situation de combat. Cependant, peut-on y trouver un exercice des possibles à effectuer, notamment dans les premières quêtes telles que celle des sangliers, où le joueur est assuré de la victoire face à son adversaire ? Si la réussite automatique de celle-ci pourrait remettre en cause l'*alea* de l'épreuve du fait de la surqualification de l'avatar (il possède le pouvoir-faire nécessaire), la qualification du joueur quant à son savoir-faire n'est pas assurée. Cette quête, qui se présente comme l'une des premières à mener, est donc là pour éprouver l'acquisition de cette modalité du faire par le joueur. La question n'est pas « pourrais-je le faire ? » mais bien « saurais-je le faire ? ». Il est bien sûr possible que le joueur soit par avance qualifié pour cette tâche. Il peut notamment déjà avoir créé un autre personnage et dans ce cas il n'y a pas ici d'initiation à la manipulation de l'interface. Dans ce cadre, comme nous l'avons vu, certaines quêtes plus « difficiles » –

dont l'issue est davantage incertaine et qui nécessitent l'emploi de compétences du pouvoir-faire comme les sorts – sont directement accessibles dès le niveau 1 (comme par exemple la quête 4 « Sarkoth »). Celles qui peuvent être difficiles pour un niveau 1 deviendront par la suite plus facilement réalisables avec l'augmentation en niveau de l'avatar, qui sera à un moment obligatoirement surqualifié du fait de la croissance de ses caractéristiques à chaque niveau. La quête deviendra jaune, verte, puis finalement grise, délivrant de moins en moins de points d'expérience lors de sa réussite. Comme on peut le constater, ce système de points d'expérience attribué selon la difficulté de la quête permet d'adapter le degré d'incertitude de la performance selon les connaissances préalables du joueur, qui est toujours libre de choisir dans une certaine mesure l'ordre des quêtes qu'il souhaite réaliser. Le fait que des points d'expérience supplémentaires soient accordées à des épreuves plus dangereuses incite à la prise de risque pour les joueurs souhaitant augmenter rapidement le niveau de leur personnage. Ces mêmes quêtes pourront cependant être menées plus aisément par des joueurs moins expérimentés (avec moins de savoir-faire), lorsque leur avatar sera suffisamment qualifié pour réaliser les objectifs confiés sans trop se mettre en péril (soit lorsqu'il aura atteint un niveau équivalent ou supérieur aux créatures adverses).

Il est aussi à souligner que plusieurs joueurs peuvent faire équipe pour réaliser une quête qui leur semble trop ardue. C'est notamment le cas pour la quête 9 (« médaillon de la lame ardente »), où le joueur doit pénétrer dans une grotte infestée de diablotins de niveau 4. Ces créatures attaquent à vue et sont parfois à plusieurs contre l'avatar. Une aide indique alors au joueur qu'il peut inviter un autre personnage joueur pour réaliser la quête. Dans ce cas, les points d'expérience résultant de la mise à mort d'une créature sont répartis, de même que les objets disponibles sur les corps (plusieurs systèmes de distribution peuvent être choisis, un corps sur deux est par exemple attribué au joueur 1 lorsqu'il y a deux joueurs). Il est cependant nécessaire que plusieurs joueurs souhaitant réaliser la quête soient présents au même moment, ce qui n'est pas toujours le cas[273] en zone débutant. Malgré l'indication donnée en fenêtre d'aide, il est tout de même possible de réaliser celle-ci seul, ce qui ne sera pas le cas de toutes les quêtes nécessitant une coopération (nous reviendrons plus en détails à ce sujet dans le chapitre suivant). Une fois que l'avatar est surqualifié vis-à-vis des créatures rencontrées dans le village initiatique, les quêtes qui lui sont confiées l'envoient en dehors de celui-ci, à la découverte de nouvelles régions. À ce titre, la résolution de toutes les missions de la « vallée des épreuves » conduit l'avatar au niveau 6, ce qui correspond à l'acquisition de

[273] Puisque tous les avatars de niveau 1 d'une race donnée apparaissent dans le même lieu, il est possible de rencontrer des joueurs qui commencent eux-aussi un nouveau personnage.

l'ensemble des compétences de classe disponibles dans le village (d'autres pourront être acquises en différents lieux et à des niveaux supérieurs).

La multiplication des quêtes : la progression de l'avatar investie en devoir-faire

Comme nous allons le constater dans ce sous-chapitre, si le village initiatique permet l'acquisition d'un savoir-faire minimum nécessaire à l'actualisation de la structure de jeu, ce n'est qu'en quittant cette zone que le joueur va véritablement pouvoir faire l'expérience du *gameplay* de *World of warcraft*, en se faisant notamment délivrer l'épreuve décisive de ce qui semble constituer le programme narratif principal de l'œuvre.

La première expérience que fait le joueur en sortant de sa région d'apparition est d'éprouver le temps de déplacement nécessaire pour se rendre à son point de destination. L'avatar ne se déplace en effet qu'à pied et il n'est pas rare de courir pendant plus de dix minutes avant d'atteindre (ou de trouver) son objectif[274]. Le joueur n'est toutefois pas totalement libre de vagabonder partout dans le monde d'Azeroth puisque les régions sont échelonnées par niveau par l'intermédiaire de la présence de créatures rouges pour les avatars d'un niveau trop inférieur. Les quêtes permettent en ce sens de conduire le joueur de régions en régions, les nouveaux environnement proposant à chaque fois des créatures équivalentes au niveau supposément atteint par la réussite des quêtes précédentes. Comme nous l'avons vu dans le cas d'un avatar troll, en quittant le village initiatique, le joueur peut avoir plusieurs quêtes qui l'incitent à se rendre dans certaines villes annexes. Dans notre exemple, il s'agit plus particulièrement du poste avancé orque de « Tranchecolline »[275], situé au Nord de la vallée des épreuves, et du village troll de « Sen'Jin », qui est à l'Est. Il faut alors noter la multiplication considérable du nombre de quêtes qui peuvent être acquises auprès de PNJ dès le niveau 6 dans ces deux lieux. Le joueur peut en effet accepter simultanément la réalisation de 10 quêtes différentes, dont 7 sont jaunes et 3 oranges. 8 d'entre elles sont des transformations de disjonction, et n'ont pas de liens directs avec les événements passés dans

---

[274] Il faut toutefois noter qu'à partir du niveau 40, le joueur pourra acheter pour une somme assez importante une monture qui accélérera ses déplacements. De même, certaines villes proposent des voyages à destination d'autres lieux à dos de créatures volantes, pour une somme plus modique. Ce voyage suit néanmoins un itinéraire tracé par avance, le joueur n'est pas libre de ses déplacements. De plus, il prend toujours un certain temps puisque les destinations entre deux points sont toujours assez éloignées. Il peut arriver que le déplacement dure plus de dix minutes, le paysage défilant sous la créature volante.

[275] La quête de classe et « un fardeau de péon » invitent le joueur à se rendre à cet endroit.

la vallée des épreuves. Leur réussite n'entraîne pas automatiquement la succession de plusieurs programmes narratifs, il peut par exemple uniquement s'agir de trouver le crâne d'un troll sur une île et de le ramener au frère du défunt. Ces quêtes mènent le joueur à explorer les environs de la région pour trouver les objets ou les ennemis qui lui permettront de compléter ses objectifs (en retournant voir par la suite le destinateur initial). Il faut souligner qu'à ce stade, l'utilisation des compétences de classe (en nombre encore très limitées) devient essentielle à la résolution des quêtes. L'une des 10 quêtes délivrées s'inscrit dans la continuité narrative de celles obtenues dans la région de départ. En effet, suite à son combat avec les diablotins de la grotte dans la vallée des épreuves, le joueur doit réaliser la quête « faites un rapport au village de Sen'Jin » (quête numéro 13 de type A sur notre figure) où il s'agit d'avertir un PNJ troll du danger que représente les membres de la « lame ardente », dont faisaient partie les créatures de la caverne. Une fois cette tâche accomplie, le troll de Sen'Jin délivre une autre quête de conjonction, qui mène le joueur à Tranchecolline (le troll dit qu'un commandeur orque sera plus à même de s'occuper de cette affaire), où un nouvel objectif est délivré pour apporter une résolution à ce conflit, il s'agit de tuer un démoniste. Cette dernière mission est toutefois de couleur rouge pour un avatar de niveau 6, ce qui incite le joueur à compléter les autres quêtes délivrées conjointement avant de pouvoir progresser dans le programme narratif initié depuis la quête des diablotins. On pourrait de la sorte considérer que les 8 quêtes impliquant des transformations de disjonction sont des épreuves qualifiantes permettant d'acquérir le pouvoir-faire nécessaire en augmentant de niveau, afin de réaliser ensuite l'épreuve décisive d'un programme narratif complexe (tuer le démoniste). Néanmoins, la réussite de cette quête ne vient pas clore le programme narratif, puisqu'une fois cet ennemi abattu, un autre objectif est assigné. De plus, la profusion des quêtes initiales peut très bien détourner le joueur de cette mission (la résolution d'une quête n'étant jamais obligatoire), puisque dans son exploration et dans sa progression dans les niveaux, d'autres quêtes peuvent être assignées. Le renouvellement perpétuel des quêtes, de même que la multiplication des épreuves qualifiantes, sans que la nature d'une quelconque épreuve décisive ne soit connue, concourent à donner un caractère toujours ouvert et inachevé à la signification des actions entreprises dans le cadre des quêtes, leur réussite n'ayant pas alors vocation à stabiliser de façon définitive le sens d'un programme narratif complexe dans lequel elles s'inscriraient, ce qui n'est pas sans incidence sur le plan ludique.

En terme ludologique, il serait *a priori* possible de considérer que les quêtes telles que nous les avons exposées jusqu'à maintenant – où le joueur affronte l'adversité de l'environnement – se présentent comme des règles de *ludus*, avec leurs objectifs clairement

établis et leur phase de sanction, qui permettent de discerner un gagnant et un perdant (le joueur doit exterminer les monstres qui infestent une île, s'approprier un objet, réussir à atteindre un point donné, etc.). Néanmoins, dans ces quêtes le joueur ne peut jamais être perdant. S'il meurt (lorsque ses points de vie atteignent 0), il réapparaît sous forme de fantôme à un point donné selon la région dans laquelle il se trouve. L'objectif pour revenir à la vie est de retourner à l'endroit précis où se trouve l'enveloppe « charnelle » de l'avatar, ce dernier ressuscitant alors avec sa barre de vie et de mana remplies d'un tiers. À l'inverse d'autres MMORPGs ou d'anciens jeux de rôle de Blizzard en mode multijoueur[276], la mort du personnage n'entraîne donc pas de pénalités pour l'avatar, il ne perd pas des pièces de monnaie ou de points d'expérience. La mort n'entraîne qu'un report de l'action en faisant « perdre du temps » au joueur, qui doit parfois courir pendant plus d'une dizaine de minutes avant de retrouver le corps de son personnage. Le joueur pourra alors reprendre sa quête là où il l'avait laissée pour essayer à nouveau d'atteindre les objectifs, jusqu'à la réussite. Ce système rapproche ce MMORPG de la logique qui se retrouve dans de nombreux jeux solos, où la structure de jeu fait croire[277] au joueur qu'il suffit de le vouloir pour réaliser la performance. Dans *World of warcraft*, il est bien sûr possible d'avoir affaire à une quête irréalisable seul à un niveau donné (quête rouge), tous les essais du joueur se soldant par un échec. Mais dans ce cas, le joueur pourra toujours y revenir lorsque son avatar disposera du pouvoir-faire nécessaire (avec quelques niveaux supplémentaires). La couleur de la quête aura alors changé et elle pourra s'avérer beaucoup plus facile à accomplir. En somme, à partir du moment où le joueur décide de consacrer du temps à la progression de son personnage, les quêtes qui s'offrent à lui pourront être accomplies. Il sera possible pour ce faire d'en réaliser d'autres d'un niveau plus abordable, voire d'exterminer des créatures d'un niveau inférieur mais qui rapportent encore des points d'expérience. Cette dimension de réussite automatique et répétée des quêtes ne les inscrit donc pas parmi les règles de *ludus* mais comme des règles de *paidea*, des régularités qui viennent ponctuer l'activité ludique du joueur. Cela permet entre autres d'inciter le joueur à maintenir son action de jeu, notamment à travers des suites de quêtes. Mais comme nous l'avons vu, pour que dans les jeux formels le sens puisse être produit, il est nécessaire que l'action fasse acte. Or, nous l'avons souligné, dans *World of Warcraft* la réalisation d'une quête ne suffit pas en soi à stabiliser le sens de l'action. Pour que

---

[276] Notamment *Diablo 2* (2000), où un mode de jeu dit « *hard-core* » proposait au joueur de créer un personnage qui, lorsqu'il mourait, était perdu de façon définitive.

[277] Le faire-croire est une dimension cognitive constituante du faire persuasif qui caractérise la phase de manipulation.

l'action fasse acte, il faut que le résultat de celle-ci soit à la fois discernable et intégré. Nous reprenons ici la citation de Katie Salen et Eric Zimmerman (2004 : 34-35) qui soulignaient que « 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. […] 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 »[278]. La réalisation de quêtes est intégrée en ce qu'elle permet l'attribution de points d'expérience et d'objets, ce qui a une répercussion directe sur la progression du personnage, qui est irréversible. Concernant les points d'expérience, ce résultat est à la fois discernable dans l'augmentation de la barre graphique qui est toujours présente à l'écran, mais aussi lors du passage d'un niveau à l'autre, un halo de lumière accompagné d'un bruit retentissant jaillit au moment de ce passage. La vocation des quêtes est donc, avant tout, de faire évoluer l'avatar et non de faire progresser un programme narratif complexe dont la résolution dépendrait des actions du joueur. À ce titre, lorsque le joueur recommence un nouveau personnage de la même race, les mêmes quêtes lui seront attribuées, sans que l'action des joueurs les ayant déjà effectuées n'aient d'incidence sur l'histoire développée (les créatures réapparaissent automatiquement après un certain temps lorsqu'elles meurent, etc.).

La progression par niveau n'est cependant pas le seul moyen de modifier le pouvoir-faire de l'avatar. À partir du niveau 7, le joueur doit choisir un « métier », qui lui permettra de fabriquer des objets particuliers à partir de la récolte de matières premières. Parmi ces profession, citons entre autres l'alchimiste, l'ingénieur, le forgeron, l'artisan du cuir, etc. Tout comme dans le système de points d'expérience, l'avatar dispose d'un score de métier, qui reflète son habileté et sa capacité à fabriquer certains produits, qui pourront être employés par le joueur ou revendus à un prix variant selon la difficulté de réalisation de l'ouvrage. Pour créer, le joueur doit disposer de la recette du produit – qu'il peut acheter chez un marchand ou récolter sur certaines créatures – et des matières premières adéquates, qu'il devra trouver en explorant l'environnement. Plus le joueur produit d'objets, plus son score en métier augmente. Cependant, lorsque le score commence à être élevé, la production de certains

---

[278] « Discernability in a game lets the players know what happened when they took an action. Whithout discernability, the player might as well be randomly pressing buttons or throwing down cards. With discernability, a game possesses the building blocks of meaningful play […] Whereas discernability of game events tells players what happened (I hit the monster), integration lets players know how it will affect the rest of the game ».

produits de base ne rapporte plus de points. Le joueur doit alors trouver des recettes plus complexes, qui ne sont par ailleurs réalisables qu'à partir d'un certain score de pratique. Mais l'exercice d'une profession n'est pas totalement indépendant du niveau du joueur en points d'expérience, puisque certains objets résultant de recettes complexes ne peuvent être employés que si l'avatar a déjà un niveau défini. De même, les matières premières ne sont pas réparties de façon équivalente dans les multiples régions d'Azeroth, les matériaux nécessaires à la conception de produits évolués se trouvant dans les régions réservés aux hauts niveaux.

Comme on peut le constater, la progression de l'avatar à travers les niveaux est investi en but (devoir-faire) par la structure de jeu, à la fois à travers le système de quêtes (leur réussite est conditionnée par cette progression qui donne la possibilité de les valider automatiquement), le système d'exploration (il faut être d'un niveau suffisant pour accéder à certains lieux, leur découverte pouvant être considérée comme la récompense d'un objectif/niveau atteint) et le système de production des objets (ceux-ci ne peuvent être employés et produits que si le joueur a accumulé les points d'expérience nécessaires). La réalisation de cet objectif est avant tout liée à la volonté du joueur de l'accomplir, selon un facteur d'investissement en temps. De ce fait, l'aspect « massivement multijoueur » du logiciel, qui pouvait constituer une dimension problématique de l'expérience de jeu pour une part du public cible, peut être mis à l'écart si le joueur le souhaite, sans que cela ne l'empêche d'atteindre l'objectif principal qui se manifeste à lui sous différentes formes : faire progresser son personnage. Néanmoins, si le jeu multijoueur est dispensable à la progression, il va tout de même se présenter comme une possibilité qui s'offre peu à peu à partir du niveau 12[279], pour être quasiment omniprésent lorsque l'avatar s'approche du niveau 60 (qui est le dernier niveau qui peut être atteint) par l'intermédiaire d'un type de quête particulier, les quêtes de « donjon ».

Le système de jeu multijoueur

Nous décrirons ici les mécanismes de jeu en groupe. Ceux-ci sont particulièrement importants puisque, comme nous le verrons lors de la description ethnométhodologique, nous nous fonderons en grande partie sur eux pour pouvoir rendre compte des méthodes employées par les joueurs pour constituer un sens commun de jeu. Comme nous le constaterons, ceux-ci

[279] Même si cette quête peut être récupérée au niveau 10, elle apparaît en couleur orange à partir du niveau 12.

peuvent essentiellement être répertoriés en deux catégories, l'une où les joueurs mènent des épreuves contre des créatures « gérées » de façon logicielle au sein de donjons (ce mode de jeu est dénommé joueur contre environnement) et l'autre où les joueurs d'un camp affrontent des avatars du camp adverse (nommé joueur contre joueur).

La première quête de donjon qui s'offre à tout avatar de la horde aux environs du niveau 12 se trouve à Ogrimmar, la « capitale » des orques. Cette capitale est une des villes d'Azeroth qui réunit à toute heure le plus grand nombre d'avatars de joueurs, proposant de nombreux magasins (armes, sorts, recettes de métiers, ustensiles d'artisanats, maîtres de classe pour tout niveau, etc.), un hôtel des ventes (où le joueur peut déposer un objet aux enchères et en acheter), de même qu'un accès aux champs de bataille joueurs contre joueurs (sur lesquels nous reviendrons au chapitre suivant). Cette présence dans la capitale orque permet donc d'être en présence de nombreux autres avatars et d'avoir ainsi davantage de probabilité de rencontrer d'autres joueurs souhaitant également réaliser une quête commune. Ogrimmar, comme les autres capitales, est à ce titre un lieu qui permet à des joueurs de tout niveau de trouver des groupes pour diverses quêtes et donjons. La présence dans cette ville permet d'avoir accès à des canaux de discussion via la fenêtre de « *chat* » (en 4 sur notre image de référence), par lesquels le joueur peut envoyer un message à l'ensemble des autres joueurs présents à Ogrimmar. L'une des quêtes qui est délivrée dans la capitale à bas niveau apparaît dans le journal des quêtes avec une mention particulière, celle de « donjon ». À l'inverse de la réalisation des autres épreuves qui impliquent de parcourir l'environnement à la recherche d'objets, les quêtes de donjon se déroulent dans des lieux confinés qui sont accessibles par l'intermédiaire d'un portail de téléportation (qu'il faut éventuellement trouver, mais pour la première mission de ce type le portail est visible directement en face du PNJ destinateur). La particularité de ces lieux est qu'ils ne peuvent être explorés seul du fait du nombre et de la résistance des créatures qui peuplent leurs dédales. Même si la quête apparaît en vert pour le joueur qui s'y aventure, l'échec est assuré (alors que les autres types de quêtes sont aisément réalisables lorsqu'elles sont vertes). Il est certes possible de pénétrer dans le donjon seul une fois un niveau bien supérieur atteint, mais dans ce cas la quête est grisée et ne rapporte plus de points d'expérience (de même les objets et trésors que le joueur pourra récupérer seront dédiés à un niveau bien inférieur au sien). Les quêtes de donjon sont à réaliser par groupe de cinq.

Lorsqu'un groupe entre dans le téléporteur, le contenu du lieu est dupliqué de sorte à ce que les seuls joueurs du groupe soient présents en son sein. Si un autre groupe pénètre dans

le téléporteur, ils auront accès à une autre copie (ou instance) du même donjon. Les instances[280] ne peuvent être abandonnées pour être reprises en cours de route à une session de jeu ultérieure[281] ; l'instance est créée pour une équipe donnée et si le joueur quitte son groupe, il devra la recommencer intégralement avec un autre (l'exploration d'un donjon pouvant durer plusieurs heures). Les quêtes « ordinaires » peuvent en revanche être complétées en plusieurs cessions. S'il est par exemple nécessaire pour une mission de tuer une vingtaine de centaures, le joueur peut très bien en éliminer 10 lors d'une session de jeu et revenir en tuer dix autres le lendemain. Du fait de la densité du nombre de créatures rencontrées, les points d'expérience récoltés en ces lieux sont importants, même s'ils sont partagés parmi les membres du groupe. De plus, les objets qui peuvent être trouvés sont de meilleures factures que ceux découverts plus communément sur les bêtes vagabondant sur les landes d'Azeroth. À ce titre, l'apparition des objets que le joueur peut saisir sur le corps de ses adversaires est dépendante d'une logique de génération aléatoire. Dans *World of warcraft*, la même chose n'apparaîtra pas systématiquement sur une créature donnée. Si certains adversaires génèrent obligatoirement un artefact prestigieux, le type de l'objet (et la classe à laquelle il se destine) ne sera pas toujours identique. Les donjons sont notamment des lieux où résident un type d'ennemi courant dans le jeu vidéo, les « *boss* », qui délivrent systématiquement des objets de prestige pour un niveau donné. Alors que les créatures hostiles qui peuplent le monde d'Azeroth sont de différents genres (scorpions, dinosaures, diablotins, etc.), la plupart des individus d'une même espèce n'ont pas d'identité propre qui permettrait de les différencier de leur semblable. Les *boss* sont en revanche des individus qui se démarquent en ce qu'ils sont dotés d'un nom (qui figure sur leur portrait lorsque le joueur clique sur cet ennemi) et d'un style graphique qui les personnalisent. Ils présentent une résistance accrue vis-à-vis de leurs sous-fifres de même que des modalités d'action singulières (sorts, attaques au corps à corps, etc.). De plus, ils sont situés en fin de *level*, au fond du donjon, ce qui nécessite de se débarrasser auparavant des créatures qui font barrage à leur accès pour qu'ils puissent être atteints. Du fait de leur puissance, ils délivrent donc des objets rares et rapportent davantage de points d'expérience qu'une créature plus commune. S'il arrive qu'un objet particulièrement prestigieux soit généré, son attribution se fait aléatoirement parmi les joueurs du groupe qui décident de miser

---

[280] Sur son site internet, Blizzard donne la définition suivante de ce terme : « Instance est un mot dont le sens a été directement dérivé de la signification qu'il a dans le langage informatique : une instance est la copie dans un espace privé d'une partie du programme général, chaque copie ayant un comportement indépendant des autres copies ». <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/instancing.html>, consulté le 10/08/06.

[281] Cet aspect est néanmoins différents pour des donjons de type « raids » où les créatures ne réapparaissent qu'au bout de plusieurs jours. Cependant, cette règle ne concerne pas les joueurs n'ayant pas encore atteint les plus hauts niveaux puisque les donjons de raid sont avant tout dédiés au joueur de niveau 60.

sur son obtention (une fenêtre apparaît avec le descriptif de l'objet et un icone à activer pour signifier que le joueur est intéressé). De plus, ce genre d'objet se retrouve régulièrement « lié » à l'avatar qui l'a ramassé, de sorte qu'il ne soit pas possible de le transmettre à un autre personnage joueur (mais il pourra cependant toujours être revendu à un PNJ).

Tout comme dans le cas de la quête que nous avions décrite où le joueur était invité par une fenêtre d'aide à trouver un compagnon d'aventure, la constitution d'une équipe dépend de la disponibilité d'autres joueurs souhaitant se rendre au même moment dans un donjon particulier. Plusieurs possibilités s'ouvrent alors pour pouvoir trouver ce groupe (il n'est bien sûr pas possible de former un groupe avec des avatars du camp opposé, comme par exemple un personnage de l'alliance avec avatar appartenant à la horde). Nous l'avons souligné, l'interface propose plusieurs canaux de discussion qui permettent de s'adresser selon diverses modalités aux autres. L'un des canaux qui est toujours à disposition de l'utilisateur est celui qui permet d'envoyer un message aux avatars situés dans les environs immédiats du personnage. Tous les joueurs à proximité verront alors s'afficher le texte dans leur propre fenêtre d'interface. Un autre canal (dénommé « général ») est celui de la région dans laquelle se trouve l'avatar (le monde d'Azeroth étant divisé en différentes zones qui comportent chacune des créatures d'une fourchette déterminée de niveaux). Lors de l'utilisation de ce canal, tous les personnages présents dans la région recevront le message (mis à part les avatars du camp adverse car il n'est pas possible de communiquer avec les joueurs du camp adverse). Il est à noter que dans le cas de présence au sein d'une capitale, celle-ci est considérée comme une région à part entière. Un canal du même type est dédié spécifiquement aux joueurs souhaitant trouver un groupe. Le joueur peut également solliciter un joueur précis en rentrant le nom de son personnage et en tapant le texte qui lui est destiné. Il est de plus possible d'afficher l'ensemble des personnages présents sur le serveur selon leur niveau et leur classe de personnage, de même que la localité où ils se trouvent au moment de la requête. L'interface dédiée aux discussions est aussi employée pour donner des indications au joueur sur le nombre de points d'expérience gagnés, les points de dommage subis par l'avatar lors d'un combat, etc. Voici l'extrait de quelques lignes d'information apparaissant dans le canal de discussion. Le mot entre crochet désigne le nom du canal de discussion employé suivi du nom de l'avatar qui s'exprime. Dans la mesure où notre participation a nécessité une observation « cachée »[282], nous avons remplacé, par soucis d'anonymat, tous les noms d'avatars par des lettres majuscules en gras italique. Lorsqu'aucun canal n'est spécifié,

[282] Nous reviendrons plus en détails sur ce point lors de la description des usages.

il s'agit d'informations générées par le système de jeu au sujet de la réalisation d'actions en cours :

```
1/16 22:36:37.031[283]  You receive item: Solid Shot.
1/16 22:36:38.062  [2. Trade] A : WTS Pattern: Big Voodoo Cloak 1g!
1/16 22:36:38.734  You receive item: Solid Shot.
1/16 22:36:40.250  You receive item: Solid Shot.
1/16 22:36:41.984  You receive item: Solid Shot.
1/16 22:37:20.265  B looks C.
1/16 22:37:30.125  [2. Trade] E : wts Runecloth, 3g/stack
1/16 22:37:33.468  [4. LookingForGroup] F: LFM  AB
1/16 22:37:49.531  [2. Trade] G: WTS 30xSilk Cloth cheap
1/16 22:38:03.687  You receive item: Wild Hog Shank.
1/16 22:38:06.156  You receive item: Wild Hog Shank.
1/16 22:38:13.765  You receive item: Wild Hog Shank.
1/16 22:38:18.500  [4. LookingForGroup] F: LFM  AB
1/16 22:38:46.671  [4. LookingForGroup] E: LFG ubrs
1/16 22:39:09.500  [4. LookingForGroup] F: LFM  AB
1/16 22:39:39.828  You have learned a new spell: Mend Pet (Rank 5).
1/16 22:39:47.593  You have learned a new ability: Aimed Shot (Rank 4).
1/16 22:39:54.703  You have learned a new spell: Arcane Shot (Rank 6).
1/16 22:40:03.453  You have learned a new spell: Mongoose Bite (Rank 3).
1/16 22:40:26.656  [2. Trade] H: WTS Blesswind Hammer of Healing.
1/16 22:40:27.953  You have learned a new spell: Explosive Trap (Rank 2).
```

Une autre solution qui s'offre à un joueur pour former un groupe de donjon est aussi celle de l'adhésion à une « guilde ». Ce terme désigne un ensemble de joueurs réunis à l'initiative d'un maître de guilde, qui peut être n'importe quel joueur ayant décidé de se procurer pour une modique somme une « charte de guilde », qui doit être signée par neuf autres joueurs afin que celle-ci puisse être fondée. Le joueur ne peut bien sûr recruter que des avatars appartenant au même camp que lui (horde ou alliance). Cette adhésion permet d'avoir accès à un canal spécifique qui est dédié aux discussions entre les membres de la guilde. De même, une liste des membres permet de savoir qui est connecté par l'intermédiaire du nom des avatars de chacun (où figure également la classe de personnage et le niveau de chaque adhérant). Chaque guilde est identifiable par un nom spécifique (choisi par le fondateur), un avatar ne pouvant appartenir à plusieurs guildes à la fois. L'appartenance à une guilde permet de solliciter d'autres membres pour former un groupe afin de pénétrer dans une instance particulière. Une dernière possibilité permettant de trouver un équipier de groupe est également d'employer directement à sa destination la commande d'invitation dans un groupe, ce qui fera afficher sur son interface l'information selon laquelle un joueur l'invite à rejoindre une équipe (sans qu'il ne sache cependant à ce moment quel est l'objectif de cette invitation). Dans la mesure où la façon dont se forment ces groupes relève davantage des méthodes

[283] L'indication de la date procède comme ceci : mois/jour/horaire.

employées par les joueurs à partir des mécanismes que nous venons d'énumérer, nous approfondirons cet aspect lors de la description des pratiques. Enfin, si les quêtes de donjon sont limitées à cinq joueurs jusqu'au niveau 60, il faut relever l'existence d'un type de quêtes donjons particulières accessibles à partir des derniers niveaux, intitulées quêtes de « raids ». Celles-ci doivent être réalisées par des « groupements » de groupe de cinq joueurs, un raid pouvant atteindre jusque 40 avatars. Les donjons dédiés à ces quêtes acceptent donc 20 ou 40 joueurs. Les formations de raid peuvent toutefois être constituées pour mener une autre activité que la réalisation d'instances de haut niveau, l'attaque en groupes de régions du camp adverse.

Aux environs du niveau 15, le joueur est invité à pénétrer dans certaines zones dites « contestées » pour réaliser les quêtes qui lui sont transmises. Ces lieux ont la particularité d'être des zones où les avatars des deux camps, alliance et horde, ont des quêtes à réaliser, ce qui n'était pas le cas dans les régions de niveaux précédents. Sur un serveur « joueurs contre joueurs », chaque avatar est libre d'attaquer un personnage du camp adverse lorsqu'il se trouve dans ces zones. En revanche, un personnage de la horde pénétrant dans une région de l'alliance (et réciproquement) ne pourra pas attaquer un personnage de joueur – uniquement les PNJs adverses et créatures de la région – à moins qu'il ne se fasse lui-même attaquer par un joueur (un avatar, lorsqu'il est dans une zone appartenant à son camp, a toujours la possibilité de s'en prendre à un adversaire). Tout comme dans le cas d'une confrontation avec une créature, le joueur peut avoir des indications sur le niveau de son ennemi. Et tout comme dans le cas de combats contre des ennemis contrôlés par le programme, une trop grande différence de niveau se soldera automatiquement par l'échec du plus faible (le même système de couleur s'applique pour informer de la dangerosité de l'adversaire). Les avatars de haut niveau pouvant se déplacer dans la quasi intégralité du monde d'Azeroth, il est possible de rencontrer des personnages adverses de niveau bien supérieur dans des régions pourtant dédiées de par leur faune à des niveaux inférieurs. La réalisation de quêtes dans ces régions sur un serveur JcJ augmente donc l'incertitude de leur réalisation, puisque le joueur prend toujours le risque d'être confronté également au camp opposé.

L'élimination d'un avatar de niveau voisin ne résulte pas dans l'acquisition de points d'expérience, mais de points d'honneur, qui permettent, lorsqu'un certain nombre est accumulé, de gagner des « grades » (soldat, caporal, sergent, etc.), qui s'affichent à côté du nom du personnage (qui est toujours apparent au dessus de la tête d'un avatar de joueur). Les grades les plus prestigieux sont limités à un nombre restreint de joueurs selon leur score en

points d'honneur. Mais à l'inverse de l'augmentation par niveau, le rang acquis par le joueur peut décroître s'il ne maintient pas un certain nombre de victoires par semaine selon son grade. Un rang élevé donne notamment accès à des marchands d'objets particulièrement prestigieux, mais qui sont pour la plus grande majorité réservés aux derniers niveaux. De plus, la répartition de ces points (qui est calculée hebdomadairement) se fait au sein d'une même « faction » (chaque race représentant une faction dans un camp) en donnant un avantage multiplicateur aux joueurs de la faction qui ont à la fois comptabilisé le plus de victoires et qui possèdent un niveau élevé. Le système de jeu joueur contre joueur instaure donc un aspect agonistique entre les camps, mais aussi au sein d'un même camp, entre les joueurs d'une faction, qui peuvent être en compétition pour atteindre un rang prestigieux. Mais comme Blizzard le souligne sur une page de son site internet, le système d'honneur ne devient véritablement effectif que dans les derniers niveaux : « pour un personnage de niveau 30 ou en dessous, atteindre un grade au supérieur à 1 peut s'avérer difficile. Donc, pour obtenir un maximum de points chaque semaine, votre faction doit collecter un maximum d'honneur, vous devez être un des personnages ayant amassé le plus d'honneur et enfin vous devez être niveau 60 ou proche de ce niveau »[284]. De la sorte, le devoir-faire de progression du personnage par l'accumulation de points d'expérience n'est pas remis en cause par ce système, la présence de joueur adverse dans les régions retardant simplement l'accomplissement de cet objectif (comme nous l'avons vu, la mort n'entraîne aucune pénalité vis-à-vis de l'avatar, qu'elle soit provoquée par une créature ou un joueur, elle ne fait que reporter la réalisation de la performance).

S'il est possible de se rendre dans des régions contestées pour trouver des personnages du camp adverse et essayer d'accumuler des points d'honneur en les éliminant (que ce soit seul, en groupe de cinq ou en raid), un type d'instance particulier est uniquement dédié à l'affrontement face à d'autres joueurs, il s'agit des « champs de bataille ». Alors que les instances de type donjon et raids garantissent de ne pas rencontrer de joueurs appartenant au camp adverse (puisqu'il s'agit à chaque fois de copies d'un lieu dédié uniquement à un groupe du même camp), les champs de bataille (au nombre de trois) réunissent des joueurs des deux camps et proposent des objectifs à remplir pour déclarer gagnante l'une ou l'autre équipe. Il peut s'agir par exemple de prendre et défendre des endroits stratégiques qui rapportent des points durant leur occupation, le premier des deux camps arrivant à 2000 points remportant la victoire et un bonus en point d'honneur. Une fois l'instance terminée, le

---

[284] <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/honor-guide.html>, consulté le 31/07/06.

joueur peut retourner à son portail d'entrée, situé dans l'une des régions d'Azeroth. Il existe également des accès pour ces champs de bataille dans chaque capitale (il s'agit de faire la demande à un PNJ spécifique). Le nombre de participants sur un champ de bataille étant limité (le plus grand propose des équipes de 40 membres), il est nécessaire pour les joueurs qui souhaitent y participer de s'inscrire sur une liste, qui peut générer une attente de quelques secondes à plusieurs dizaines de minutes, selon l'avancement de la bataille en cours et du nombre de joueurs qui attendent pour y prendre part. Il est possible de se rendre dans un champ de bataille à partir du niveau 10, mais dans ce cas plusieurs instances du même champ de bataille réuniront les avatars par fourchettes de niveau (10-19, 20-29, 30-39, etc.). Le principe des champs de bataille s'inscrit pleinement dans la logique narrative des jeux multijoueurs, où le savoir-faire des joueurs adverses établit avant tout le niveau de difficulté de la performance et où le faire-interprétatif de la sanction fixe rétrospectivement le sens de la partie : il y a des gagnants et des perdants, mais tous sont au départ sujets opérateurs virtuels du programme narratif qui leur est délivré. Néanmoins, si l'on resitue cette phase de jeu dans l'ensemble de la structure de jeu, la défaite n'a d'implication autre qu'un différentiel dans la répartition des points d'honneur (le personnage sort du champ de bataille sans avoir rien perdu, il a uniquement gagné un nombre moins important de points). Et dans la perspective où le joueur n'a pas encore atteint le niveau 60, cette différence n'a qu'une incidence minime puisque le système d'honneur n'est pas encore pleinement actif. L'entrée dans un champ de bataille avant le niveau 60 vaut donc avant tout comme phase d'apprentissage d'un savoir-faire qu'il sera nécessaire d'acquérir pour des épreuves de jeu ultérieures, qui prennent leur importance une fois le dernier niveau atteint.

Du niveau 15 au niveau 60 : la stabilisation des mécanismes du système de jeu

À partir du niveau 15, le joueur a donc mis en route tous les mécanismes du système qui serviront de structure à son jeu formel. Ces mécanismes ont pour vocation de délivrer un objectif principal : faire progresser le personnage. C'est dans cette progression que le joueur est invité à faire preuve de « créativité ». Si lors du premier niveau tous les avatars d'une même classe et race disposent de modalités d'action identiques, le joueur peut par la suite différencier son personnage en lui attribuant des objets modaux spécifiques (à travers notamment un système de gain de points de compétence par niveau qui permet de se spécialiser dans un certain type de compétence selon la classe). De plus, chaque personnage

fera l'acquisition au cours de son périple d'un équipement particulier qui lui permettra de marquer son identité, tant sur le plan de l'aspect graphique, puisque l'apparence du personnage est modifiée dynamiquement selon son équipement, que sur le plan du pouvoir-faire (une épée à l'aspect peu commune induit une certaine rareté et donc l'acquisition d'un certain pouvoir, etc.). Les personnages d'un niveau élevé servent de la sorte de « vitrine » des possibles trésors que le joueur serait susceptible de récupérer en augmentant de niveau. Ils participent à un faire-vouloir par l'intermédiaire d'un faire-croire. À la différence des sortilèges ou des « compétences » que l'avatar peut acquérir en augmentant de niveaux, les artefacts d'équipements ne sont donc pas uniquement des objets modaux, mais également des objets de valeur qui peuvent être convoités. Ils permettent de distinguer le personnage des autres.

La créativité du joueur s'exprime également dans la façon dont il complète la progression de son personnage. Si au cours des premiers niveaux, le programme narratif a pour rôle de faire découvrir différentes modalités d'actions qui s'offrent progressivement au joueur selon un système de quêtes dirigiste (qui laisse toutefois une certaine latitude dans ses modes de résolution), la multiplication des épreuves qualifiantes incite par la suite le joueur à maintenir son action en suivant des parcours narratifs qui peuvent être extrêmement variés. Comme nous l'avons vu, la réalisation de donjons peut apparaître comme une alternative plus efficace que la réalisation de quêtes « ordinaires » pour progresser rapidement. Les donjons nécessitent néanmoins un jeu en équipe, ce qui peut poser de nombreux problèmes aux néophytes qui ne disposent pas du savoir-faire nécessaire, comme nous le constaterons lors de la description des usages (la seule présence d'un groupe de cinq ne suffit pas à réussir automatiquement la quête entreprise, puisqu'il est nécessaire que les membres du groupe sachent également se coordonner pour progresser dans les dédales du lieu). C'est donc en alliant à la fois des possibilités d'actions typiques des jeux « solos » (réalisation de la performance qui repose sur le vouloir-faire, pouvoir-faire restreint au départ qui se complexifie progressivement, etc.) et des possibilités de progression liées au multijoueur (davantage orienté vers le savoir-faire) que la structure de jeu de *World of warcraft* permet de réunir des joueurs n'ayant pas encore pratiqué de jeux massivements multijoueurs et des vétérans du genre. L'analyse que nous venons d'effectuer pour la structure de jeu, c'est-à-dire telle qu'elle se manifeste du premier niveau au niveau 60, n'est cependant plus valide une fois que le joueur atteint ce dernier stade, ceci étant dû à un changement du devoir-faire et du statut du destinateur.

« *End game experience* »[285] : le joueur investi destinateur

Le terme « *end game experience* » est couramment employé par les joueurs pour qualifier l'expérience de jeu une fois le niveau 60 atteint. En effet, nous avons vu que la réalisation du programme narratif n'avait pas pour vocation à faire acte si ce n'est quant à la progression de l'avatar, qui était alors investi en devoir-faire. L'accès au dernier niveau se présente donc comme une règle de *ludus*, qui vient marquer la clôture du programme narratif par sa réalisation. La réussite de cette épreuve marque effectivement la fin du système de points d'expérience, puisqu'il n'est plus possible d'en accumuler (la barre graphique disparaît). Néanmoins, le jeu ne se clôt pas pour autant, l'arrêt du mécanisme de progression du personnage ne bloque pas l'ensemble de la « machine *World of warcraft* ». Dans une optique systémique, il ne faut toutefois pas oublier qu'un seul mécanisme joue sur le fonctionnement du tout. Modifier le fonctionnement d'un mécanisme revient donc à modifier le système dans son ensemble. D'autant que, comme nous l'avons vu, les points d'expérience sont dès le niveau 1 un rouage essentiel de la production du sens puisqu'ils permettent aux actions du joueur d'être intégrées dans la structure. Aucune épreuve glorifiante intra-diégétique ne vient cependant rendre discernable la réalisation de ce qui apparaissait pourtant comme l'épreuve décisive du programme narratif, le joueur continue ce qu'il était en train de faire comme s'il avait passé un autre niveau (seule la barre graphique dédiée aux points d'expérience disparaît). Il serait alors possible de considérer que cette performance (c'est-à-dire atteindre le niveau 60) constitue elle aussi une épreuve qualifiante d'un programme narratif complexe et non pas une épreuve décisive. Plus précisément, elle est à considérer comme l'épreuve décisive d'un sous-programme narratif consacré à l'acquisition de trois modalités du faire : le savoir-faire, le pouvoir-faire et le devoir-faire[286]. Pour expliciter plus en avant ce dernier point, nous proposons de synthétiser ce que nous venons de décrire au sein du schéma suivant :

---

[285] Expérience de fin de jeu.

[286] Nous ne mentionnant pas ici le vouloir-faire puisque celui-ci relève d'une décision intentionnelle du joueur et que la compréhension de cette volonté passe par la description des pratiques (nous renvoyons sur ce point le lecteur au chapitre 1.2 de cette partie).

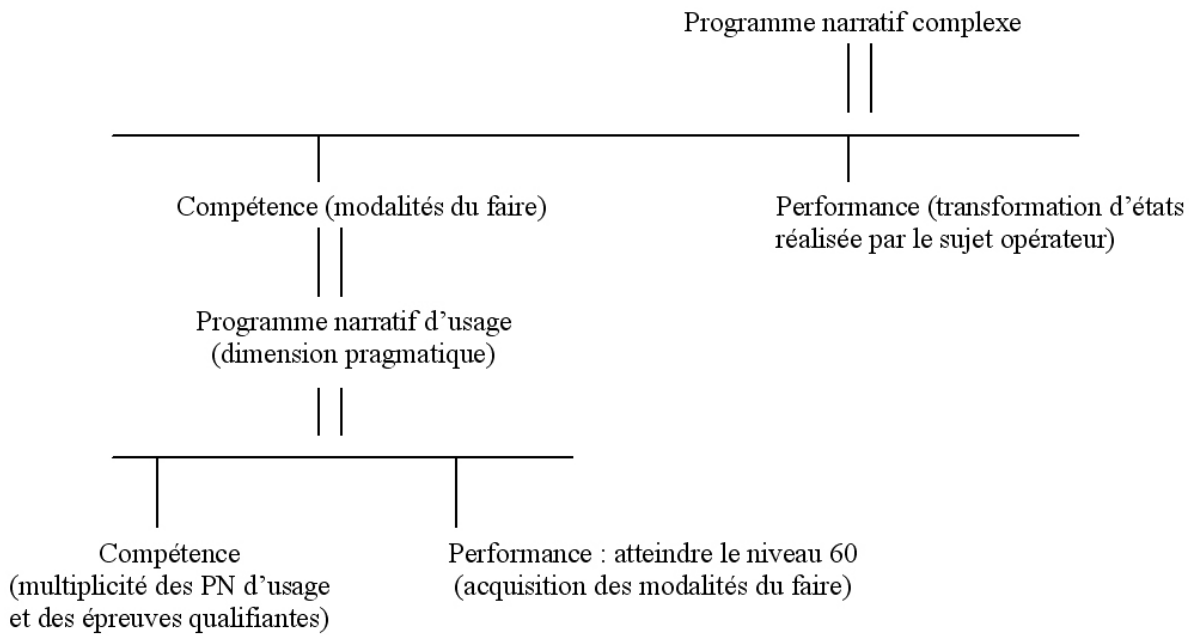

Figure 9. Programme narratif complexe de World of warcraft.

Afin de parvenir au niveau 60, le joueur doit faire acquérir à son avatar le pouvoir-faire nécessaire en passant les niveaux précédents, qui traduisent chacun une acquisition de nouveaux objets modaux. Conjointement, l'accès au dernier niveau traduit l'acquisition d'un certain savoir-faire dans la manipulation des modalités d'action de l'avatar, ce savoir-faire étant mis à l'épreuve progressivement depuis les premiers niveaux au sein du village initiatique. Le devoir-faire (faire progresser l'avatar jusqu'au niveau 60) est constamment communiqué au joueur par la structure de jeu et ses différents mécanismes. Comme nous le signalions, le destinateur de ce programme narratif d'usage est intra-diégétique, il relève du système de jeu qui fixe la performance du PN à travers différentes manifestations (PNJ, faune des régions du monde d'Azeroth, etc.). Une fois ce programme narratif d'usage accompli, le joueur reprend le PN qui lui est hiérarchiquement supérieur. Comme nous l'avions relevé lors de l'analyse de la cinématique de départ (qui n'apparaît qu'au moment de la création d'un nouveau personnage), le sujet qui tient le rôle actanciel de destinateur lors de la phase de manipulation initiale est un narrateur extra-diégétique. Lorsque le joueur reprend ce programme narratif, il retrouve alors un destinateur extra-diégétique, mais qui a cette fois changé de sujet, puisqu'il n'est autre que lui-même (la voix d'un narrateur extra-diégétique, telle qu'on peut la trouver dans la scène cinématique de départ, n'apparaîtra plus). La performance qui reposait sur la progression de l'avatar étant réalisée, la structure de jeu délègue le devoir-faire au joueur. Le faire-savoir de cette manipulation se manifeste par la disparition des points d'expérience. Mais comme nous l'avons déjà souligné, pour que le sens

puisse être produit (et donc pour qu'un programme narratif soit mis en place par le joueur), il est nécessaire que les actions fassent actes et qu'à ce titre elles soient discernables et intégrées. Des règles doivent pouvoir fixer le moment, l'ici et le maintenant, à partir duquel les actions donneront un résultat en fonction des restrictions édictées. Le joueur doit pouvoir se fixer une performance à réaliser concernant une transformation d'états (il peut s'agir par exemple d'acquérir un équipement particulièrement prestigieux, etc.). Le système de jeu du logiciel continue de proposer à ce titre des mécanismes qui peuvent être incorporés dans la structure de jeu mise en place par le joueur pour faire sens. Pour le dire autrement, une fois le niveau 60 atteint, *World of warcraft* se présente comme un jouet, ses mécanismes peuvent être manipulés d'une certaine façon pour servir d'outil à une structure de jeu établie par le joueur. Ce type de médiation ludique rapproche l'expérience du logiciel de celle que les joueurs peuvent avoir en pratiquant un jeu non informatique, ou la structure de jeu est simulée par le joueur en intégrant en son sein des mécanismes de l'objet qui va servir d'outil de jeu (comme dans l'exemple que nous avions pris au sujet du Transformer ou du rubik's cube). Le système de jeu ne prescrit plus de programme narratif, mais instaure une narration autogénérative pour inciter à l'adoption d'une attitude ludique. Nous avons déjà décrit les mécanismes sur lesquels peuvent se porter les actions du joueur pour faire acte. Il peut notamment s'agir d'entreprendre des quêtes de type raid pour acquérir des objets rares (ou convoités lors des niveaux précédents), de tenter d'obtenir un rang élevé par le biais du système de joueur contre joueur (ce qui donne également accès à des artefacts très rares), d'augmenter le niveau de sa profession pour réaliser des produits artisanaux de haute facture ou encore d'augmenter sa réputation auprès des différents groupes de PNJ. Ce dernier mécanisme, bien qu'il soit présenté aux environs du niveau 10, ne revêt d'intérêt que lorsque l'avatar approche du niveau 60. En effet, en réussissant les quêtes délivrées par les PNJs ou en éliminant certaines créatures, le joueur augmente sa « réputation » auprès de différents groupes de PNJs (le statut de la réputation peut être consultée dans une fenêtre d'interface dédiée). Il existe plusieurs grades (amical, honoré, exalté, détesté, etc.), qui permettent d'avoir des avantages marchands vis-à-vis du groupe sollicité. Mais les épreuves à réussir pour augmenter significativement sa réputation ne sont proposées qu'aux derniers niveaux, tout comme l'accès aux objets vendus.

La disparition du système d'expérience n'a pas qu'une incidence sur le statut du destinateur, qui change de sujet. Comme nous l'avons vu, l'augmentation des niveaux permettaient au joueur d'effectuer avec plus de facilité certaines épreuves qui se présentaient à lui à un stade inférieur, l'augmentation progressive du pouvoir-faire assurant la surqualification de l'avatar. L'arrêt de cette augmentation automatique lors de

l'accomplissement d'épreuves ne permet plus au joueur de profiter de cette facilité de la réalisation dans les quêtes qui lui sont proposées au niveau 60. L'accent est alors davantage mis sur le savoir-faire du joueur. Il y a certes l'obtention d'artefacts qui permet à l'avatar d'être plus ou moins qualifié pour réussir certaines épreuves de niveau 60 (certaines ne peuvent d'ailleurs être réussies que si le joueur dispose de l'équipement adéquat, comme par exemple un affrontement dans un donjon peuplé de créatures du feu nécessite des objets magiques de protection contre cet élément). Mais l'acquisition de ces objets passe précisément par la réussite d'autres épreuves de niveaux 60 pour lesquels l'avatar n'est pas automatiquement surqualifié. De plus, alors que le jeu « solo » était possible jusqu'à ce point, la plupart des mécanismes de jeu proposés aux hauts niveaux nécessitent un jeu coopératif pour être actionnés : les matières premières nécessaires aux artisans se trouvent dans les donjons raids, l'accès à un rang élevé en joueur contre joueur nécessite de se rendre sur les champs de bataille, etc. Et dans ce cadre, comme nous l'avions déjà évoqué, le degré d'incertitude de réalisation de l'action ne va pas uniquement dépendre du joueur mais aussi de ses équipiers et adversaires. L'acquisition du savoir-faire peut alors nécessiter un apprentissage constant, le savoir-faire acquis jusqu'au niveau 60 pouvant ne plus se révéler insuffisant vis-à-vis de la nouvelle nature des épreuves qui se présentent. Dans le cadre de donjons raids de 20 ou 40 personnages, l'ensemble du groupe doit être à la fois qualifié quant au pouvoir-faire des avatars mais également vis-à-vis du savoir-faire des joueurs, puisque le seul pouvoir-faire ne suffit pas à progresser dans les dédales de ces lieux. Dans ce cadre, la progression du personnage jusqu'au niveau 60 se présente comme la garantie de l'apprentissage d'un savoir-faire minimum quant aux modalités d'action de l'avatar, sans que cette seule connaissance soit suffisante pour actionner l'ensemble des mécanismes du système de jeu à haut niveau. Le savoir-faire des joueurs est donc véritablement mis à l'épreuve après le niveau 60, qui est de fait une phase de jeu dédiée aux joueurs confirmés. Ceux-ci peuvent d'ailleurs réussir dans un temps moindre la progression de leur avatar jusqu'au niveau 60, en enchaînant les instances qui accordent des bonus en points d'expérience et qui sont précisément dédiés à des joueurs sachant faire preuve de savoir-faire. Le jeu jusqu'au niveau 60 est donc bien plus long pour le joueur qui n'a pas cette connaissance des jeux multijoueurs, même si ce manque n'est pas disqualifiant pour progresser. La mise à jour régulière de contenus « haut niveau » par Blizzard, avec de nouvelles quêtes de raids ou de nouveaux champs de batailles, ne laisse toutefois présager à aucun type de joueur qu'il sera possible d'acquérir de façon définitive une connaissance complète du système de jeu (ce qui est par ailleurs une des propriétés intrinsèques des jeux informatiques). D'autant que la narration

autogénérative mise en place à partir du niveau 60 permet au joueur de construire par leurs actions autant de programmes narratifs possibles qu'il y a d'avatars, selon les possibilités offertes par les mécanismes ludiques, qui sont régulièrement renouvelés. Cet aspect concourt à faire du monde d'Azeroth une entité inachevée et en perpétuelle expansion. En somme, tant que les joueurs seront là pour faire fonctionner la machine *World of warcraft* (tant sur le plan ludique qu'économique), le sens de ce monde restera à produire, ce qui permet en retour de maintenir leur action de jeu.

Réflexivité et indexicalité de la structure de jeu

Pour conclure cette approche ludo-narratologique de la structure de jeu, nous pouvons à présent reprendre les éléments clés de notre analyse de sorte à rendre compte de la façon dont Blizzard a apporté une réponse à la situation *a priori* contradictoire dans laquelle son produit se situait en terme de médiation ludique. Nous le rappelons, le discours promotionnel entourant ce logiciel semble paradoxalement proposer un jeu qui ne nécessite pas une connaissance particulière du MMORPG pour pouvoir être abordé, ce qui implique l'acquisition de typifications inédites pour des néophytes issus d'horizons culturels variés, tout en se positionnant conjointement en parangon d'un genre avec lequel il entretient une relation en amont. Les joueurs ayant déjà éprouvés le genre doivent alors avoir la possibilité de mettre en œuvre leurs connaissances sans pour autant se révéler surqualifiés pour réaliser la performance proposée. Il faut relever en premier lieu que sur le plan de sa réflexivité, la structure de jeu de *World of warcraft* ne renvoie pas uniquement à une expérience de jeu « massivement multijoueur » en ligne au sein d'un univers persistant. Elle déborde au contraire de son cadre pour faire appel à des connaissances issues d'autres pratiques ludiques et fictionnelles, de sorte à ce que le joueur potentiel ne soit pas totalement étranger et néophyte au sein du monde d'Azeroth, que ce soit au travers de sa thématique emprunte de médiéval fantastique (qui présente un « monde secondaire » au « fort potentiel ludique », pour reprendre la dénomination de Gilles Brougère au sujet de l'œuvre de J.R.R. Tolkien) ou de certains mécanismes du système typiques des jeux vidéo « solos » (faire-croire de la manipulation reposant sur le vouloir-faire, etc.) et des jeux plus traditionnels (les mécanismes du système sont à employer comme des « jouets » pour qu'ils puissent produire du sens). En somme, *World of warcraft* ne se constitue pas en parangon d'un genre vis-à-vis duquel il entretiendrait une relation en aval, proposant à son public cible une majorité de modalités

d'action véritablement inédites. Il permet au contraire au joueur de réinvestir les typifications acquises au cours de pratiques (vidéo)ludiques précédentes, sans restreindre ces connaissances à la seule expérience des MMORPGs.

Pour ce faire, la structure de jeu joue constamment avec l'indexicalité des actions entreprises, de sorte à « mettre en scène notre imaginaire », pour reprendre l'expression d'Alain Coulon. Même si les deux camps au sein desquels le joueur peut créer son avatar sont présentés comme originellement belligérants, le sens de cette bataille reste à construire, il s'agit notamment pour chacun de ces camps de rétablir l'ordre à la suite de la « guerre du chaos », qui fait figure de destruction du sens. Alors que dans les épisodes de *Warcraft* 1 et 2, le camp de la horde était présenté comme la figure même de l'anti-sujet, *World of warcraft* ne cesse de souligner que cette antinomie n'a plus cours. L'histoire des orques relate par exemple que cette race était au service des forces démoniaques par le passé, mais qu'une rébellion les a libéré de cette « corruption », les laissant néanmoins livrés à leur propre survie. Cette indexicalité se retrouve par ailleurs au cœur même des mécanismes du système de jeu. Comme nous l'avons vu, le système de quête n'a pas pour vocation de clore le sens des actions. Bien que les quêtes permettent de faire progresser le personnage, ce qui pouvait apparaître comme une épreuve décisive ne se révèle en fait être qu'une épreuve qualifiante qui permet au joueur d'être par la suite son propre destinateur et donc de décider de ce qui pourra faire sens dans son jeu. La progression jusqu'au niveau 60 est néanmoins nécessaire puisqu'elle garantie l'acquisition d'un savoir-faire minimum quant au type d'avatar incarné par le joueur (voire quant au jeu coopératif en donjon ou JcJ). De la sorte, tout en lui permettant d'employer ses propres schèmes d'interprétation pour faire sens, le contexte de jeu communique au joueur certaines typifications qu'il devra incorporer s'il veut pouvoir continuer à faire sens au-delà du niveau 60, qui met également l'accent sur le savoir-faire propre à chacun. Ce que nous venons de décrire concernant la jouabilité mise en place par la structure de *World of warcraft* vient en somme confirmer la thèse que nous avons choisi de soutenir depuis la fin de notre première partie et qui est également au cœur de la réflexion ethnométhodologique : l'action et son contexte sont co-déterminés, ils s'ajustent dynamiquement par une boucle réflexive. Pour que la structure de jeu produise du sens il est nécessaire que le joueur puisse y apporter ses propres typifications, mais pour que celles-ci puissent être apportées il est également nécessaire d'acquérir certaines connaissances transmises par la structure de jeu, ce qui permettra à nouveau au joueur d'employer ses propres schèmes d'interprétation, etc. Ceci revient à dire dans le cadre de la médiation ludique que les conditions de validité d'apparition du jeu sur support informatique nécessitent de

placer l'objet et le sujet sur le même plan, il ne saurait être suffisant d'évoquer la colonisation de l'imaginaire des « cultures-traditions » locales par une « culture-industrie » globale pour expliquer la fortune interculturelle des jeux vidéo. Et si nous avons précédemment abordé la façon dont la structure de *World of warcraft* était conçue pour présenter une certaine jouabilité, il nous reste donc à décrire les « méthodes » que mobilisent les acteurs pour actualiser celle-ci, ce qui nous permettra de comprendre la façon dont les joueurs de ce MMORPG procèdent à la construction signifiante d'un monde ludique commun.

2.2 Description ethnométhodologique des pratiques ludiques

Rappelons que, afin de pouvoir décrire les éthnométhodes des joueurs, nous avons choisi de procéder à une « filature » qui consiste à voir ce que le sujet voit, de sorte à rendre compte des activités qui constituent les « routines » des membres, qui sont autant de méthodes pour manifester et construire la réalité de la pratique étudiée. En effet, c'est par ces routines que les membres tentent de réduire l'indexicalité de la situation en construisant méthodiquement un sens commun supposément partagé par les membres. D'où l'importance de la remarque de Valentina Gueorguieva qui souligne que l'attribution de signification se fonde sur le présupposé qu'il y a des données connues par tout le monde (c'est-à-dire que des connaissances sont supposées être partagées par un même groupe social) : « Les acteurs peuvent faire appel, explicitement ou implicitement, à un ensemble de connaissances communes à la base desquelles ils peuvent fonder leur interprétation dans la situation concrète » [287] (Gueorguieva, 2004). Les MMORPGs posent précisément la question de la façon dont un même monde ludique peut être construit par des participants qui sont issus d'horizons culturels variés et qui ont, dans le cas plus particulier de *World of warcraft*, des rapports de familiarité très divergents avec la structure de jeu. Nous avons vu que pour répondre à ce questionnement, le statut d'observateur ne saurait suffire puisque l'*accountability* de la pratique ludique ne se délivre qu'à celui qui accepte également de comprendre le point de vue du joueur, d'entrer avec lui dans l'aire intermédiaire d'expérience. L'adoption de l'attitude ludique n'est pas la finalité du joueur mais un moyen d'accéder à un univers singulier de sens. Ainsi la faculté du membre est-elle aussi celle de partager cette modification volontaire de l'état de conscience vis-à-vis de la réalité ordinaire. C'est plus particulièrement ce que remarquent Patrick Boumard et Georges Lapassade (1985) au sujet notamment des travaux de Carlos Castaneda sur les enseignements d'un sorcier yaqui, Don

[287] <http://www.theses.ulaval.ca/2004/21927/ch06.html>, consulté le 03/02/2006.

Juan : « La recherche ethnométhodologique sur les états de conscience prend son plein sens si on comprend que “devenir membre”, c’est fondamentalement acquérir l’état de conscience des “participants”, et non seulement leurs savoirs ou leurs “accounts” »[288].

Il faut souligner que nous avons participé en tant qu’ « observateur caché », sans présenter aux différents joueurs notre « véritable identité » de chercheur. Cette observation cachée s’est révélée être une nécessité. De façon pratique, il n’est pas possible de signifier systématiquement à tous les avatars croisés au hasard d’une quête, ou à tous les joueurs s’exprimant dans les différents canaux de discussion, le cadre de la recherche menée. De plus, se revendiquer observateur auprès des joueurs revient à prendre une position extérieure vis-à-vis de leur pratique, alors qu’il nous faut précisément y participer en tant que membre (ce qui implique d’être considéré comme tel). Enfin, se présenter comme enquêteur auprès d’un joueur peut amener celui-ci à adopter un retour réflexif sur son activité, ce qui mettrait un terme à son action de jeu, qui est pourtant l’objet de notre description. Les limites de la position de chercheur déclarant son identité au sein d’un univers persistant en ligne ont été relevées de façon similaire par Franck Beau (2002 : 1) à l’occasion d’une enquête semi-quantitative sur les joueurs français de MMORPGs : « Ici, quelques tentatives ont permis de mettre en évidence la difficulté importante de prendre contact avec les joueurs directement dans le jeu. L’enquêteur se présentant alors sous la forme d’un “avatar” doit pour approcher le joueur, lever son anonymat et amener le joueur sur le terrain de sa méta-pratique, alors que ce dernier est en général concentré sur le jeu. Cela n’est pas toujours aisé, au vu des contingences techniques, et des “systèmes de jeu” ne favorisant pas les échanges paraludiques entre les joueurs, puisque ces espaces se veulent souvent immersifs. Il existe des forums généraux dans le jeu. Mais l’utilisation des forums généraux de l’espace intraludique pourrait nuire à une enquête car celle-ci serait considérée par les joueurs comme du “spamming”, à savoir une utilisation publicitaire des outils de communication dédiés aux phases de jeu seules ». Mais de façon plus générale, les limites entre l’observation cachée et déclarée ne sont pas toujours aussi tranchées qu’il n’y paraît, comme le souligne Georges Lapassade (1992a) : « on peut considérer que toute recherche est plus ou moins déguisée : aucun chercheur n’avoue directement tous les buts de son enquête »[289]. Du fait de notre statut d’observateur caché, nous avons néanmoins tenu à rendre anonyme tous les noms des avatars qui apparaissent dans les extraits de fil de discussion que nous restituerons.

---

[288] <http://vadeker.club.fr/corpus/theme.htm>, consulté le 05/08/06.
[289] <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/lapassade/ethngr1.htm>, consulté le 08/08/06.

Notre participation a donc consisté à faire progresser un personnage du niveau 1 au niveau 60 (un orque chasseur dénommé Urtok). Puisqu'il s'agissait de cerner les routines des membres, nous avons vu lors de l'analyse de structure qu'un élément de *gameplay* générait des régularités dans l'expérience de chaque joueur, la résolution de quêtes et des donjons (qui est liée, dans une optique systémique, à l'ensemble des autres mécanismes du système de jeu). Nous avons également relevé que la production du sens nécessitait l'acquisition de connaissances transmises par la structure de jeu à la suite de la typification de ses mécanismes, mais aussi la mobilisation de connaissances endogènes à l'individu, ces deux aspects étant particulièrement mis en exergue dans la résolution commune d'épreuve. C'est donc en portant une attention soutenue à l'accomplissement de cette tâche que nous proposons de rendre compte de la façon dont les joueurs construisent de façon méthodique la signification ludique de leur pratique à partir des typifications contingentes qui sont employées et qui trouvent leur origine à la fois dans l'actualisation du système mais aussi dans les connaissances particulières de chaque acteur. Il ne s'agira pas de rendre compte de façon exhaustive des situations auxquelles sont confrontées les joueurs, mais bien de s'inscrire dans une enquête qualitative consistant à cerner la « tendance principale » des groupes étudiés, à travers les habitudes automatisées et routines de pratiques quotidiennes. Nous avons participé à l'accomplissement de quêtes « ordinaires » (qui peuvent être entreprises en solo ou en groupe), des quêtes de donjons et des quêtes de raid, qui sont accessibles aux derniers niveaux. Ceci nous permettra de comprendre, après avoir effectué cette description ethnométhodologique, la place qu'occupent l'objet (la structure de jeu) et le sujet (le joueur) dans la médiation ludique que met en œuvre *World of warcraft*. À travers nos descriptions, nous constaterons que, tout en présentant une jouabilité particulière, la nature interculturelle de la médiation ludique et le support informatique par lequel elle opère appellent un ensemble de procédés interprétatifs non réflexifs pour que le sens puisse être construit. Nous verrons néanmoins que l'interprétation qui résulte de ces procédures est quant à elle hautement réflexive. Ces constatations nous permettrons de fournir un ensemble de conclusions sur le possible rôle de l'industrie vidéoludique en tant que culture transnationale du jeu, en prenant en compte les apports des parties précédentes.

Il est à nouveau important de souligner ici la nécessité de mener une démarche descriptive de l'action en situation pour comprendre – et non pour expliquer – le travail continuel des membres pour fabriquer le sens. Pour le dire autrement, nous n'avancerons pas de théories explicatives sur les raisons pour lesquelles les acteurs jouent (explication que

notre étude de terrain viendrait essayer de valider ou d'infirmer). Il s'agira avant tout de restituer l'intelligibilité de ces pratiques par un compte rendu de notre participation observante. La description permet en effet de ne pas développer d'interprétations en rapport avec un système de références et de valeurs externe à celui du contexte dans lequel les ethnométhodes sont mises en pratique. Ceci reviendrait à essayer de remplacer une expression indexicale par une autre, également indexicale, puisqu'elle s'exprime elle aussi à travers le langage naturel. « Pourquoi devons-nous résister de toutes nos forces à la tentation explicative et nous en tenir à une tâche infiniment plus modeste, mais aussi plus délicate et exigeante, la description ? D'une part, la science, par ses théories explicatives, n'accède nullement à un degré supérieur de connaissance. L'explication causale notamment – cf. l'étude de Wittgenstein (1982) sur *Le rameau d'or* de Frazer – n'ajoute rien à notre compréhension d'une culture qui nous est étrangère, mais consiste seulement à substituer un mythe à un autre » (Laplantine, 2000 : 111). Nous avons effectivement pu constater les limites d'une approche explicative dans le cadre du jeu, en considérant notamment, au cours du chapitre précédent, le cas d'entretiens dirigés qui ne permettaient pas d'accéder à l'intelligibilité de la pratique. « La méthode ne peut consister, dans ces conditions, que dans une "pure description" qui seule nous permet d'échapper à la "magie" et à la "superstition" qui doivent être recherchées là où elles se constituent : au cœur même du langage » (*ibid.* : 111).

La description ethnométhodologique prend précisément en considération l'indexicalité du langage et permet conjointement de rendre compte de procédures interprétatives employées par les membres pour obtenir un consensus à partir des règles de surface, qui régissent la signification que chacun attribue au jeu. Pour ce faire, il est nécessaire d'échelonner le compte rendu sur plusieurs niveaux. Un premier niveau consiste dans la restitution d'extraits de conversations issues des enregistrements que nous avons effectués au sein de l'interface de discussion. Celle-ci permet aux joueurs de communiquer entre eux et, comme nous le verrons, est un vecteur et un document essentiel pour manifester l'intelligibilité de l'activité de jeu. C'est en nous fondant sur ces *accounts* que nous effectuerons une méta-description de second niveau, qui consiste à énoncer la logique du groupe étudié et qui est aussi une distanciation vis-à-vis de notre propre participation qui a permis de produire les récits de premier niveau. « La description ethnométhodologique prouve certes la compétence de l'ethnologue comme membre car il a vécu en pratique et concrètement mis en oeuvre ces règles de sens commun, mais elle brise aussi la règle du non-dit qui caractérise l'espace spontané de l'interaction et fait alors du membre-ethnologue un être

différent des autres membres »[290] (Vol, 1994). À la différence des membres, l'observateur participant doit donc prendre en compte le caractère réflexif de son action. Ce n'est qu'en effectuant cette méta-description que l'ethnométhodologue peut rendre compte des règles de transformation employées par les membres pour obtenir un consensus à partir des typifications qui régissent la signification que chacun attribue au jeu dans un ici et un maintenant (dont témoigne le premier niveau), en veillant néanmoins à adopter une posture d'indifférence ethnométhodologique afin de ne pas porter sur cette expérience des jugements de valeurs à partir d'un système d'interprétation autre que celui qui a permis de produire ces *accounts*. Mais même alors, la formulation de ces descriptions de second niveau ne pourra échapper aux propriétés indexicales intrinsèques d'un langage naturel. L'ethnométhodologue doit alors questionner cette propriété dans un troisième niveau de description, de sorte à compléter la réduction phénoménologique du fait social : comme le relève Philippe Amiel (2004 : 132), « il est capital également, méthodologiquement, que celui qui décrit identifie qu'il est l'auteur d'un récit qui l'inclut toujours – un récit, qui de ce simple fait, ne serait pas ce récit-là s'il était tenu par *quelqu'un d'autre*, et constituerait peut-être une base d'inférence différente »[291]. Au-delà de ces trois niveaux, il est possible de considérer que la description atteint une « limite de dilution » de la pertinence et l'ajout d'autres méta-discours n'apporteraient que peu d'informations sur le phénomène étudié.

Il s'agit donc de décrire à un troisième niveau les logiques de la description propres au chercheur dans sa singularité. Pour ce faire, Philippe Amiel a recours à une technique que nous avons également choisi d'utiliser, celle de la déclaration biographique. Cela consiste à prendre compte la réflexivité de l'auteur du récit en renseignant le lecteur sur l'identité du narrateur. Mais, pour que cette lecture remplisse correctement son office, il est important d'avertir le lecteur des risques que pourrait engendrer « une lecture exclusivement documentaliste qui prendrait l'autobiographie pour ce qu'elle n'est pas : *un récit vrai* »[292] (Dupuit, 1989). Comme l'a relevé Pierre Bourdieu dans un article intitulé « L'illusion biographique » (1994), « 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 »[293]. Il y a dans le récit

---

[290] <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/vol/v2dic8.htm#v2dic8>, consulté le 24/08/06.
[291] Mis en italique par l'auteur.
[292] Mis en italique par l'auteur. En ligne, <http://enquete.revues.org/document112.html#bodyftn3>, consulté le 06/08/06.
[293] <http://www.homme-moderne.org/societe/socio/bourdieu/raisons/illusion.html>, consulté le 06/08/06.

biographique une volonté de réduire la dimension polythétique des actions par une reprise réflexive des expériences. Cette opération de synthèse confère une unité de signification au flux pourtant plurivoque de nos expériences, de sorte à faire de cette histoire de vie un allant de soi. Ce récit est pourtant hautement indexical, il dépend de l'ici et du maintenant à partir duquel il est produit. Mais, comme le souligne Christine Dupuit (1989), « à défaut d'être un récit vrai, l'autobiographie n'en est pas moins un *vrai récit* »[294]. Et parce qu'il est précisément un « vrai récit », le récit biographique permet de rendre compte de la réflexivité et de l'indexicalité des méthodes de production de son auteur, ce qui rejoint le principe d'identité au centre de l'ethnométhodologie. De la sorte, « la déclaration biographique ramène le descripteur à l'humaine condition de son inscription dans le morceau de monde qu'il décrit » (Amiel, 2004 : 132). Cette technique permet donc de répondre à cet impératif méthodologique, qui s'impose d'autant plus lorsque l'on traite de jeu, qui est une notion dont nous avons constaté l'indexicalité, mais qui semble pourtant revêtir une signification qui va de soi pour de nombreux auteurs (le jeu est gratuit, libre, il constitue le repos de l'activité, etc.). Nous reportons à nouveau la remarque de Jacques Henriot à ce propos (1989 : 14) : « Cette idée qui m'anime et prend corps en moi quand j'entends, quand je dis, quand j'écris le mot jeu, je ne l'invente pas. Elle me vient d'ailleurs : de mon entourage, de mes lectures, de mon enfance. Aussi loin que je puisse remonter dans mon passé, j'entends ce mot auquel s'attache une signification apparemment toute claire. On me disait : " va jouer " et j'allais jouer, saisissant au vol, sans la moindre hésitation, le sens que l'on donnait à ce verbe. […] C'est ainsi que j'ai appris, comme si je l'avais toujours su, qu'il y a des choses qui sont de l'ordre du jouer et d'autres qui appartiennent à un domaine tout à fait différent ». C'est ainsi que les joueurs de MMORPG ont une conscience toute claire de ce qui est ou non du jeu. Et pourtant cela ne va pas de soi.

Réduire l'indexicalité et communiquer la réflexivité de ses actions par avatars interposés

Puisque la construction signifiante d'un même monde ludique repose sur la compétence des membres à rendre observable la rationalité de leurs pratiques à autrui, il faut en premier lieu rendre compte de la façon dont celle-ci peut se manifester pour permettre aux autres membres d'établir un modèle interprétatif à partir des « évidences documentaires » transmises. Il est alors nécessaire de relever que la communication en ligne par le biais de

[294] <http://enquete.revues.org/document112.html#bodyftn3>, consulté le 06/08/06.

mondes numériques apporte certaines contraintes à ce sujet : « Pour pallier cette insuffisance créée par l'indéxicalité, les membres mettent en oeuvre "une méthode documentaire d'interprétation" qui permet de créer un supplément de sens permettant ainsi une meilleure compréhension et la poursuite de la conversation. Cependant l'écriture électronique apporte avec elle une contrainte supplémentaire. "La décontextualisation" et la "non-observabilité physique" du locuteur. […] Le fait de ne pas voir son interlocuteur pose ici un problème du fait de la non-observabilité du locuteur, il faut donc pour être admis par les membres de cette communauté d'informaticiens, savoir utiliser et interpréter des formes particulières de communication »[295] (Guichard, 1994). Cette remarque de Patrice Guichard souligne l'importance de l'emploi et la maîtrise de « nouveaux codes de communication » pour recontextualiser le sens des actions sur un réseau télématique, de sorte à pallier la « non-observabilité physiques » par d'autres types d'*accounts*, qui constituent la réflexivité du locuteur distant. Des exemples typiques de ces codes sont les « émoticones » tels que :-) ou :-(qui renvoient usuellement à la joie et à la tristesse. Dans *World of warcraft*, le canal de discussion est un outil privilégié pour constituer cette réflexivité. De même, les avatars peuvent opérer certaines gestuelles à la commande du joueur (pleurer, rire, danser, montrer du doigt, etc.), un texte qui souligne la réalisation de cette action apparaissant également dans la fenêtre textuelle (ce qui permet d'en garder une trace et d'indiquer le geste au joueur si celui-ci ne regarde pas l'avatar de son interlocuteur). La maîtrise de ces codes participe à constituer l'utilisateur en tant que membre. Il montre qu'il peut s'inscrire dans le contexte d'un jeu multijoueur en ligne, où un certain savoir-faire en la matière est nécessaire pour manifester la réflexivité de ses actions. L'extrait de discussion suivant entre deux membres de la guilde à laquelle nous appartenions est à ce titre révélateur[296] :

```
12/19 20:59:48.515  [Guild] A: hey B, did i ask you this already - are you
an ex-mudder?
12/19 20:59:59.531  [Guild] B: No, I was too late for the decent MUDs.
12/19 21:00:03.093  [Guild] A: ah okay
12/19 21:00:03.484  [Guild] B: I'm an old UOer.
12/19 21:00:10.062  [Guild] A: emotes are sometimes a telltale sign ;)
12/19 21:00:14.968  [Guild] B: A seven year vet of MMOs.
12/19 21:00:22.000  [Guild] A: ah. i am sad that i never got to check out
uo back in the day
12/19 21:00:29.000  [Guild] B: It was excellent.
12/19 21:00:34.171  [Guild] A: gotcha. eq in '99 was my first
```

[295] <http://vadeker.club.fr/corpus/guichard/1.6.htm>, consulté le 07/08/06.

[296] De façon générale, nous avons supprimé, au sein des extraits, les lignes d'information qui n'avaient pas de rapports directs avec l'échange reporté (lignes de discussion issus d'autres canaux, indications textuelles d'action, etc.).

Pour permettre la compréhension au lecteur non anglophone, nous proposons ci-dessous une traduction de cet échange. À la façon de Philippe Amiel qui annotait la recette de cuisine familiale du tarama pour la transmettre à une tierce personne, cette traduction est à considérer comme une annotation de la discussion précédente, dont le rôle est de réduire son indexicalité pour le « non-membre » (sans qu'il ne soit jamais tout à fait possible d'y remédier du fait de l'infinitude potentielle des indexicalités). Le texte qui sert de référence pour notre description est donc avant tout celui d'origine (les annotations seules ne peuvent suffire à suivre une recette). En effet, la traduction renvoie nécessairement à la réflexivité de son auteur (comme nous avons entre autres pu le constater au cours de la seconde partie au sujet des multiples acceptions des mots « jeu », « *game* » ou « *play* »). À ce titre, nous avons tenu à conserver certains termes dans leur forme initiale, en ce qu'ils sont autant d'*accounts* réflexifs constituant l'appartenance des membres à une même culture vidéoludique. Dans ce cas, l'annotation ne prend pas la forme d'une traduction, mais d'une note infrapaginale apportant les précisions nécessaires à la compréhension du lecteur.

12/19 20:59:48.515 [Guild] ***A***: hey ***B***, est-ce que je t'ai déjà demandé – es-tu un ex-mudder[297] ?
12/19 20:59:59.531 [Guild] ***B***: Non, je suis arrivé trop tard pour les MUDs décents.
12/19 21:00:03.093 [Guild] ***A***: Ah okay
12/19 21:00:03.484 [Guild] ***B***: Je suis un ancien UOer[298].
12/19 21:00:10.062 [Guild] ***A***: Les émoticones sont parfois un signe indicateur ;)[299]
12/19 21:00:14.968 [Guild] ***B***: Je suis un vétéran des MMOs depuis sept ans.
12/19 21:00:22.000 [Guild] ***A***: Ah. Je suis triste de n'avoir jamais eu à jeter un œil à uo par le passé
12/19 21:00:29.000 [Guild] ***B***: Il était excellent.
12/19 21:00:34.171 [Guild] ***A***: J'te comprends. eq[300] en '99 était mon premier

Comme on peut le constater, à partir de la manifestation d'une maîtrise des émoticones de la part de ***B***, ***A*** documente un modèle interprétatif fondé sur sa précédente connaissance des pratiques réflexives au sein de jeux de rôle multijoueurs en ligne, ce qui l'amène à postuler que ***B*** a déjà pratiqué ce genre de jeu. La réflexivité de cette appartenance au groupe des joueurs de MMORPGs repose également sur l'emploi d'abréviations de noms d'autres

---

[297] Le joueur fait ici référence aux MUDs (*Multi User Dungeons*). Les MUDs, apparus à la fin des années 70, sont considérés comme les ancêtres des MMORPGs de par le fait qu'ils faisaient partie des premiers jeux de rôle informatiques à employer un réseau distant. Ils avaient la particularité d'être en mode texte uniquement. Le suffixe –er indique que ***A*** constitue ***B*** en ancien joueur de ce logiciel.
[298] En employant l'abréviation UO, le joueur fait référence à *Ultima online* (Origin system, 1997), l'un des premiers MMORPGs à avoir remporté un succès significatif.
[299] Il s'agit ici d'un émoticone renvoyant au clin d'œil.
[300] EQ est l'abréviation d'*Everquest* (Sony computer entertainment, 1999), autre MMORPG à succès.

jeux du même genre, qui implique une idéalisation d'interchangeabilité des points de vue. Cette idéalisation repose à fois sur la connaissance partagée des jeux mais aussi sur l'utilisation de l'abréviation, qui est une autre méthode utilisée fréquemment par les joueurs pour communiquer à travers une interface textuelle qui ne permet pas l'affichage de textes trop longs (et qui constitue aussi une méthode pour pallier les contraintes techniques en se rapprochant de la vitesse d'échange à l'oral). ***A*** et ***B*** montrent successivement la connaissance réciproque de ces logiciels (***A*** sait par exemple que *Ultima online* n'est pas un jeu récent), ce qui constitue conjointement une « culture » commune, fondée sur le recouvrement (nécessairement partiel) du stock de connaissance à disposition des deux joueurs. Ceci concourt à réduire l'indexicalité de la situation en établissant un contexte de sens commun à partir de typifications ayant des origines issues de l'expérience personnelles (notamment de la pratique d'autres MMORPGs), mais aussi sociales (comme la connaissance des modes typiques de fonctionnement des MUDs, alors qu'ils n'ont visiblement pas été pratiqués par ***B***). Le « sens commun » apparaît bien ici comme le « synonyme du raisonnement sociologique pratique dans lequel l'expérience et l'action deviennent *accountable* »[301] (Gueorguiva, 2002). Nous allons voir que la procédure interprétative que nous venons de décrire pour constituer un contexte commun est essentielle dans la résolution de quêtes en groupe et plus particulièrement en instance.

La typification des mécanismes du système de jeu

La réalisation de quêtes ou de donjons en groupe nécessite en premier lieu l'acquisition d'un ensemble de connaissances qui résulte de la typification des mécanismes du système de jeu. Ces typifications permettent de servir de briques de base pour construire de façon signifiante un contexte commun. La première nécessité, lorsqu'un joueur recherche un groupe, est de pouvoir manifester cette volonté (vouloir-faire), de même que l'objectif de cette requête (soit le devoir-faire). À travers la manifestation de ces deux modalités du faire le joueur se constitue en sujet-opérateur potentiel de l'objectif fixé (le vouloir-faire et le devoir-faire étant des modalités de la potentialisation). Pour que cette potentialité puisse devenir actuelle il est cependant nécessaire que le joueur dispose également du pouvoir-faire (qui dépend de son avatar) et du savoir-faire, dont il devra faire preuve à la fois lors de la réalisation de l'épreuve mais aussi avant de l'entreprendre, pour trouver un groupe. Nous

[301] <http://www.anthro.umontreal.ca/varia/alterites/n3/gueorguieva.html>, consulté le 08/08/06.

l'avons vu, l'interface textuelle est un outil permettant de faire part de la réflexivité de ses actions aux autres joueurs et à ce titre elle permet à chacun de s'assurer qu'autrui partage bien le même contexte de sens. Cette contextualisation passe par la maîtrise de codes qui font preuve d'une connaissance partagée des mécanismes du jeu. Voici deux extraits de textes apparaissant dans le canal de discussion « recherche de groupe » de la ville d'Ogrimmar :

```
1/18 21:03:02.328  [4. LookingForGroup] A: LFM UBRS
1/18 21:03:10.000  [4. LookingForGroup] B: [63+] The Test of Skulls, Axtroz
1/18 21:03:25.156  [4. LookingForGroup] C: LFG RFD or ZF
1/18 21:04:18.500  [4. LookingForGroup] D: LFG Maraudon
1/18 21:04:32.250  [4. LookingForGroup] B: [63+] The Test of Skulls, Axtroz
1/18 21:05:23.062  [4. LookingForGroup] B: [63+] The Test of Skulls, Axtroz
1/18 21:05:24.156  [4. LookingForGroup] E: LFM ubrs

1/18 22:05:11.796  [4. LookingForGroup] F: LFM/LFG, LBRS, Scholo, DM:N
1/18 22:06:19.718  [4. LookingForGroup] E: LFM UBRS need mage Last Spot
1/18 22:06:30.906  [4. LookingForGroup] G: LFM ST
1/18 22:06:48.265  [4. LookingForGroup] H: LFG Scholo
1/18 22:08:05.765  [4. LookingForGroup] I: LFG Scholo, UBRS or Strat
1/18 22:08:11.281  [4. LookingForGroup] J: LFG for Strat
1/18 22:08:44.765  [4. LookingForGroup] E: LFM UBRS need mage Last Spot
1/18 22:08:45.843  [4. LookingForGroup] J: LFM for Strat
```

L'*account* informant de la volonté de trouver un groupe ou un membre pour un groupe apparaît sous la forme de l'abréviation LFG ou LFM, signifiant respectivement « *looking for group* » et « *looking for more* », que l'on peut traduire par « recherche un groupe » et « recherche davantage » (dans le cas d'un groupe en cours de constitution mais auquel il manque encore quelques joueurs). Si ces quelques lettres témoignent du vouloir-faire, elles sont usuellement suivies d'autres lettres qui renvoient au devoir-faire, puisqu'il s'agit du nom du donjon auquel les joueurs veulent se rendre. Ici encore le nom du donjon est fréquemment abrégé, l'abréviation employée pour désigner un donjon déterminé étant constante : UBRS remplace « *Upper Blackrock spire* » (qui est un donjon « raid » pour niveau 60), ST tient lieu de « *Sunken Temple* » (donjon accessible aux environs du niveau 50), etc. Comme on peut le constater, ces initiales ne fournissent pas le nom d'une quête précise à accomplir. Il est pourtant possible d'indiquer très rapidement le nom d'une quête en ouvrant son journal de quête et en cliquant sur sa dénomination, ce qui a pour effet de la faire apparaître dans la fenêtre de discussion. C'est, par exemple, le cas de la requête du joueur ***B*** qui indique « [63+] The Test of Skulls, Axtroz » (le joueur n'a pas eu à taper sur le clavier le nom de la quête, il lui a suffit de cliquer sur son journal des quêtes). Il faut indiquer que cette dernière ne se

déroule pas dans un donjon, mais nécessite tout de même plusieurs participants pour pouvoir être accomplie du fait de sa difficulté[302].

Le fait que les joueurs n'indiquent pas le nom d'une quête qu'ils ont à accomplir pour se rendre dans un donjon, mais les initiales du lieu, peut avoir plusieurs raisons. Tout d'abord, les membres d'un même groupe peuvent avoir des quêtes différentes à réaliser dans une instance donné. Le groupe effectue alors les quêtes de chacun une fois qu'il s'est rendu sur place. Il est donc possible de faire équipe avec des joueurs ayant des objectifs différents, mais qui doivent être réalisés dans un même lieu. Une des autres raisons est que de nombreux joueurs souhaitent se rendre dans des donjons de leur niveau sans pour autant avoir à y accomplir une quête particulière. En effet, du fait du nombre de créatures qui y sont présentes et de la qualité des trésors qui sont délivrés, les joueurs visitent très fréquemment plusieurs fois un même donjon, jusqu'à ce qu'ils obtiennent un objet convoité (certains objets apparaissant au hasard, il est possible qu'ils ne soient pas délivrés dès la première visite), ou qu'ils gagnent suffisamment de points d'expérience pour passer à un donjon d'un niveau supérieur. Voici par exemple l'extrait d'une conversation où un joueur indique avoir tué par sept fois un *boss*, alors que nous nous apprêtions à pénétrer avec lui dans l'instance (le *boss* est désigné ici par le terme « *princess* » ; il s'agissait du donjon « Maraudon », accessible pour des avatars de niveau 40 à 50) :

2/2 22:35:02.531 [Party] ***A***: guys, have you try this before? i'm quite sure it wont work
2/2 22:35:25.828 [Party] ***B***: I´ve killed princess 7 times now xD
2/2 22:35:27.390 [Party] ***C***: of course it'll work :D

Nous donnons la traduction suivante :

2/2 22:35:02.531 [Party][303] ***A***: les mecs, avez vous déjà essayé avant ? Je suis pratiquement sûr que ça ne va pas marcher
2/2 22:35:25.828 [Party] ***B***: J'ai tué la *princess* 7 fois maintenant xD
2/2 22:35:27.390 [Party] ***C***: bien sûr que ça va marcher :D

Le fait que le système de quêtes soit mis de côté par certains joueurs expérimentés pour privilégier la réalisation répétée de donjons déjà accomplis montre bien que ces joueurs ont incorporé le programme narratif délivré par le système de jeu qui instaure en devoir-faire la progression de l'avatar, et non la résolution d'une épreuve qui clôturerait une séquence narrative donnée.

---

[302] Le chiffre « 63+ » indique le niveau à partir duquel il est possible de réaliser l'épreuve sans trop de difficulté, le niveau des avatars étant (pour le moment) limité à 60, la quête nécessite plusieurs joueurs.
[303] Le canal « party » est le canal de discussion employé par les membres d'un groupe.

Si nous avons jusqu'à présent pris en compte la façon dont les joueurs peuvent manifester leur vouloir-faire, leur devoir-faire et leur savoir-faire lors de la recherche d'un groupe, il reste à considérer la place qu'occupe le pouvoir-faire dans cette phase. Puisque chaque donjon est échelonné, il faut d'abord relever que les joueurs désirant se rendre à une instance veillent à ce que les différents membres du groupe possèdent un avatar ayant au moins le niveau minimum requis (même si un avatar plus « faible » a toujours la possibilité de pénétrer dans le donjon malgré sa sous-qualification). Mais la qualification en terme de niveau ne suffit pas, puisqu'il est également nécessaire pour le groupe que différents types de pouvoir-faire soient réunis. En effet, comme nous l'avons vu, chaque classe de personnage dispose de modalités d'actions spécifiques qui présentent une certaine complémentarité lorsqu'elles sont rassemblées au sein d'un groupe : le prêtre permet de soigner les blessures durant le combat, le mage peut asséner aux adversaires des dégâts à distance, le guerrier attaque au corps à corps pour empêcher les créatures de s'en prendre aux autres, et les autres classes de personnage présentent des caractéristiques mariant plus ou moins les précédentes caractéristiques (le druide et le chaman peuvent par exemple guérir et se battre au corps à corps, sans valoir néanmoins dans ces deux aspects les classes dédiées à ces tâches). La catégorisation par type de pouvoir-faire que nous venons de présenter est celle qui se retrouve généralement dans les conversations des joueurs lorsqu'ils souhaitent former un groupe :

```
5/4 20:39:47.546  [4. LookingForGroup] A: LFM BRD last spot random
5/4 20:39:50.780  [4. LookingForGroup] B: LFM WSG 20 - 29
5/4 20:40:05.921  [4. LookingForGroup] C: LF2M healer and tank ST
5/4 20:40:25.562  [4. LookingForGroup] D: LFM RFD
5/4 20:40:26.202  [4. LookingForGroup] E: LFM DM n
5/4 20:40:26.374  [4. LookingForGroup] F: LFM DM N tribute
5/4 20:40:32.999  [4. LookingForGroup] G: LFG UBRS
5/4 20:45:27.952  [4. LookingForGroup] A: last spot BRD healer needed
5/4 20:45:29.640  [4. LookingForGroup] D: LFM RFD
5/4 20:45:30.234  [4. LookingForGroup] E: LFM DM N
5/4 20:47:01.171  [4. LookingForGroup] D: LF2M RFD need healer + random
```

Dans cet extrait plusieurs termes ne revoient pas au nom des classes (prêtres, guerrier, etc.) mais davantage à un type de compétence spécifique : « *healer* » (« guérisseur »), « *tank* » (qui désigne un avatar pouvant combattre au corps à corps). La phrase suivante « LF2M *healer and tank* ST » indique par exemple que ***C*** recherche deux joueurs (LF2M) dont un guérisseur et un « *tank* ». Bien sûr, il est possible que les joueurs déclarent rechercher une classe précise, mais c'est avant tout en référence à son aptitude particulière, car chaque classe de personnage permet de choisir lors de sa progression certaines modalités d'action parmi un panel déterminé de sorte à acquérir une certaine spécialisation. La structure de jeu étant conçue pour permettre à la fois un jeu solo et multijoueur, toutes les classes de personnages

proposent de choisir entre des modalités favorisant soit un jeu solitaire (mais qui limitent la puissance en groupe) soit une efficience en équipe[304]. Le prêtre peut par exemple se convertir dans l'art de la guérison, de la protection d'autrui (sorts de résistance aux dégâts, etc.) ou prendre la voie des arcanes de l'ombre qui sont dédiés à l'attaque. Il est possible de combiner les spécificités, bien qu'une trop grande spécialisation dans une branche se fasse nécessairement au détriment des autres. Dès lors, les joueurs emploient davantage diverses catégories qualifiant le type de pouvoir-faire recherché et non un nom de classe précis. Il s'agit bien ici d'une typification des mécanismes du système par les joueurs, qui attribuent un rôle signifiant à chaque avatar en fonction de ses modalités d'actions. Un groupe étant usuellement composé de cinq membres, les joueurs recherchent au moins un avatar pouvant jouer le rôle de « *healer* » et un autre de « *tank* ». La typification se fait donc à la fois sur le rôle d'un individu mais aussi sur la configuration du groupe dans son ensemble (un groupe n'étant considéré comme véritablement constitué que lorsque ces deux types de personnage sont présents). Or, il n'est pas toujours évident de trouver à tout moment des avatars étant complètement spécialisés dans ces deux aspects pour visiter un donjon donné (qui nécessite conjointement un certain niveau). La phase de constitution d'un groupe est donc fréquemment un moment de concertation entre les joueurs pour estimer si le pouvoir-faire nécessaire est réuni malgré la non spécialisation des avatars. Et, dans le cas d'insuccès, la recherche du « bon » avatar (qui permettra de faire sens une fois dans l'instance) peut prendre plusieurs dizaines de minutes, ce qui risque néanmoins d'entraîner le départ de membres du groupe, qui ne sont jamais astreints à rester. Voici un extrait de conversation qui reflète un de ces moments de concertation (nous y avons laissé le nom de notre avatar de sorte à pouvoir faire apparaître nos propres interventions ; il s'agissait du donjon « Blackrock Depths », accessible aux environs du niveau 55) :

```
5/4 20:36:50.109  [4. LookingForGroup] A: LF1M BRD random
5/4 20:37:02.077  To A: i m your man
5/4 20:39:16.484  A has invited you to join a group.
5/4 20:39:24.015  [Party] Urtok: hi
5/4 20:39:25.499  [Party] A: druid left
5/4 20:39:41.093  [Party] Urtok: so we need a priest
5/4 20:40:29.765  [Party] A: i got another hunter coming up
5/4 20:40:43.265  [Party] Urtok: i m on my way to brd
5/4 20:40:44.077  [Party] B: k
5/4 20:42:57.671  [Party] A: how are you specced druid?
5/4 20:43:16.390  [Party] C: ferral
5/4 20:45:41.593  [Party] A: do we want a shaman as main healer?
5/4 20:46:09.952  [Party] Urtok: we should try
```

[304] Il est possible de redéfinir le profil de son avatar au cours de sa progression, mais cette modification coûte des pièces d'or et revient de plus en plus cher selon le nombre de fois que le joueur a choisi de revenir sur ses décisions de spécialisation.

5/4 20:46:34.140 [Party] ***A***: we can try
5/4 20:46:47.718 [Party] ***D***: 3 of us that can heal so :P
5/4 20:46:51.827 [Party] ***A***: ye
5/4 20:47:01.015 [Party] ***C***: we want a level 60 hunter?
5/4 20:47:01.812 [Party] ***A***: we got druid as tank

Nous donnons la traduction suivante :

5/4 20:36:50.109 [4. LookingForGroup] ***A***: LF1M BRD random[305]
5/4 20:37:02.077 À ***A***[306]: je suis ton homme
5/4 20:39:16.484 ***A*** vous a invité à joindre un groupe.
5/4 20:39:24.015 [Party] ***Urtok***: salut
5/4 20:39:25.499 [Party] ***A***: notre druide est parti
5/4 20:39:41.093 [Party] ***Urtok***: alors nous avons besoin d'un prêtre
5/4 20:40:29.765 [Party] ***A***: j'ai un autre chasseur qui vient
5/4 20:40:43.265 [Party] ***Urtok***: je suis en route pour brd
5/4 20:40:44.077 [Party] ***B***: ok
5/4 20:42:57.671 [Party] ***A***: comment es-tu spécialisé druide ?[307]
5/4 20:43:16.390 [Party] ***C***: ferral[308]
5/4 20:45:41.593 [Party] ***A***: est-ce que nous voulons un chaman comme *healer* principal ?
5/4 20:46:09.952 [Party] ***Urtok***: nous pourrions essayer
5/4 20:46:34.140 [Party] ***A***: nous pouvons essayer
5/4 20:46:47.718 [Party] ***D***: 3 d'entre nous peuvent guérir alors :P[309]
5/4 20:46:51.827 [Party] ***A***: ouais
5/4 20:47:01.015 [Party] ***C***: Est-ce que nous voulons un chasseur[310] niveau 60?
5/4 20:47:01.812 [Party] ***A***: nous avons un druide comme tank

Comme nous pouvons le constater, avant de commencer une instance, les joueurs s'assurent que les différents types de pouvoir-faire qui composent le groupe constituent une configuration signifiante pour la réalisation de l'épreuve à suivre. Ils estiment si le groupe est suffisamment qualifié pour que ses actions produisent du sens vis-à-vis de la structure de jeu, en étant intégrées à la situation agonistique que constitue un donjon : pour que les actions produisent un résultat signifiant, le groupe doit pouvoir progresser dans les dédales et atteindre en partie ou totalement les objectifs que chacun se fixe. Les situations qui sont vécues comme des échecs par les joueurs sont tout aussi révélatrices de cette nécessité de production du sens pour qu'un contexte de « jeu » soit construit. Alors que nous étions entré depuis peu de temps dans un donjon (« Scholomance »), l'ensemble des joueurs du groupe ne cessait de mourir face aux adversaires, ce qui nécessitait à chaque fois un long trajet à l'état de fantômes pour retourner au sein de l'instance et ressusciter. Les joueurs utilisent d'ailleurs

---

[305] Le terme « *random* » indique ici que toutes les classes de personnages sont bienvenues.
[306] Nous avions ici envoyé un message « privé » à ***A***, d'où le fait qu'aucun canal de discussion ne soit spécifié.
[307] ***A*** s'adresse ici à ***C*** qui est également druide.
[308] Ce terme renvoie à la spécialisation de combat du druide.
[309] Cet émoticone renvoie généralement à un sourire qui « tire la langue ».
[310] Le chasseur est une classe qui permet principalement d'attaquer à distance et d'employer un animal de compagnie pour combattre au corps à corps.

un terme pour désigner la mort rapprochée de la totalité des membres du groupe, celui de « *wipe* » (qui pourrait être traduit par essuyé, balayé, effacé). Cette succession d'échecs, qui rendait la progression incertaine et très lente, finit alors par provoquer l'abandon de plusieurs membres du groupe qui quittèrent le jeu :

5/19 15:23:28.437 ***A*** has died.
5/19 15:23:43.937 ***B*** has died.
5/19 15:23:46.343 [Party] ***A***: oki no more crazed aggro plz
5/19 15:23:57.625 [Party] ***B***: shaman u ress me ?
5/19 15:23:58.390 [Party] ***A***: or we will wipe and wipe and wipe
5/19 15:24:04.859 [Party] ***A***: i am dead
5/19 15:24:22.828 [Party] ***Urtok***: let s w8 every one before goin foreward
5/19 15:24:36.515 [Party] ***A***: and can we not go to the sunken basement?
5/19 15:24:40.671 [Party] ***A***: plz
5/19 15:24:50.906 [Party] ***A***: can we go to ossuary first
5/19 15:25:06.625 [Party] ***B***: if we wipe 1 more time i'll get pist and wont play anymore i think
5/19 15:25:36.734 ***C*** leaves the party.
5/19 15:25:40.312 [Party] ***A***: WTF
5/19 15:25:41.234 [Party] ***Urtok***: !!
5/19 15:25:45.609 [Party] ***D***: huh!

Nous donnons la traduction suivante du texte précédent :

5/19 15:23:28.437 ***A*** est mort.
5/19 15:23:43.937 ***B*** est mort.
5/19 15:23:46.343 [Party] ***A***: oki plus d'aggro[311] de fou s'il vous plaît
5/19 15:23:57.625 [Party] ***B***: chaman tu me ressuscites ?[312]
5/19 15:23:58.390 [Party] ***A***: ou nous allons wipe et wipe et wipe
5/19 15:24:04.859 [Party] ***A***: je suis mort
5/19 15:24:22.828 [Party] ***Urtok***: attendons tout le monde avant de continuer plus en avant
5/19 15:24:36.515 [Party] ***A***: et pouvons nous ne pas aller au *sunken basement*[313] ?
5/19 15:24:40.671 [Party] ***A***: s'il vous plaît
5/19 15:24:50.906 [Party] ***A***: pouvons nous aller à l'*ossuary*[314] en premier
5/19 15:25:06.625 [Party] ***B***: si l'on wipe 1 fois de plus je vais m'énerver et j'arrêterai de jouer je pense
5/19 15:25:36.734 ***C*** quitte le groupe.
5/19 15:25:40.312 [Party] ***A***: WTF[315]
5/19 15:25:41.234 [Party] ***Urtok***: !!
5/19 15:25:45.609 [Party] ***D***: huh!

L'extrait précédent de conversation montre également que la réalisation de l'épreuve ne requiert pas uniquement la qualification des avatars en terme de pouvoir-faire, mais également la mobilisation d'un savoir-faire qui concerne à la fois la manipulation de l'avatar et la compréhension commune de termes qui renvoient à la typification d'actions de jeu en

---

[311] Ce terme désigne l'attaque groupée de plusieurs ennemis alertés par la présence des avatars dans les parages.
[312] ***B*** s'adresse ici à ***A*** qui est chaman et qui a un sortilège de résurrection, mais ce dernier lui répond deux lignes plus bas qu'il est également mort.
[313] Nous n'avons pas traduit ce terme car il désigne ainsi un lieu ainsi dénommé dans le jeu.
[314] Nous n'avons pas traduit ce terme car il désigne ainsi un lieu ainsi dénommé dans le jeu.
[315] Ces lettres renvoient à une expression grossière d'étonnement.

situation. Le mot « aggro », que nous avons annoté dans l'extrait ci-dessus, est de ce type. Il manifeste la cristallisation monothétique d'un flux d'actions passées, cette typification faisant de plus l'objet d'un processus d'anonymisation de la signification des expériences vécues subjectives, pour donner forme à un terme qui peut être socialement distribué. Cette typification a été objectivées, elle permet de s'orienter dans le monde ludique, d'interagir avec autrui, de coopérer et de communiquer. De la sorte, le terme « aggro » lorsqu'il est employé en combat manifeste la situation aux autres membres tout en la constituant, il invite les autres joueurs à la mobilisation de certains schèmes d'action qui auront pour objectif de résoudre la position problématique qui se pose à eux, comme le montre l'extrait suivant :

```
5/19 17:03:56.250  [Party] A: Pull!
5/19 17:04:05.312  [Party] B: help! taking aggro
5/19 17:04:40.890  [Party] B: help! taking aggro
5/19 17:05:23.468  [Party] C: anyone got water ?
5/19 17:05:28.109  [Party] A: nope
5/19 17:05:29.484  [Party] C: i forgot to buy that
```

Nous donnons la traduction suivante :

5/19 17:03:56.250 [Party] ***A***: Pull![316]
5/19 17:04:05.312 [Party] ***B***[317]: De l'aide! Je prends l'aggro
5/19 17:04:40.890 [Party] ***B***: De l'aide! Je prends l'aggro
5/19 17:05:23.468 [Party] ***C***[318]: Quelqu'un a de l'eau[319] ?
5/19 17:05:28.109 [Party] ***A***: non
5/19 17:05:29.484 [Party] ***C***: j'ai oublié d'en acheter

De nombreux termes, comme « pull » ou « aggro », servent de la sorte à construire la situation de jeu en étant à la fois informant et structurant. Il faut à ce titre relever que la reprise réflexive des actions est favorisée par le rythme que génère la structure de jeu, qui fait alterner au sein d'un donjon des moments nécessitant une attention soutenue des joueurs pour que l'action concertée puisse avoir lieu et d'autres instants où le groupe doit se « reposer » (le terme « *rest* »[320] est un autre mot fréquemment utilisé). Les avatars doivent en effet récupérer leurs points de mana et leurs points de vie avant d'engager un nouveau combat, ce qui favorise la discussion entre les joueurs sur ce qui a ou non été efficace (comme le montre notre extrait de conversation au sujet des morts à répétition, où ***A*** recommandait de ne plus prendre d' « aggro » et d'éviter de visiter un certain lieu). Cette alternance entre moments d'actions soutenues et de « repos », d'engagement et de distanciation, se retrouve dans les donjons mais aussi dans tous les aspects de ce jeu, où les joueurs ont parfois à faire de longs

---

[316] Ce terme désigne le fait de tirer sur une créature éloignée pour l'attirer vers les joueurs.
[317] B est prêtre et ne peut facilement se défendre face à une multiplicité d'attaques.
[318] ***C*** pose cette question une fois le combat terminé.
[319] L'eau permet de récupérer rapidement des points de mana, qui sont nécessaires pour jeter des sorts ou utiliser certaines compétences.
[320] *Rest* peut être traduit par repos.

trajets avant de se rendre à une destination, ces voyages étant l'occasion de discuter avec d'autres joueurs sur différents canaux (groupe, guilde, etc.). La formation de typification à partir des mécanismes du système est d'autant plus favorisée que le *gameplay* de *World of warcraft* se fonde sur la maîtrise de règles de *paidea* (résolution de quêtes, visites répétées du même donjon, etc.), la validité des schèmes de l'expérience étant fondée sur les deux modes d'idéalisation de l' « et ainsi de suite » (« *and so forth* ») et celui du « je puis le refaire » (« *I can do it again* »).

En typifiant les mécanismes du système, les joueurs s'assurent de détenir les briques de base qui leur permettront de construire un sens commun de jeu, à partir de l'expérience qu'ils ont chacun de l'actualisation d'une même structure. Comme le soulignent les ethnométhodologues, les membres sont ceux qui ont la compétence interactionnelle de partager et de recevoir les *accounts* propres à l'ensemble social auquel ils appartiennent du fait de leur travail quotidien de construction du sens commun. Néanmoins, dans le cadre du jeu, nous avions souligné que plus fondamentalement, être membre nécessitait avant tout d'adopter le même état de conscience, l'attitude ludique étant la condition d'accès à l'intelligibilité des pratiques de jeu. En somme, construire de façon signifiante un monde ludique commun ne revient pas uniquement à acquérir et partager des connaissances issues de l'actualisation du système de jeu. Nous le rappelons, l'adoption de l'attitude ludique procède à la suite d'une synthèse de reconnaissance de la part de l'individu qui opère sur le mode de la pertinence interprétative dans le jeu formel, la pertinence du contexte dépendant d'un jeu d'association qui relève à la fois de la situation biographique de l'acteur, de son milieu culturel et de ses conditions sociales. La jouabilité de la structure peut certes donner l'idée de jeu à l'individu mais celle-ci ne suffira pas à garantir l'adoption d'une attitude ludique de sa part. Et, dans le cadre de son actualisation sur ce mode, la structure de jeu ne verra sa signification stabilisée qu'au regard du stock de connaissance à disposition (« *at hand* ») de l'acteur, qui estimera si son action a bien été ludique ou non. Nous l'avons relevé, la structure de *World of warcraft* joue précisément sur son indexicalité pour permettre à l'acteur d'employer ses propres schèmes de l'expérience afin de construire la signification de sa pratique. Il nous faut donc à décrire la façon dont le joueur fait l'expérience du jeu contenu dans le jeu pour faire sens commun. Pour ce faire, nous avons vu que la phase de « fin de jeu » rendait particulièrement visible la nécessité de mobiliser des schèmes endogènes tout en réinvestissant les connaissances acquises au cours des 59 niveaux de jeu précédents.

La construction signifiante du monde ludique dans *World of warcraft*

En premier lieu, il faut souligner que ce n'est pas parce que les joueurs partagent des connaissances collectives vis-à-vis du système et un pouvoir-faire équivalent qu'il leur est donné d'atteindre les objectifs qu'ils se fixent. Cet aspect est particulièrement saillant au niveau 60, où aucun membre du groupe ne peut apporter une surqualification du pouvoir-faire qui viendrait contrebalancer un manque de savoir-faire (dans la réalisation de donjons de bas niveau, un avatar surqualifié peut par exemple venir aider les membres d'un groupe pour rendre la réalisation de l'épreuve plus aisée). Comme nous l'avons relevé, lorsque l'avatar arrive au dernier niveau, le maintien de l'exercice des possibles est effectué à travers une perpétuelle nécessité d'acquisition du savoir-faire par les joueurs. Le récit suivant d'un joueur français au sujet de l'échec d'une guilde composée uniquement d'avatars de niveau 60 reflète cette nécessité :

```
1/22 21:11:17.162  To A: alors tu fais quoi de bo ?
1/22 21:11:56.630  A whispers: je fs ZG une istance de 20 pers lvl 60 ms
repens mortis ne sont pas assez doue pour ca pour le moment
```

Nous pouvons expliciter de la façon suivante cet échange :

1/22 21:11:17.162 À ***A***: alors tu fais quoi de beau ?
1/22 21:11:56.630 ***A*** chuchote[321]: je fais ZG[322] une instance de 20 personnes niveau 60 mais repens mortis[323] ne sont pas assez doués pour ça pour le moment

Cet extrait montre bien que la réussite d'une instance de raid est relative à l'acquisition progressive d'un savoir-faire de groupe qui diffère de celui nécessaire pour l'accomplissement d'un donjon de cinq personnes, où des joueurs qui ne se connaissent pas peuvent décider de fonder une équipe, le partage d'un minimum de connaissances des mécanismes du système pouvant alors suffire pour faire sens. À ce titre, la création d'une « guilde » – qui regroupe un ensemble de joueurs qui sont amenés à réaliser de façon répétée les mêmes donjons – favorise l'acquisition de schèmes fondés sur des expériences réciproques. D'autant que la guilde se révèle être utile pour réunir les différents pouvoir-faire indispensables à l'accomplissement d'un raid (plusieurs guérisseurs, *tanks*, etc.). En effet, la réunion de vingt ou quarante personnes, à une heure précise, souhaitant effectuer la même instance de raids et

---

[321] Lorsqu'un joueur répond à un autre qui l'a contacté par l'intermédiaire d'un message privé le terme chuchote apparaît.
[322] Il s'agit d'un donjon de type « raid » nommé Zul'Gurub.
[323] Il s'agit du nom d'une guilde qui n'accepte que des avatars de niveau 60.

disposant de suffisamment d'avatars hétérogènes pour apporter les multiples types de pouvoir-faire requiert une organisation préalable, qui n'est pas obligatoire pour un donjon de « petite taille ». La guilde permet alors de planifier les différents rendez-vous hebdomadaires. Mais l'investissement nécessaire pour atteindre les objectifs qu'offrent ces instances est fréquemment source de dissensions chez les joueurs, ces divergences reflétant par là-même différentes conceptions de ce qui est ou non ludique pour chacun, comme le montre l'extrait de conversation suivant. Nous étions alors dans une guilde composée de joueurs de tout niveau, avec une majorité d'avatars en dessous du niveau 60. Alors que nous venions de nous connecter au serveur de jeu, nous faisions part de notre étonnement aux autres membres de la guilde concernant le départ d'un joueur avec qui nous avions pris l'habitude de jouer fréquemment :

2/23 21:02:22.593 [Guild] ***Urtok***: ***D*** is not in the guild anymore O_o
2/23 21:02:27.921 [Guild] ***A***: no
2/23 21:02:34.609 [Guild] ***Urtok***: wtf ?
2/23 21:02:40.593 [Guild] ***Urtok***: he left ?
2/23 21:02:54.609 [Guild] ***A***: yea dont know anything about it i was not on line at the time
2/23 21:03:07.671 [Guild] ***Urtok***: what a shame
2/23 21:03:09.250 [Guild] ***A***: think he is with bunch of tools but not sure
2/23 21:03:11.562 [Guild] ***B***: he joined in fifty nuts
2/23 21:03:16.031 [Guild] ***A***: ahhh
2/23 21:03:36.937 [Guild] ***Urtok***: people get 60 and then get out
2/23 21:03:41.828 [Guild] ***Urtok***: sad practise
2/23 21:03:51.375 [Guild] ***A***: yea is the same old story
2/23 21:04:22.203 [Guild] ***A***: join a new guild then leave them as them cant do mc and so on
2/23 21:04:50.859 [Guild] ***B***: well fifty nuts can and do
2/23 21:05:41.718 [Guild] ***B***: but all capable guilds are full
2/23 21:06:09.234 [Guild] ***Urtok***: well we are not
2/23 21:06:48.437 [Guild] ***Urtok***: so may be we can hire some guys
2/23 21:08:19.218 [Guild] ***A***: tbh i am only playing this game till a new online game comes out
2/23 21:08:30.484 [Guild] ***c***: tbh?
2/23 21:08:42.328 [Guild] ***A***: tbh = to be honest
2/23 21:08:50.406 [Guild] ***c***: ah
2/23 21:08:53.890 [Guild] ***Urtok***: why
2/23 21:08:58.812 [Guild] ***c***: why?
2/23 21:09:18.015 [Guild] ***A***: is all item run
2/23 21:09:31.312 [Guild] ***A***: that is all there is to offer in this game items
2/23 21:09:41.406 [Guild] ***Urtok***: at lvl 60
2/23 21:09:47.625 [Guild] ***A***: yea
2/23 21:10:14.062 [Guild] ***A***: and i got tired of doing mc after about 10 runs
2/23 21:10:21.015 [Guild] ***B***: well aint all online games are like that?
2/23 21:10:22.765 [Guild] ***Urtok***: do u think that is maybe because this game is mainly for casual gamers ?
2/23 21:10:24.906 [Guild] ***A***: so boring doing the same run over and onver
2/23 21:10:45.031 [Guild] ***A***: this game is not for casual players at all
2/23 21:10:53.437 [Guild] ***A***: u need to be hard core
2/23 21:11:03.718 [Guild] ***Urtok***: at lvl 60
2/23 21:11:15.984 [Guild] ***Urtok***: cos from 1 to 60 it s different

2/23 21:11:17.062 [Guild] ***A***: any mc guild wont take u less u do 2 raids a week
2/23 21:11:33.031 [Guild] ***A***: 4-5 days min a week playing game
2/23 21:12:02.015 [Guild] ***A***: yea game jsuts stops at lv 60
2/23 21:12:09.343 [Guild] ***c***: HECK NO
2/23 21:12:14.500 [Guild] ***A***: it is item hunting then
2/23 21:12:20.609 [Guild] ***B***: i agree with ***c***
2/23 21:12:23.906 [Guild] ***c***: the game REALLY begins at lvl 60...
2/23 21:12:31.671 [Guild] ***Urtok***: well i mplaying for 8 months now with 2/3 nights a week and i m only 48 :/
2/23 21:12:44.468 [Guild] ***Urtok***: yeah why at 60 ???
2/23 21:13:13.796 [Guild] ***c***: gonna log cya
2/23 21:13:24.281 [Guild] ***A***: tell me what do u do at lv 60 then ?
2/23 21:13:37.015 [Guild] ***A***: as all i can do is bg or grind items
2/23 21:14:14.859 [Guild] ***Urtok***: well i think that u have to wait for the add on once u re 60
2/23 21:14:33.281 [Guild] ***A***: and even if u are hard core epic items what is there
2/23 21:15:20.312 [Guild] ***A***: of course is my opion but i have only been playing about 1 and a half now
2/23 21:15:39.359 [Guild] ***Urtok***: at wow ?
2/23 21:15:43.718 [Guild] ***A***: yea
2/23 21:16:16.093 [Guild] ***A***: 3 months in a mc guild and not one drop

Nous donnons la traduction suivante :

2/23 21:02:22.593 [Guild] ***Urtok***: ***D*** n'est plus dans la guilde O_o[324]
2/23 21:02:27.921 [Guild] ***A***: non
2/23 21:02:34.609 [Guild] ***Urtok***: wtf ?
2/23 21:02:40.593 [Guild] ***Urtok***: Il l'a quittée ?
2/23 21:02:54.609 [Guild] ***A***: ouais, je ne sais rien à ce propos je n'étais pas en ligne quand c'est arrivé
2/23 21:03:07.671 [Guild] ***Urtok***: quel dommage
2/23 21:03:09.250 [Guild] ***A***: je pense qu'il est chez bunch of tools[325] mais je ne suis pas sûr
2/23 21:03:11.562 [Guild] ***B***: il a joint fifty nuts[326]
2/23 21:03:16.031 [Guild] ***A***: ahhh
2/23 21:03:36.937 [Guild] ***Urtok***: les gens atteignent le niveau 60 et ils quittent ensuite
2/23 21:03:41.828 [Guild] ***Urtok***: triste pratique
2/23 21:03:51.375 [Guild] ***A***: ouais c'est toujours la même histoire
2/23 21:04:22.203 [Guild] ***A***: ils joignent une nouvelle guilde et la quitte après car elle n'est pas en mesure de faire mc[327] et ainsi de suite
2/23 21:04:50.859 [Guild] ***B***: ben fifty nuts peut le faire et le fait
2/23 21:05:41.718 [Guild] ***B***: mais toutes les guildes capables sont pleines
2/23 21:06:09.234 [Guild] ***Urtok***: bien nous ne le sommes pas
2/23 21:06:48.437 [Guild] ***Urtok***: alors peut être nous pouvons recruter quelques personnes
2/23 21:08:19.218 [Guild] ***A***: tbh je joue à ce jeu uniquement en attendant qu'un nouveau jeu en ligne sorte
2/23 21:08:30.484 [Guild] ***B***: tbh?
2/23 21:08:42.328 [Guild] ***A***: tbh = to be honest[328]
2/23 21:08:50.406 [Guild] ***B***: ah
2/23 21:08:53.890 [Guild] ***Urtok***: pourquoi ?

---

[324] Cet émoticone renvoie à des yeux écarquillés d'étonnement.
[325] Il s'agit d'un nom de guilde.
[326] Il s'agit d'un nom de guilde.
[327] MC (signifiant Molten Core) est un donjon raid de 40 personnes particulièrement difficile.
[328] Cette expression peut être traduite par « pour être honnête ».

2/23 21:08:58.812 [Guild] ***B***: pourquoi?
2/23 21:09:18.015 [Guild] ***A***: ce n'est que du run[329] d'items[330]
2/23 21:09:31.312 [Guild] ***A***: c'est tout ce que ce jeu a à offrir, des items
2/23 21:09:41.406 [Guild] ***Urtok***: au niveau 60
2/23 21:09:47.625 [Guild] ***A***: ouais
2/23 21:10:14.062 [Guild] ***A***: et je suis fatigué de faire mc après environ 10 runs
2/23 21:10:21.015 [Guild] ***B***: ben est-ce que tous les jeux en ligne ne sont pas comme ça ?
2/23 21:10:22.765 [Guild] ***Urtok***: ne penses-tu pas que c'est parce que ce jeu n'est que pour les casual gamers[331] ?
2/23 21:10:24.906 [Guild] ***A***: c'est si ennuyeux de faire toujours le même run encore et encore
2/23 21:10:45.031 [Guild] ***A***: ce jeu n'est pas du tout pour les casual players
2/23 21:10:53.437 [Guild] ***A***: tu dois être hard core[332]
2/23 21:11:03.718 [Guild] ***Urtok***: au niveau 60
2/23 21:11:15.984 [Guild] ***Urtok***: parce que du niveau 1 au niveau 60 c'est différent
2/23 21:11:17.062 [Guild] ***A***: n'importe quelle mc guilde[333] ne te prendra pas tant que tu ne fais pas au moins 2 raids par semaine
2/23 21:11:33.031 [Guild] ***A***: à jouer au minimum 4 à 5 jours par semaine
2/23 21:12:02.015 [Guild] ***A***: ouais le jeu s'arrête au niveau 60
2/23 21:12:09.343 [Guild] ***B***: BIEN SÛR QUE NON
2/23 21:12:14.500 [Guild] ***A***: à partir de ce moment c'est de la chasse aux items
2/23 21:12:20.609 [Guild] ***C***: je suis d'accord avec ***B***
2/23 21:12:23.906 [Guild] ***B***: le jeu commence RÉELLEMENT au niveau 60...
2/23 21:12:31.671 [Guild] ***Urtok***: bien je joue depuis 8 mois maintenant avec 2/3 nuits par semaines et je ne suis que 48 :/
2/23 21:12:44.468 [Guild] ***Urtok***: oui pourquoi au niveau 60 ???
2/23 21:13:13.796 [Guild] ***B***: je dois me déconnecter, à la prochaine
2/23 21:13:24.281 [Guild] ***A***: Dis moi qu'est-ce que tu fais au niveau 60 alors ?
2/23 21:13:37.015 [Guild] ***A***: tout ce que je peux faire est bg[334] ou grind[335] des items
2/23 21:14:14.859 [Guild] ***Urtok***: ben je pense que tu dois attendre les add-on[336] une fois au niveau 60
2/23 21:14:33.281 [Guild] ***A***: et même si tu es hard core epic items[337] qu'est-ce qu'il y a
2/23 21:15:20.312 [Guild] ***A***: bien sûr c'est mon opinion mais j'ai seulement joué depuis un an et demi maintenant

---

[329] Le terme *run* renvoie ici à l'action de pénétrer rapidement dans un donjon pour effectuer un objectif spécifique. Il est par exemple possible de faire un « *run* de *boss* » pour éliminer cet ennemi sans se soucier d'effectuer des quêtes ou d'autres objectifs annexes.
[330] Le terme items renvoie ici aux artefacts d'équipement que l'on peut récupérer pour les avatars.
[331] Les *casual gamers* sont des joueurs qui ne jouent que de façon sporadique.
[332] Le terme *hard core* renvoie ici aux joueurs qui jouent quotidiennement un grand nombre d'heures.
[333] Le joueur fait ici référence aux guildes n'acceptant que les niveaux 60 et dont le principal objectif et de réaliser les épreuves que propose le donjon de raid « Molten Core » (MC), qui est une instance de 40 personnes.
[334] Le terme BG est l'initiale de *battle ground*, soit les champs de bataille consacrés au joueur contre joueur.
[335] Le terme grind est fréquemment employé par les joueurs pour désigner le fait d'effectuer de façon répétée la même opération pour trouver des objets rares et précieux. Certains objets n'apparaissant que de façon aléatoire et de façon exceptionnelle, les joueurs doivent souvent visiter à de nombreuses reprises un même donjon avant de pouvoir espérer trouver l'artefact convoité.
[336] Nous faisions ici référence aux ajouts de contenu effectués par Blizzard de façon régulière.
[337] Cette expression fait référence au fait de s'investir de nombreuses heures pour trouver des objets très rares (qui sont dénommés comme étant des artefacts « épiques » par le système de jeu).

```
2/23 21:15:39.359  [Guild] Urtok: à World of warcraft ?
2/23 21:15:43.718  [Guild] A: ouais
2/23 21:16:16.093  [Guild] A: 3 mois dans une mc guilde et aucun n'a drop[338]
```

Comme le montre l'extrait précédent, la réalisation d'objectifs à partir du niveau 60 a perdu sa signification ludique pour ***A***, qui va rétrospectivement estimer que le jeu s'est arrêté une fois cette étape achevée, bien qu'il ait joué pendant un certain temps après ce stade. Ceci montre bien que la signification d'une structure de jeu n'est jamais donnée, mais se construit à partir des schèmes à disposition du joueur dans un ici et un maintenant. En l'occurrence, dans le cas précédent, la remise en cause de la pertinence du contexte procède à la suite de l'actualisation du système pendant plusieurs mois, où de nouveaux schèmes typificatoires ont été acquis, qui ont entraîné une reconfiguration du stock de connaissances du joueur du fait de leur incompatibilité avec ce qu'il estime être ludique (le fait notamment que l'apparition d'objets épiques soit extrêmement rare dans une instance haut niveau et nécessite un lourd investissement). Le cas est également similaire pour ***D***, qui est resté au sein d'une guilde qui permettait de répondre à ses attentes en terme de sens commun jusqu'au niveau 60 (où il s'agissait de faire progresser l'avatar par la réalisation de quêtes et d'instances), mais qui l'a quitté une fois ce stade atteint, cette guilde ne fournissant plus les schèmes appropriés pour réaliser des instances de raid, qui nécessitent un autre type de jeu. C'est notamment ce que nous indique ***A*** lorsqu'il souligne que les guildes réservées à la réalisation d'instances de haut niveau (qui requièrent donc un certain savoir-faire) imposent aux joueurs souhaitant les rejoindre de jouer au minimum quatre jours par semaine (ce qui garantie l'implication de joueurs ayant une conception du jeu similaire, qui nécessite une forte implication pour réaliser des objectifs difficilement accessibles).

On retrouve bien ici un principe d'identité entre les méthodes de production du sens et celles qui permettent de rendre cette activité intelligible, le sens ne peut être produit qu'à condition de respecter une certaine méthode mais cette méthode reflète également la signification que l'acteur confère à ses actes. Il y a là une volonté de certains joueurs de faire adopter des schèmes particuliers pour s'assurer que les membres partagent bien le même sens commun de jeu, comme le montre l'extrait de conversation ci-dessous. Nous nous adressions alors à un joueur membre d'une nouvelle guilde, qui était avant tout réservée aux niveaux 60 (nous venions de quitter une guilde qui avait été dissoute, ce joueur étant lui aussi un ancien membre) :

---

[338] Le joueur nous indique ici qu'au bout de trois mois de jeu au sein de Molten Core, aucun des objets épiques qu'il convoitait n'est apparu dans l'instance.

4/11 20:42:44.343 To ***A*** : hey man i ve read the guild board and i ve seen that the guild is disbanded, may i join , i m 55 but i want to reach 60 kind o fast
4/11 20:44:16.640 ***A*** whispers: the others said its ok, but if you dont get that level 60 by the time we start raiding im afraid he have to kick you =/
4/11 20:44:34.765 To **A**: when will be this time ?
4/11 20:44:42.578 ***A*** whispers: dont worry though thats about 2-3weeks

Nous donnons la traduction suivante :

4/11 20:42:44.343 À ***A*** : hé mec, je viens de lire sur le bulletin de la guilde que la guilde a été dissoute, je peux vous rejoindre, je suis niveau 55 mais je veux atteindre le niveau 60 assez vite
4/11 20:44:16.640 ***A*** chuchote : les autres disent que c'est ok, mais si tu n'atteins pas le niveau 60 avant que nous ne commencions à faire des raids j'ai bien peur de devoir t'expulser =/
4/11 20:44:34.765 À **A**: ce sera d'ici combien de temps ?
4/11 20:44:42.578 ***A*** chuchote : ne t'en fais pas cependant ce sera d'ici 2-3 semaines

Dans ce cas, ***A*** nous délivre une épreuve de sorte à faire preuve de notre qualification. Cet objectif – qui est arbitraire et qui ne relève que de ce seul groupe de joueurs – vient donc s'ajouter à ceux qui sont usuellement délivrés par le système de jeu. Il faut souligner que cette guilde était créée depuis peu et recherchait alors des membres en nombre suffisant avant de pouvoir commencer ses raids, ce qui nous a permis d'être acceptés malgré la sous-qualification de notre avatar. Il est important de rappeler que ces règles de surface concernant les modalités de recrutement des guildes sont contingentes et qu'elles font à ce titre l'objet d'un travail quotidien de concertation de la part des membres. Elles sont posées par les membres pour les membres et non par le système de jeu. Elles sont donc hautement dépendantes du contexte à partir duquel elles sont fondées. Par exemple, au bout de quelques semaines, le « recrutement » de membres de niveau 60 était toujours un problème, notamment concernant les classes de guérisseurs (dans la discussion suivante ***B*** et ***C*** ont la possibilité faire adhérer de nouveaux joueurs à la guilde, ce qui n'est pas le cas de tous les adhérents) :

4/19 20:46:57.578 [Guild] ***A***: any raids going on?
4/19 20:47:21.906 [Guild] ***B***: erm once we get like 2 more healers no amtter what class
4/19 20:47:34.140 [Guild] ***A***: i'm resto shaman ;D
4/19 20:47:38.125 [Guild] ***B***: dont see why we cant start zg
4/19 20:47:43.171 [Guild] ***C***: ***B***, im talking with ***X***, he has 8 healers from MA
4/19 20:47:56.046 [Guild] ***B***: yeah but what level
4/19 20:48:01.046 [Guild] ***C***: 53+
4/19 20:48:07.656 [Guild] ***B***: to long man
4/19 20:48:11.250 [Guild] ***C***: come one, its better then nothing
4/19 20:48:16.765 [Guild] ***D***: yeah

4/19 20:48:18.828 [Guild] ***C***: ever heard of powerlevel
4/19 20:48:26.718 [Guild] ***B***: up to you then
4/19 20:48:32.546 [Guild] ***D***: and we can get some more resto shamans or druids:P
4/19 20:48:45.625 [Guild] ***B***: yeah level 53 restro shammys and druids
4/19 20:48:51.750 [Guild] ***D***: no:P
4/19 20:48:55.390 [Guild] ***D***: lvl 60s:P
4/19 20:48:58.609 [Guild] ***C***: ok, i challenge you to recruit 8 lvl 60 priests before i get the ones we ninja up to 60
4/19 20:49:11.890 [Guild] ***B***: lol ok then invi them
4/19 20:49:21.125 [Guild] ***D***: ;)
4/19 20:49:43.843 [Guild] ***Urtok***: if u want to power lvl some i m 56 1/2 so i m interested
4/19 20:50:49.734 [Guild] ***C***: ***B***, think about it seriously
4/19 20:51:03.421 [Guild] ***B***: invi them if you want
4/19 20:51:04.640 [Guild] ***C***: how long will it take to get 8 lvl 60 priests
4/19 20:51:12.906 [Guild] ***D***: long time
4/19 20:51:16.453 [Guild] ***C***: who all have guilds
4/19 20:51:25.281 [Guild] ***C***: that probably already raid
4/19 20:51:26.250 [Guild] ***B***: then what are you waiting for and invi them

Nous donnons la traduction suivante :

4/19 20:46:57.578 [Guild] ***A***: un raid est-il prévu ?
4/19 20:47:21.906 [Guild] ***B***: erm une fois que nous avons 2 healers de plus, peu importe la classe
4/19 20:47:34.140 [Guild] ***A***: je suis un resto[339] chaman ;D
4/19 20:47:38.125 [Guild] ***B***: je ne vois pas pourquoi nous ne pouvons pas commencer zg[340]
4/19 20:47:43.171 [Guild] ***C***: ***B***, je suis en train de parler avec ***X***, il a 8 healers de MA[341]
4/19 20:47:56.046 [Guild] ***B***: ouais mais quel niveau ?
4/19 20:48:01.046 [Guild] ***C***: 53+
4/19 20:48:07.656 [Guild] ***B***: trop long mec[342]
4/19 20:48:11.250 [Guild] ***C***: allez, c'est mieux que rien
4/19 20:48:16.765 [Guild] ***D***: ouais
4/19 20:48:18.828 [Guild] ***C***: as-tu déjà entendu parler du powerlevel[343] ?
4/19 20:48:26.718 [Guild] ***B***: à ta guise alors
4/19 20:48:32.546 [Guild] ***D***: et nous pouvons prendre quelques resto chamans ou druides en plus:P
4/19 20:48:45.625 [Guild] ***B***: ouais des resto chamans et druides niveau 53[344]
4/19 20:48:51.750 [Guild] ***D***: non:P
4/19 20:48:55.390 [Guild] ***D***: niveau 60:P

---

[339] Resto est l'abréviation de restauration, qui renvoie à un talent de guérison.
[340] Nous rappelons que Zul'Gurub est une instance de raid de 20 joueurs.
[341] MA renvoie au nom d'une guilde (« midnight assassin »).
[342] B fait ici référence au temps nécessaire pour passer du niveau 53 au niveau 60.
[343] Le « *powerlevel* » consiste à faire gagner rapidement à un joueur beaucoup de points d'expérience grâce à l'aide d'un autre avatar surqualifié (ce dernier réalise alors en groupe des épreuves qui ne lui rapportent plus rien et consacre son temps à cette aide). Par exemple, l'un des moyens de faire du « *power level* » est de créer un groupe comportant à la fois des joueurs de haut niveau et quelques avatars plus « faibles ». Le groupe réalise alors des quêtes qui seraient normalement difficiles pour les plus bas niveaux, mais la surqualification de certains avatars permet de pallier plus facilement les éventuels obstacles. Lorsque l'épreuve est réussie, elle délivre un maximum de points d'expérience aux joueurs aidés, pour qui la quête était de couleur orange ou rouge.
[344] Il s'agit bien sûr ici d'une pointe d'ironie de la part de B, qui voit d'un mauvais œil la volonté de recruter des avatars de niveaux inférieurs au niveau 60.

4/19 20:48:58.609 [Guild] ***C***: ok, je te défie de trouver 8 prêtres de niveau 60 avant que je ne fasse atteindre le niveau 60 à ceux que l'on ninja up[345]
4/19 20:49:11.890 [Guild] ***B***: lol[346] ok invite les alors
4/19 20:49:21.125 [Guild] ***D***: ;)
4/19 20:49:43.843 [Guild] ***Urtok***: si vous voulez faire du powerlevel à certains, je suis 56 1/2 donc je suis intéressé
4/19 20:50:49.734 [Guild] ***C***: ***B***, penses-y sérieusement
4/19 20:51:03.421 [Guild] ***B***: invite les si tu veux
4/19 20:51:04.640 [Guild] ***C***: combien de temps ça va prendre de trouver 8 prêtres niveau 60 ?
4/19 20:51:12.906 [Guild] ***D***: longtemps
4/19 20:51:16.453 [Guild] ***C***: ils ont tous des guildes,
4/19 20:51:25.281 [Guild] ***C***: qui font déjà probablement des raids
4/19 20:51:26.250 [Guild] ***B***: bien alors qu'est-ce que tu attends pour les inviter ?

Devant les difficultés générées par la formation de la guilde, les membres sont donc amenés à réviser leurs méthodes de recrutement et à en trouver des nouvelles qui leur permettraient de donner un sens à leur regroupement (dans ce cas faire des instances de haut niveau), la nouvelle méthode devant être nécessairement partagée par les nouveaux membres (il faut accepter de faire du *power level* pour accéder rapidement au niveau 60). Cependant, la guilde n'a jamais réussi à réunir suffisamment de joueurs pour faire des instances de raid régulièrement (une seule fut tentée une fois). À cet état de fait, le joueur nommé ***C*** dans la conversation ci-dessus donne l'explication suivante :

4/20 20:33:34.593 [Guild] ***C***: recruiting for this guild is hard
4/20 20:33:36.046 [Guild] ***C***: yup
4/20 20:33:51.156 [Guild] ***C***: lot of people dont want to join cos were not raiding

Nous pouvons traduire de la sorte cet extrait :

4/20 20:33:34.593 [Guild] ***C***: recruter pour cette guilde est dur
4/20 20:33:36.046 [Guild] ***C***: ouais
4/20 20:33:51.156 [Guild] ***C***: beaucoup de personnes ne veulent pas nous joindre parce que nous ne faisons pas de raids

A priori cette explication peut paraître quelque peu surprenante. En effet, pour faire des raids une guilde a besoin de membres, il semble donc normal qu'une guilde qui cherche à recruter ne puisse pas encore faire de raids. Néanmoins, pour comprendre l'explication de ***C***, il faut la mettre en relation avec la remarque qu'il formulait la veille, le 19 avril, lorsqu'il précisait que les avatars qui pouvaient être utiles avaient déjà une guilde. Cette remarque est

---

[345] Le joueur fait ici référence au fait de faire progresser de façon « artificielle » les avatars de niveau 53.
[346] Le terme lol est très fréquemment employé pour exprimer un rire. Il renvoie à l'expression « *laughing out loud* », soit « rire très fort ».

alors à replacer dans le contexte plus global de mise en service des serveurs de jeu. En effet, lorsque les serveurs ont été ouverts pour la première fois, tous les joueurs créant leur personnage ont débuté au niveau 1 pour atteindre le niveau 60 au bout de quelques mois pour les plus rapides. Durant cette période d'autres joueurs ont créé de nouveaux personnages, mais, au bout de plus d'un an, la population globale des serveurs se rapproche davantage du niveau 60, de nombreux joueurs ayant alors déjà intégré une guilde, notamment pour les classes fortement recherchées comme le sont les guérisseurs, et plus particulièrement les prêtres qui sont hautement qualifiés dans cette discipline. Il est certes possible que Blizzard ouvre de nouveaux serveurs pour accueillir les abonnés récents, ce qui permet de proposer un « royaume » à la population plus « jeune ». Ce n'était cependant pas le cas du serveur sur lequel nous nous trouvions (nommé « Magtheridon »), une nouvelle guilde devant alors inciter des joueurs à changer de guilde, d'où la difficulté concernant le recrutement évoquée par ***C*** de personnages de niveau 60.

La configuration de la population d'un serveur structure l'expérience du joueur, mais il est important de relever que celui-ci construit également par ses actions cette même configuration. Il est possible de faire apparaître ce phénomène en abordant le niveau général des joueurs d'un camp[347], présents sur un serveur donné. Celui-ci peut être vérifié de façon efficace à partir de la commande d'interface « /who », qui permet de se renseigner sur le nombre d'avatars actuellement en ligne sur le royaume, ceci à partir de différentes variables, dont la classe et le niveau (cette commande permet notamment d'aider les joueurs à trouver une classe de personnage précise pour fonder un groupe). Une fenêtre affiche alors les 49 premiers résultats, soit 49 noms d'avatars avec leur position géographique dans le monde d'Azeroth (Orgrimmar, Vallée des épreuves, instances, etc.). Le joueur doit ensuite préciser ses variables s'il souhaite voir les noms d'avatars qui n'apparaîtraient pas dans la liste limitée à 49 réponses (en rentrant par exemple le nom de la zone dans laquelle il souhaite effectuer sa recherche). De cette façon, il est possible de réaliser un « instantané » de la population d'un camp présente sur un serveur à un moment donné. Nous avons effectué le graphique ci-dessous concernant la population de horde sur Magtheridon au 1er mai 2006 en début de soirée. Nous avons additionné par tranche de cinq niveaux le nombre d'avatars présents pour chaque niveau, du niveau 1 au niveau 59[348].

---

[347] Nous rappelons que nous étions du côté de la horde.
[348] Il n'y avait jamais plus de 49 avatars par niveau.

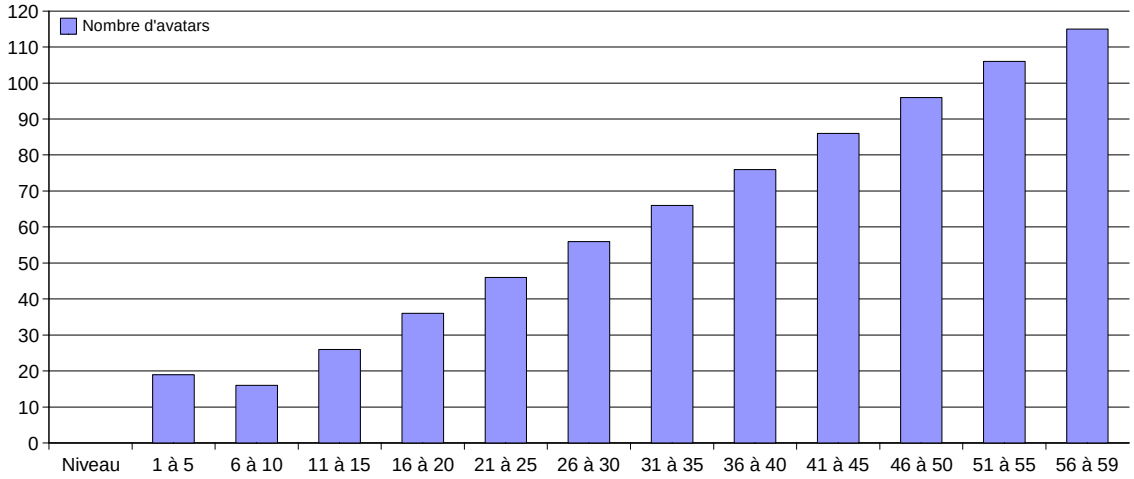

Figure 10. Nombre d'avatars de la horde en ligne sur le serveur de Magtheridon le 01/05/06.

Comme nous le soulignions, ce graphique est un aperçu de la population et dépend donc également du nombre de joueurs en ligne au moment de sa réalisation. Il ne permet pas de prendre en compte les avatars appartenant à l'alliance, puisqu'il n'est pas possible de se renseigner au sujet du camp opposé sur un même serveur (il n'est pas permis de créer sur un royaume donné deux personnages appartenant à des camps différents). Néanmoins, cette simple « prise de vue » permet de constater le nombre plus conséquent d'avatars proches du niveau 60 vis-à-vis de ceux qui ne sont qu'en début de « parcours ». Nous n'avons pas fait apparaître les avatars de niveaux 60 puisque notre interface se bornait à indiquer qu'il y en avait plus de 49. Cependant, nous avons produit un autre graphique qui indique le nombre d'avatars de niveau 60 présents en ligne à ce moment selon leur classe.

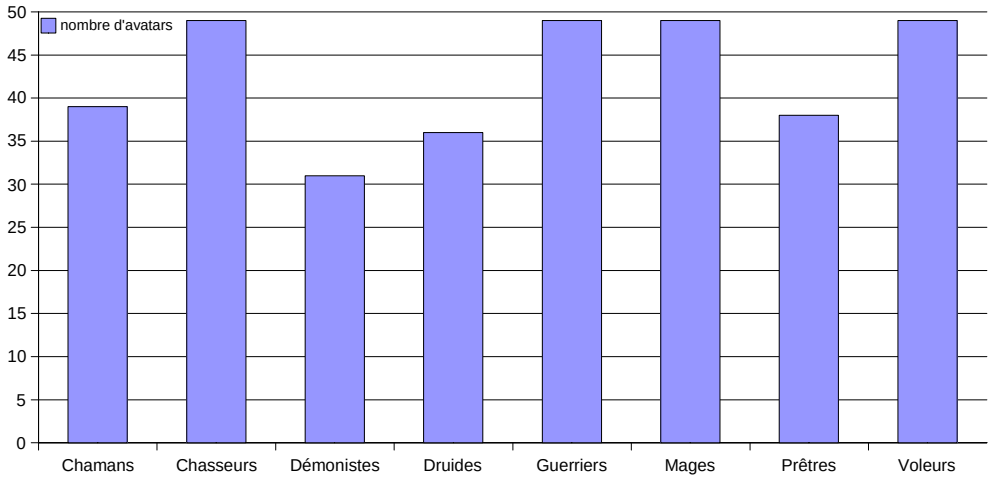

Figure 11. Nombre d'avatars de la horde de niveau 60 en ligne le 01/05/06 sur le serveur de Magtheridon.

Il faut relever que pour plusieurs classes (chasseur, guerrier, mage, voleur), l'interface indiquait qu'au moins 49 personnages étaient présents (sans qu'il soit possible d'en connaître le nombre exacte). Ces graphiques permettent donc de constater qu'il y a bien davantage d'avatars au sein du niveau 60 que dans n'importe quel autre niveau ou dans n'importe quelle autre tranche. Il est néanmoins fréquent pour un joueur d'avoir plusieurs avatars sur un même serveur, qui sont créés à différents moments, bien que l'un d'entre eux soit souvent favorisé en terme d'investissement. Les joueurs emploient à ce titre une expression pour qualifier le personnage sur lequel ils passent le plus de temps, il s'agit de leur « *main* », qui signifie « principal ». Le personnage principal est donc généralement celui qui est le plus avancé dans les niveaux. Les autres avatars, peu ou moins utilisés, sont qualifiés de « *alt* », soit alternatifs. Même si les joueurs ont plusieurs avatars, il est donc normal de constater sur ce serveur une sur-représentation de hauts niveaux, qui sont ceux sur lesquels les joueurs passent le plus de temps. De plus, tous ne recréent pas au même moment de nouveaux avatars et un serveur plus ancien comportera immanquablement une population plus avancées dans sa progression en points d'expérience. On pourrait également relever que les classes les moins jouées au niveau 60, qui n'atteignent pas le seuil de 49 personnages, sont majoritairement les classes ayant un potentiel de guérisseur (druides, chamans et prêtres), ce que laissait présager les difficultés rencontrées par la guilde précédente pour trouver des prêtres de niveau 60. Il faut néanmoins se garder de toute généralisation à partir de ce bref aperçu. Outre le fait que ce graphique ne soit pas représentatif de la composition par classe de la population de « Magtehridon » sur plusieurs mois, il faut également relever que celle-ci est susceptible de changer. Face à la difficulté que rencontrent certaines guildes pour recruter des classes de soins, les joueurs peuvent en effet décider de créer en nombre des avatars relevant davantage de ce pouvoir-faire (ce qui aurait donc pour effet de changer la répartition par classe), ou de favoriser la progression de certaines classes, comme le montre l'extrait de conversation précédent, où les joueurs prévoyaient de faire accéder des prêtres au niveau 60 en effectuant du *power level*.

Comme on peut le constater dans le cas des recrutements au sein d'une guilde, la configuration de la population d'un serveur structure l'expérience du joueur, qui construit par ses actions cette même configuration. Néanmoins, comme nous avons également pu le remarquer, l'emploi de schèmes d'expérience propres à chaque joueur pour construire de façon signifiante une pratique ludique commune ne manque pas de créer des divergences qui sont aussi source d'instabilité. À ce propos, la guilde fut dissoute quelques semaines après les

extraits que nous avons reportés faute de membres suffisamment « actifs », selon son fondateur :

5/21 20:39:59.718 To ***A***: whats happened ?
5/21 20:40:10.171 ***A*** whispers: not enough active members so i give yp

Nous pouvons traduire cet échange de la sorte :

5/21 20:39:59.718 À ***A***: qu'est-ce qu'il s'est passé ?
5/21 20:40:10.171 ***A*** chuchote : pas assez de membres actifs alors j'ai abandonné

En somme, les adhérents à cette guilde ne permettaient pas de faire acte vis-à-vis du contexte de sens commun que cet ensemble s'était fixé, qui n'était pas considéré comme ludique par suffisamment de participants. Ce dernier aspect pose alors la question de savoir si en actualisant un système identique, les joueurs jouent bien le même jeu.

Une structure de jeu en perpétuelle expansion

Comme nous l'avons constaté, à partir d'un système identique, les joueurs ne cessent d'ajouter des règles formelles pour pouvoir essayer de faire sens commun de jeu, ces règles devant nécessairement être partagées par ceux qui souhaitent être considérés comme « membre » par le groupe de joueurs qui les met en place. De la sorte, même si le système de jeu est identique d'un serveur JcJ à l'autre, les joueurs postulent une différence de structure entre les royaumes, du fait des pratiques particulières mises en place au sein de chaque serveur, comme le montre l'échange suivant que nous avons eu avec un joueur qui nous a contacté pour nous poser quelques questions :

5/10 21:04:09.296 ***A*** whispers: Is this a good realm for Horde side??
5/10 21:05:07.921 ***A*** whispers: can i ask you some questions about this realm please?
5/10 21:05:15.781 To ***A***: well lot of gank but all realm are like this
5/10 21:05:44.328 ***A*** whispers: Ive heard this realm is better for horde side, is this true?
5/10 21:06:18.984 To ***A***: dunno sorry cos i ve just played this realm, well before i was on shadow moon but just played on it from 1 to 35
5/10 21:06:52.828 ***A*** whispers: So you like this realm? Is there alot of MC running HORDE guilds?
5/10 21:07:39.484 To ***A***: well there is but they are all hardcore
5/10 21:07:47.765 ***A*** whispers: nice
5/10 21:07:54.093 ***A*** whispers: What you mean by hardcore
5/10 21:08:35.031 To ***A***: ya know harcore guys playin more than i could ever play
5/10 21:08:42.968 ***A*** whispers: lol
5/10 21:08:54.093 ***A*** whispers: surley not all guilds like that?
5/10 21:09:31.500 To ***A***: no i m in a cool guild atm but they are doin instance like ZG with 18 peeps

5/10 21:10:11.843 ***A*** whispers: cool
5/10 21:10:39.406 To ***A***: cos u wanna start a new char on this realm ?
5/10 21:10:44.187 ***A*** whispers: yeh
5/10 21:10:52.140 ***A*** whispers: Thinking off it
5/10 21:10:58.656 ***A*** whispers: just want to get in an MC running guild
5/10 21:11:03.484 To ***A***: the realm u were on sucked ,
5/10 21:11:06.687 To ***A***: ?
5/10 21:11:07.578 ***A*** whispers: ive got a lvl60 warlock
5/10 21:11:09.421 ***A*** whispers: yeh

Nous donnons la traduction suivante de cet échange :

5/10 21:04:09.296 ***A*** chuchote: Est-ce un bon realm[349] pour le camp de la horde ??
5/10 21:05:07.921 ***A*** chuchote: Est-ce que je peux te poser quelques questions au sujet de ce realm s'il te plaît ?
5/10 21:05:15.781 À ***A***: bien, il y a beaucoup de gank[350], mais tous les realms sont comme ça.
5/10 21:05:44.328 ***A*** chuchote: J'ai entendu dire que ce realm était meilleur pour le camp de la horde, est-ce vrai ?
5/10 21:06:18.984 À ***A***: je ne sais pas parce que j'ai juste joué sur ce realm, enfin avant j'étais sur shadow moon[351] mais j'y ai juste joué du niveau 1 au niveau 35
5/10 21:06:52.828 ***A*** chuchote: Alors tu aimes ce realm ? Il y a t'il beaucoup de MC running HORDE guilds[352] ?
5/10 21:07:39.484 À ***A***: bien, il y en a mais elles sont toutes hardcores
5/10 21:07:47.765 ***A*** chuchote: super
5/10 21:07:54.093 ***A*** chuchote: Qu'est-ce que tu veux dire par hardcore ?
5/10 21:08:35.031 À ***A***: tu sais des mecs hardcores qui jouent plus que je ne pourrai jamais jouer
5/10 21:08:42.968 ***A*** chuchote: lol
5/10 21:08:54.093 ***A*** chuchote: toutes les guildes ne sont certainement pas comme ça ?
5/10 21:09:31.500 À ***A***: non je suis dans une guilde cool en ce moment mais ils font des instances comme ZG avec 18 personnes
5/10 21:10:11.843 ***A*** chuchote: cool
5/10 21:10:39.406 À ***A***: parce que tu veux commencer un nouveau personnage sur ce realm ?
5/10 21:10:44.187 ***A*** chuchote: ouais
5/10 21:10:52.140 ***A*** chuchote: J'y pense
5/10 21:10:58.656 ***A*** chuchote: Je veux juste aller dans une MC running guild
5/10 21:11:03.484 À ***A***: le realm sur lequel tu étais craignait ?
5/10 21:11:06.687 À ***A***: ?
5/10 21:11:07.578 ***A*** chuchote: j'ai un démoniste niveau 60
5/10 21:11:09.421 ***A*** chuchote: ouais

---

[349] Dans sa version anglaise, les serveurs de jeu ne sont pas dénommés « royaumes », mais « *realm* », soit « réalité », ce qui est particulièrement significatif puisque comme nous l'avons vu l'adoption de l'attitude ludique permet de faire abstraction de la « réalité ordinaire », pour accéder à une autre réalité, celle du jeu.
[350] L'expression *gank* renvoie au fait de se faire tuer de façon répétée par un groupe de joueurs du camp adversaire, sans qu'il soit possible de s'enfuir à chaque fois que le joueur ressuscite le corps de son avatar.
[351] Shadow moon est le nom d'un autre serveur de jeu, duquel nous avons fait migrer notre personnage à partir du niveau 36 car celui-ci était saturé et générait de longues files d'attente avant de pouvoir réussir à se connecter (Blizzard avait alors permis la migration de personnages entre certains serveurs pour un temps limité).
[352] Par MC running guilds, le joueur fait référence aux guildes qui effectuent de façon répétée l'instance de raid « Molten Core ».

Si les joueurs postulent une différence entre les royaumes, il faut aussi rappeler qu'ils produisent des structures de jeu différentes selon les guildes, qui établissent leurs propres règles de fonctionnement pour pouvoir faire sens. Ces règles ne relèvent donc pas uniquement du système de jeu, mais sont relatives à une réalité qui lui est extérieure, l'univers de *World of warcraft* se constituant bien à ce titre comme une aire intermédiaire d'expérience (il ne s'agit pas d'un monde « parallèle » à notre réalité ordinaire). Les joueurs s'imposent des astreintes de régularités de jeu par semaine (que l'on peut considérer comme une règle de *paidea*) ou encore, dans le cas de certaines guildes, ne permettent l'accès qu'à des joueurs d'une même nationalité, ce qui change nécessairement le rapport d'acquisition des schèmes de l'expérience vis-à-vis du langage employé, qui est essentiel pour constituer la réflexivité et réduire l'indexicalité des actions. C'est ce que remarque ce joueur français qui faisait partie de la même guilde que nous et qui jouait donc également sur un serveur européen :

1/5 21:02:29.875 [Party] ***A***: c un des seuls jeux ou les gens sont tant ellisitiste
1/5 21:02:47.656 [Party] ***A***: et apparemment ds les serveurs fr c encore different
1/5 21:03:10.703 [Party] ***Urtok***: comment tu sais
1/5 21:03:20.031 [Party] ***A***: la c complique pcq en plus il y a tte les nationnalite alors ils se mettent par nationnalite ds les guildes
1/5 21:03:38.906 [Party] ***A***: alros si t pas suedois tu peuxx pas rejoidnre par ex
1/5 21:03:43.062 [Party] ***Urtok***: ben notre guilde est internationale
1/5 21:03:53.359 [Party] ***Urtok***: et y a p a de guilde fr ici ?
1/5 21:03:55.312 [Party] ***A***: pcq ***B*** a un collegue ki joue sur serveur fr
1/5 21:03:59.875 [Party] ***A***: non
1/5 21:04:06.171 [Party] ***A***: es guldes fr sont sur les serveur fr
1/5 21:04:12.906 [Party] ***Urtok***: et ils jouent pa aussi elitiste sur fr ?
1/5 21:04:28.031 [Party] ***A***: je crois pas non ils sentraident un peu plus pcq ils sont tous fr
1/5 21:04:36.046 [Party] ***A***: la ils se mettent par pays
1/5 21:04:42.781 [Party] ***A***: les suedois restent ensemble
1/5 21:05:15.140 [Party] ***A***: ca ce fs bcps ds les mmo
1/5 21:05:36.937 [Party] ***A***: ms normalement les guildes s entraident et essaye pas de se bouffer els un les otres

Nous pouvons expliciter cet échange de la façon suivante :

1/5 21:02:29.875 [Party] ***A***: c'est un des seuls jeux[353] où les gens sont tant élitistes
1/5 21:02:47.656 [Party] ***A***: et apparemment dans les serveurs français c'est encore différent
1/5 21:03:10.703 [Party] ***Urtok***: comment tu le sais ?
1/5 21:03:20.031 [Party] ***A***: là c'est compliqué parce qu'en plus il y a toute les nationalités alors ils se mettent par nationalité dans les guildes
1/5 21:03:38.906 [Party] ***A***: alors si tu n'es pas suédois tu peux pas rejoindre par exemple
1/5 21:03:43.062 [Party] ***Urtok***: ben notre guilde est internationale

[353] Le jeu en question est *World of warcraft*.

1/5 21:03:53.359 [Party] ***Urtok***: et il n'y a pas de guilde française ici ?
1/5 21:03:55.312 [Party] ***A***: parce que ***B*** a un collègue qui joue sur serveur français
1/5 21:03:59.875 [Party] ***A***: non
1/5 21:04:06.171 [Party] ***A***: les guildes françaises sont sur les serveurs français
1/5 21:04:12.906 [Party] ***Urtok***: et ils jouent pas aussi élitiste sur les serveurs français ?
1/5 21:04:28.031 [Party] ***A***: je crois pas non ils s'entraident un peu plus parce qu'ils sont tous français
1/5 21:04:36.046 [Party] ***A***: là ils se mettent par pays
1/5 21:04:42.781 [Party] ***A***: les suédois restent ensemble
1/5 21:05:15.140 [Party] ***A***: ça se fait beaucoup dans les MMO
1/5 21:05:36.937 [Party] ***A***: mais normalement les guildes s'entraident et n'essayent pas de se bouffer les unes les autres

A émet ici une remarque identique à celle du joueur de l'extrait précédent, sur les différences entre les serveurs qui apparaissent selon les pratiques des acteurs. Nous l'avons vu, cet investissement de schèmes endogènes aux acteurs fait partie des modalités de médiation ludique mises en place par le *game design*. Et, de ce fait, si le système du logiciel de Blizzard permet effectivement de construire une aire intermédiaire d'expérience pour les multiples joueurs, cette aire n'est pas structurée par les mêmes règles pour tous, ce qui ne manque pas de créer des frictions entre les utilisateurs, qui emploient des structures de jeu différentes à partir du même logiciel. C'est ce que souligne ***A*** à la fin de l'extrait, mais aussi d'autres conversations que nous avons déjà reportées au sujet de ce qui pouvait ou non être considéré comme du « jeu ». Comme nous l'avons vu au cours de la deuxième partie, ce qui donne son identité à une structure de jeu est l'interrelation des mécanismes qui la compose, l'ajout d'un mécanisme changeant l'ensemble de l'expérience de jeu. Les joueurs ajoutent de nombreuses règles formelles à celles qui sont dépendantes du *game design* de l'œuvre. Par exemple, ils peuvent s'imposer de réussir plusieurs fois par semaine une instance donnée ou encore d'accéder à un rang élevé en joueur contre joueur. Mais si la structure est différente, le rapport de familiarité que le joueur va entretenir avec celle-ci le sera aussi. Jusqu'au niveau 60, les actions sont rendues intégrées et discernables par le système de jeu, ce qui n'est plus le cas au-delà de ce stade. Dès lors, les structures de jeu qui sont soumises à l'acteur par les autres joueurs peuvent très bien ne plus correspondre à la synthèse de reconnaissance opérée jusqu'alors. C'est ce que reflète les conversations des joueurs lorsqu'ils déclarent que le jeu fini ou débute à partir du niveau 60 (et c'est aussi ce qu'exprime le terme de « *end game experience* »). D'une certaine façon, un jeu se finit effectivement au niveau 60 tandis que d'autres commencent au-delà. La façon dont le joueur est invité à mobiliser ses propres schèmes de l'expérience dans ces deux moments est différente, puisque dans un cas il a le

choix entre plusieurs fins annexes (donjons, quêtes solitaires, etc.) pour atteindre la (supposée) fin principale qui lui est délivrée (le niveau 60). Dans l'autre cas, il doit mobiliser ses propres schèmes pour construire un résultat qui ne lui est pas fourni par le système de jeu (mais dans lequel il devra inclure certains mécanismes de ce système). Peut-on considérer qu'un groupe qui se donne pour objectif de venir au bout de l'instance raid « Molten Core » joue le même jeu que le joueur qui décide, après avoir atteint le niveau 60, de recréer un nouveau personnage de niveau 1 pour essayer d'atteindre en solitaire une région normalement réservée aux hauts niveaux[354] ? Il est certain que certains mécanismes de ces deux structures de jeu sont partagés mais que l'ensemble des mécanismes qui les composent ne sont pas identiques. De même, ils peuvent se révéler incompatibles lorsque des joueurs appartenant à un même groupe souhaitent mettre en place des structures antinomiques, ce qui ne manque de créer des frictions et de menacer l'intégrité du groupe.

Comme nous l'avons souligné, être membre dans le cadre d'un jeu nécessite d'adopter le même état de conscience, soit une attitude ludique. Mais pour que cette attitude puisse être adoptée, il est nécessaire que la structure sur laquelle se porte la synthèse de reconnaissance soit considérée comme pertinente. Si un joueur propose l'adoption d'une structure de jeu qui n'est pas reconnue par autrui comme jouable, ce dernier ne l'actualisera pas sur le mode de l'attitude ludique, il ne procèdera pas à la transformation de la structure *de* jeu en structure *du* jeu. Ces frictions résultant des actions des joueurs – qui sont donc sources d'instabilité et qui remettent en cause la jouabilité du logiciel – sont l'objet d'une attention soutenue de la part des développeurs, qui essayent également d'y remédier au fur et à mesure des mises à jour de contenu, pour construire la stabilité du monde d'Azeroth. L'un des cas les plus significatifs est celui du système de récupération des objets rares en groupe. Nous le rappelons, lorsqu'un artefact particulièrement prestigieux apparaît sur le corps d'un ennemi, l'interface indique à tous les membres de l'équipe la présence de cet objet et demande qui souhaite parier pour son acquisition. Les joueurs s'imposent fréquemment une règle concernant la récupération de ces objets, qui est celle de ne parier qu'à la condition de pouvoir trouver une utilité dans l'acquisition de cet objet. Si, par exemple, un mage parie et remporte une épée qu'il ne peut utiliser, alors qu'un guerrier recherche cette épée depuis plusieurs semaines, celui-ci aura enfreint cette règle. La raison pour laquelle un joueur peut être intéressé par un objet qui ne lui est pas directement utile est que des objets prestigieux peuvent très souvent être revendus à

---

[354] C'est notamment le défi qu'un joueur s'est proposé de réaliser et dont il témoigne, capture d'écrans à l'appui, sur un forum : <http://forum.judgehype.com/judgehype/ServeursFrancophones/Le-parcours-Morxxeal-sujet-1661-1.htm>, consulté le 16/08/06.

bon prix. Dans le cas où aucun membre du groupe n'a d'utilité vis-à-vis de l'objet, tous sont autorisés à parier. Cette règle faisait fréquemment l'objet de conflits au sein des groupes, d'autant qu'elle n'était pas systématiquement explicitée par les membres et qu'elle ne dépendait pas du *game design*. Blizzard modifia alors l'interface, de sorte à donner aux joueurs deux possibilités de parier, l'une intitulée « *greed* » (que l'on pourrait traduire par « avidité ») et l'autre « *need* »[355] (ou « nécessité »). Lorsqu'un objet prestigieux se présente, le joueur peut cliquer sur *greed*, il parie mais indique que l'artefact ne lui sera pas directement utile pour équiper son avatar. Si un autre joueur clique sur « *need* », l'objet lui reviendra, la nécessité étant prioritaire sur l'avidité. Il est possible que plusieurs joueurs cliquent sur *need* et dans ce cas un tirage au sort est effectué par le programme. Ce mécanisme permet d'expliciter au sein du *game design* une règle qui était implicitement partagée par certains joueurs. Comme le soulignait Serge Proulx, le processus de *design* apparaît bien dans ce cas comme un « travail dynamique de conception prenant d'ailleurs appui sur l'évaluation de la performance des premiers utilisateurs pour modifier au fur et à mesure les prototypes d'objets » (Proulx, 2002 : 30), à la différence que dans un MMORPG ce travail est perpétuel. L'explicitation de cette règle à travers le *game design* n'en transforme pas pour autant radicalement les usages (au sens où tous les joueurs se contenteraient soudainement de la respecter parce qu'elle a fait son apparition dans l'interface), mais elle permet de nourrir avec plus de facilité un modèle interprétatif du comportement d'autrui, qui est lui aussi supposé connaître cette règle du fait de sa présence au sein du *game design*. C'est notamment ce que montre l'extrait qui suit, où un joueur qui avait quitté une guilde demande à la réintégrer. Les membres de la guilde se concertent alors pour déterminer s'il peut être accepté à nouveau (***A*** est un « recruteur ») :

1/22 21:54:01.552 [Guild] ***A***: um someone namned ***X*** says he was in our guild before and wants to join again :S
1/22 21:54:48.990 [Guild] ***B***: He was in the guild, but lefted today ^^
1/22 21:54:56.474 [Guild] ***D***: yep
1/22 21:55:04.005 [Guild] ***A***: he says he wanna join agan
1/22 21:55:08.943 [Guild] ***A***: again*
1/22 21:55:20.583 [Guild] ***C***: He is a ninja looter if it is ***X*** you're talking about
1/22 21:55:24.255 [Guild] ***B***: Ask him why he left..
1/22 21:55:35.552 [Guild] ***A***: he says he dont know why he left
1/22 21:55:36.412 [Guild] ***Urtok***: yeah we wanna know why ^^
1/22 21:55:46.568 [Guild] ***B***: lol
1/22 21:55:50.443 [Guild] ***Urtok***: mmmhhh strange
1/22 21:56:01.224 [Guild] ***A***: i asked again
1/22 21:56:06.693 [Guild] ***A***: still says dunno

[355] Ces termes proviennent de la version anglaise du jeu. Nous les reportons à partir de cette version car ceux-ci nous seront utiles pour la suite pour rendre compte de l'*accountability* d'une conversation.

1/22 21:56:28.224 [Guild] ***Urtok***: usually to left a guyild u need to write some sort of command, it doesnt happened like that
1/22 21:56:37.271 [Guild] ***Urtok***: ^^
1/22 21:56:38.537 [Guild] ***E***: ***A*** i help him around an instance with ***Z***:(and a more selfish player you will not meet:(
1/22 21:56:38.880 [Guild] ***B***: lol.. true
1/22 21:56:46.193 [Guild] ***C***: u need to say /qguit
1/22 21:56:57.224 [Guild] ***C***: hehe /gquit i mean
1/22 21:57:02.740 [Guild] ***A***: hmm selfish u say?!
1/22 21:57:45.021 [Guild] ***C***: ***X*** is selfish and a ninja looter
1/22 21:57:52.943 [Guild] ***A***: well anyway, its not my problme why he left and wants to join again
1/22 21:57:58.115 [Guild] ***A***: problem*
1/22 21:58:07.771 [Guild] ***E***: i think ***C*** was with us he is not a team player:(
1/22 21:58:28.880 [Guild] ***A***: i asked if he was a ninja looter
1/22 21:58:31.505 [Guild] ***E***: ***X*** that is
1/22 21:58:33.802 [Guild] ***A***: he just WHAT???
1/22 21:59:05.443 [Guild] ***A***: LOL now he calls u weird
1/22 21:59:07.630 [Guild] ***D***: Maby a greeder that whants everyting he see
1/22 21:59:40.240 [Guild] ***E***: he took something from another player that he could'nt use
1/22 21:59:54.740 [Guild] ***A***: wtf?
1/22 22:00:14.865 [Guild] ***A***: greedy indeed
1/22 22:00:48.630 [Guild] ***E***: i did'nt like him sorry:(

Nous pouvons donner la traduction suivante de cet échange :

1/22 21:54:01.552 [Guild] ***A***: um quelqu'un appelé ***X*** dit qu'il était dans notre guilde et qu'il veut nous joindre à nouveau :S
1/22 21:54:48.990 [Guild] ***B***: Il était dans la guilde mais il est parti aujourd'hui ^^
1/22 21:54:56.474 [Guild] ***C***: ouais
1/22 21:55:04.005 [Guild] ***A***: il dit qu'il veut joindre à nouveu
1/22 21:55:08.943 [Guild] ***A***: nouveau*
1/22 21:55:20.583 [Guild] ***D***: C'est un ninja looter[356] si c'est de ***X*** que vous parlez
1/22 21:55:24.255 [Guild] ***B***: Demande lui pourquoi il a quitté..
1/22 21:55:35.552 [Guild] ***A***: Il dit qu'il ne sait pas pourquoi il a quitté
1/22 21:55:36.412 [Guild] ***Urtok***: ouais nous voulons savoir pourquoi ^^
1/22 21:55:46.568 [Guild] ***B***: lol
1/22 21:55:50.443 [Guild] ***Urtok***: mmmhhh étrange
1/22 21:56:01.224 [Guild] ***A***: je demande encore
1/22 21:56:06.693 [Guild] ***A***: il continue à dire qu'il ne sait pas
1/22 21:56:28.224 [Guild] ***Urtok***: normalement pour quitter une guilde tu as besoin d'écrire une sorte de commande, ça n'arrive pas comme ça
1/22 21:56:37.271 [Guild] ***Urtok***: ^^
1/22 21:56:38.537 [Guild] ***E***: ***A***, je l'ai aidé durant une instance avec ***Z*** :(et un joueur plus égoïste tu n'en rencontreras pas:(
1/22 21:56:38.880 [Guild] ***B***: lol.. c'est vrai
1/22 21:56:46.193 [Guild] ***D***: tu dois dire /qguit
1/22 21:56:57.224 [Guild] ***D***: hehe /gquit[357] je veux dire

---

[356] Pour comprendre cette expression, il faut tout d'abord stipuler que le terme de « *loot* » renvoie aux objets qui apparaissent sur le corps des ennemis et que l'on peut ramasser. Il est aussi employé comme verbe pour désigner l'action de récupérer les artefacts sur un corps. Le terme de *ninja looter* est alors usuellement employé pour qualifier un joueur qui s'accapare des objets qui ne lui sont pas destinés.
[357] Il s'agit de la ligne de commande à taper dans l'interface de discussion pour se désinscrire d'une guilde.

1/22 21:57:02.740 [Guild] ***A***: hmm égoïste tu dis?!
1/22 21:57:45.021 [Guild] ***D***: ***X*** est égoïste et un ninja looter
1/22 21:57:52.943 [Guild] ***A***: Bien peu importe, ce n'est pas mon problèe de savoir pourquoi il a quitté, il veut nous joindre à nouveau
1/22 21:57:58.115 [Guild] ***A***: problème*
1/22 21:58:07.771 [Guild] ***E***: je pense que ***D*** était avec nous, il n'est pas un joueur d'équipe:(
1/22 21:58:28.880 [Guild] ***A***: je lui demande s'il est un ninja looter
1/22 21:58:31.505 [Guild] ***E***: ***X*** en est un
1/22 21:58:33.802 [Guild] ***A***: il a dit QUOI???
1/22 21:59:05.443 [Guild] ***A***: LOL maintenant il nous qualifie de personnes bizarres
1/22 21:59:07.630 [Guild] ***C***: Peut-être un greeder[358] qui veut tout ce qu'il voit
1/22 21:59:40.240 [Guild] ***E***: il a pris quelque chose d'un autre joueur qu'il ne pouvait pas utiliser
1/22 21:59:54.740 [Guild] ***A***: wtf?
1/22 22:00:14.865 [Guild] ***A***: greedy en effet
1/22 22:00:48.630 [Guild] ***E***: je ne l'aime pas je suis désolé:(

Comme on peut le constater, du fait de l'absence d'explications de la part de ***X***, les membres de la guilde documentent un modèle interprétatif commun fondé sur un ensemble d'*accounts* qui ne font sens que parce qu'ils postulent une congruence des systèmes de pertinence, l'ethnométhode de pari sur le « *loot* » en donjon n'étant à aucun moment questionnée, elle est considérée comme un allant de soi (alors qu'elle est contingente), d'autant que sa pertinence a été renforcée par son intégration au sein du *game design* (ce que reflète l'emploi du terme *greed* par ***A*** et ***C***). Elle est tenue pour valide jusqu'à nouvel ordre. Les modifications effectuées au système de jeu par l'équipe de développement[359] sont donc également à considérer comme des typifications dépendantes d'un ici et un maintenant (il s'agit de règles de surface), elles ne viennent pas modifier le fonctionnement des procédures interprétatives employées par les joueurs pour construire un sens partagé (ce sont des règles profondes non réflexives), mais peuvent en revanche changer ou renforcer l'interprétation que ceux-ci portent sur la structure de jeu.

La tendance principale des joueurs

À travers cette description de ces différentes situations de jeu en groupe, il apparaît que la « tendance principale », le thème obsessionnel des joueurs est de réussir à construire un contexte de sens commun pour que les actions entreprises puissent faire sens. En jouant sur

[358] Nous n'avons pas traduit ce mot dans la mesure où le joueur réutilise le terme employé par l'interface pour signifier que l'acquisition de l'objet n'aura d'autre utilité que marchande.
[359] Pour indication, notre observation participante s'est effectuée des versions 1.1 à 1.11.2.

son indexicalité et en invitant les joueurs à mobiliser leurs propres schèmes de l'expérience pour faire acte, le système de jeu de *World of warcraft* est un objet non fini nécessitant un « bricolage » permanent pour que le sens puisse être produit. Il s'inscrit de la sorte dans une des cultures qui a façonné le jeu vidéo depuis sa naissance, celle des « *hackers* », dont Steven L. Kent (2001 : 16) disait qu'ils consacraient leur vie au « bricolage de nature intellectuelle »[360]. Mais c'est aussi cette multiplicité d'investissements individuels qui engendre l'instabilité du système et qui charge conjointement les joueurs d'établir un certain ordre ludique. La guerre du chaos qui fait rage en Azeroth est bien celle d'une destruction du sens qu'il faut rétablir. La quête – mécanisme essentiel dans ce jeu mais aussi au fondement de la dynamique narrative singulière des jeux vidéo, le *gameplay*[361] – fait dans ce cadre figure de quête du sens. Mais c'est une quête à jamais inachevée puisque le monde au sein duquel elle prend place est en perpétuelle expansion (du fait de l'ajout de règles par les joueurs et les concepteurs), il ne permet pas d'intégrer un acte de façon définitive. *World of warcraft* ne met en place aucun « *game over* » qui vient figer le sens des actions.

Il serait possible d'objecter que l'accès au niveau 60 fixe un résultat, il clôt un programme narratif et son accès pour l'avatar est irréversible. Il fait d'ailleurs office de « fin de jeu » pour certains. Outre le fait qu'il ne s'agisse que de l'accomplissement d'un PN d'usage, qui n'a pas valeur d'épreuve décisive du PN complexe dans lequel il s'insère, il faut aussi relever que cette étape, donnant accès à un « dernier » niveau, a aussi vocation à être étendue. La limite sera repoussée par Blizzard au niveau 70, lors de la commercialisation d'une « extension » prévue à la fin de l'année 2006. Ce qui faisait figure de configuration stable de signification va donc également être déstabilisé. « Sans doute n'y a-t-il pas de but définitif. Tout n'est peut-être que moyens conçus et mis en œuvre en vue d'une fin qui se dérobe. On pourrait peut-être s'amuser à imaginer, dans une telle perspective, que le jeu est la plus directement utilitaire de toutes les activités. Le but que se propose le joueur est toujours clairement défini au principe de son action, et, de plus, il se dessine à l'horizon d'une avenue relativement courte. Le joueur sait ce qu'il veut, fait ce qu'il peut. Il sait aussi ce que signifient gagner et perdre : cela fait partie de son jeu » (Henriot, 1989 : 220). Pour permettre la production du sens, *World of warcraft* ne cesse de permettre la réalisation de fins annexes, qui se « dérobent ». Sans doute, à ce jeu, le joueur ne pourra t'il donc jamais gagner. En revanche, il peut perdre. Il peut très bien ne plus réussir à accomplir les objectifs qu'il s'impose. Ses échecs répétés peuvent lui signifier que ses actions ne pourront plus

[360] Steven L. Kent emploie le terme de « *intellectual tinkering* ».
[361] Nous renvoyons ici le lecteur au modèle sémiotique du *gameplay* formulé en 2.2 de la deuxième partie.

potentiellement faire acte. Il est possible que ses tentatives d'intégration dans une « *MC running guild* » ne soient pas couronnées de succès ou que l'objet épique tant convoité pendant plusieurs mois n'apparaisse pas. Comme le remarque Jacques Henriot, le joueur fait ce qu'il veut, fait ce qu'il peut. Lorsque ses actions ne peuvent plus faire sens, ce sera à lui de décider s'il veut arrêter. Et dans ce cas, le jeu se termine.

Rendre compte de la réflexivité de l'ethnométhodologue : éléments biographiques

Il nous semble à présent important de rendre compte des éthnométhodes que nous avons employées pour pouvoir décrire un phénomène auquel nous avons participé, de sorte à restituer le caractère réflexif de cette description. Cet exercice est d'autant plus nécessaire que la structure de jeu de *World of warcraft* incite l'acteur à mobiliser ses propres schèmes de l'expérience pour construire le sens. Pour mener cette participation nous avons dû jouer, c'est-à-dire adopter une attitude ludique envers la structure de jeu afin de comprendre l'intelligibilité des pratiques d'autrui. Si cette attitude a été adoptée c'est que nous avons mobilisé, comme tous les autres acteurs, des typifications ludiques acquises en amont de cette expérience et d'autres issues de cette pratique particulière, de sorte à reconnaître la pertinence de ce contexte à travers une certaine relation de familiarité. C'est donc en partant de cette relation que nous proposons de rendre compte de la réflexivité et de l'indexicalité de notre description. Pour ce faire, nous mettrons en exergue notre stratégie d'entrée sur le terrain mais aussi le parcours personnel qui nous a permis d'aborder l'objet et de disposer d'outils adaptés pour mener notre observation (et donc d'être accepté en tant que membre). Ces savoirs dépendent à la fois de connaissances acquises de façon informelle, par les loisirs, mais aussi d'apprentissages formels, notamment universitaires. Nous tenons à préciser qu'il nous semblait essentiel de faire part de cette méta-description après le travail principal pour éclairer le lecteur sans pour autant le « contaminer par avance », pour reprendre une expression de Philippe Amiel.

Il est en premier lieu nécessaire d'indiquer que la constitution de notre familiarité avec la structure de jeu s'est effectuée avec l'aide d'un autre lien de familiarité, pris au sens fort cette fois, puisque nos « premiers pas » dans le monde d'Azeroth se sont effectués avec l'assistance de notre sœur, Céline, qui était à la fois un « informateur privilégié » mais aussi,

et avant tout, une équipière quotidienne de nos péripéties pendant quelques mois[362]. Céline a en effet une expérience des MMORPGs qui remonte à plusieurs années et pratique régulièrement ces jeux en ligne en compagnie d'un petit groupe d'amis qu'elle a connu, et avec qui elle communique, à travers cette activité (nous ne les connaissions pas avant de jouer à *World of warcraft*). Nous nous sommes abonnés à ce jeu simultanément, lors de sa sortie, et Céline a décidé de fonder sa propre guilde au bout de quelques semaines, à laquelle nous avons également participé. Plusieurs de ses membres se connaissaient donc par le passé à travers une expérience commune de jeu massivement multijoueur et partageaient déjà certains schèmes d'expérience en commun. Il faut préciser que nous faisions figure de novice en ce qui concerne ce genre de jeu (préalablement à *World of warcraft*, nous n'avions joué qu'un seul mois à *Shadowbane* [Ubi Soft, 2004], autre MMORPG qui n'a connu que peu de succès). Cette relation particulière de familiarité nous a permis d'acquérir nos premières ethnométhodes de jeu en groupe au sein de ce MMORPG, sans nous exposer immédiatement aux sanctions que peut rencontrer un joueur qui serait étranger à cette pratique spécifique. Céline nous donnait en effet des indications sur les référents de certaines abréviations, sur la catégorisation des lieux auxquels elles renvoyaient (ZG, MC, etc.) et sur les règles implicites partagées par les joueurs expérimentés (comme celle consistant à éviter d'être considéré comme un « *ninja looter* » ou sur le système de pari, alors qu'il n'avait pas encore fait l'objet d'intégration dans le *game design*). Nous avons donc été très rapidement accepté par les membres de cette guilde (composée par des avatars de bas niveau) malgré notre manque de savoir-faire.

Ce lien spécifique de familiarité qui prenait place au sein de notre expérience de jeu se constituait et se manifestait de façon routinière en ce que notre connexion au serveur de jeu était également l'occasion d'échanger quotidiennement des informations avec notre sœur sur la vie ordinaire. En effet, celle-ci habitant à plusieurs centaines de kilomètres de nous (en Allemagne), l'interface de discussion était un outil privilégié d'échange pour se tenir informé des nouvelles du jour. Pour autant, nous n'avons pas été amené à résoudre pendant plus de quelques mois des quêtes communes. En effet, notre sœur avait une pratique de jeu plus importante en volume horaire et nous distancia rapidement dans la progression de son avatar. Alors que nous étions niveau 30 en octobre 2005, Céline atteignait le niveau 48. Elle décida

---

[362] Bien que Céline ait été informée de la véritable nature de notre intervention au sein de *World of warcraft*, nous ne nous sommes jamais déclaré observateur de son activité au cours de notre pratique commune afin de ne pas suspendre son action de jeu ou d'apparaître en tant que non-membre au sein de la guilde dans laquelle nous étions alors.

de même de dissoudre sa guilde pour cause de conflits entre des membres (qui avaient été recrutés pour la plupart en dehors de son cercle d'amis habituels afin de permettre à la guilde de prendre de l'ampleur). De plus, Céline arrêta progressivement de jouer à *World of warcraft* à partir de janvier 2006 (alors que notre observation participante s'est déroulée jusqu'au mois de juin).

Cependant, notre familiarité avec la structure de jeu ne s'est pas constituée uniquement avec les apports issus de cette seule relation, de même que les ethnométhodes nous ayant permis de décrire ce phénomène ne se sont pas limitées à l'acquisition de schèmes résultant de cette expérience. Nous sommes né le 19 août 1979. Ce qui nous permettrait certainement de rentrer dans la catégorie de ce que certains ont dénommé les « Nintendo *kids* ». Pour autant, nous ne pratiquons le jeu vidéo sur des consoles estampillées par des firmes japonaises que depuis quelques années maintenant. Notre culture vidéoludique a majoritairement été acquise par l'intermédiaire des logiciels sur ordinateur personnel, au cours de notre enfance tout d'abord, sur plate-forme Amstrad (à cassette audio), Amiga (à partir de 1990), puis plusieurs années plus tard sur PC (sans oublier quelques bornes d'arcade). Il est certain que les jeux vidéo et les jeux de rôles « sur table » ont joué un rôle prépondérant dans la formation de nos pratiques ludiques et dans notre imaginaire d'enfant et d'adolescent, pour reprendre l'une des caractéristiques que Stephen Kline et ses deux collaborateurs confèrent à la place que Mario et ses acolytes occupaient dans la vie quotidienne des jeunes joueurs. Néanmoins, la pratique de ce loisir sur ordinateur personnel n'était pas toujours affaire facile du fait de son coût, alors que nous sommes issu d'un milieu social très modeste. L'acquisition de jeux se faisait le plus fréquemment par des voies non commerciales – à l'occasion de relation avec quelques « *hackers* » – et nécessitait de cultiver l'art de la « bidouille » et du bricolage. Cet intérêt pour les jeux sur support informatique nous a en grande partie décidé à entreprendre des études en audio-visuel, au lycée tout d'abord, en filière littéraire, puis ensuite à l'université au sein d'un cursus en « arts du spectacle, option études cinématographiques ». Nous y avons alors découvert l'approche esthétique des films, notamment à travers les cours de Laurent Jullier[363] qui nous passionnaient et qui initiaient l'étudiant à une approche cognitiviste de l'objet à partir de la maîtrise. Parallèlement à nos études, nous nous investissions dans diverses associations, dont une était notamment dédiée à la mise en place d'un festival européen du court métrage à Metz et une autre, nommée « Club

[363] Laurent Jullier est actuellement Professeur d'esthétique du cinéma à l'université Sorbonne Nouvelle, Paris 3.

Dif' », qui pouvait s'apparenter à un club informatique, avec laquelle nous avons organisé une « *lan party* » régionale. Cette manifestation consistait à réunir durant 24 heures plus de cent joueurs à des fins de compétition, les compétiteurs ayant chacun un poste informatique relié à un réseau local. Nous avions alors l'intention de trouver un débouché au sein de l'industrie vidéoludique.

Notre année de maîtrise, débutée en octobre 2000, fut décisive à plus d'un titre, du fait de la rédaction de notre mémoire universitaire tout d'abord. Le choix du sujet, les enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo, ne se fit pas immédiatement, bien qu'il nous semblait constituer un plus indéniable pour atteindre notre objectif professionnel. Nous avions en effet rencontré quelques réticences quant à la réalisation d'un tel projet. Pour autant, les différents outils théoriques qui nous avaient été délivrés au cours de notre cursus au sujet d'un objet comme le cinéma nous laissaient entrevoir la possibilité de traiter ce médium autrement que comme un seul épiphénomène de la culture médiatique ou de la culture « jeune ». D'autant qu'en avril 2000, un hors série de la revue *Les cahiers du cinéma* faisait le point sur les relations que pouvaient entretenir les deux médias, ce qui nous avait incité à approfondir les liens de filiation existants entre les jeux vidéo et d'autres disciplines artistiques, qui ne nous étaient par ailleurs pas étrangères du fait de notre parcours d'étude et de nos intérêts personnels (outre la réalisation de court métrage, nous avions également pratiqué le théâtre, les arts plastiques et la musique). À notre plus grande joie, Fabrice Montebello, à ce moment maître de conférence, spécialisé en histoire et sociologie du cinéma et des cultures populaires, accepta de diriger notre travail de maîtrise. L'approche qu'il nous encouragea à développer nous sembla particulièrement féconde pour aborder les enjeux du phénomène, à savoir la prise en compte du point de vue de l'amateur comme expert culturel. Notre investissement au sein du Club Dif' nous fournissait un terrain d'enquête tout à fait adapté pour l'adoption de cette approche. Au cours de notre année de maîtrise nous avions également décidé, par pur défi « ludique », d'envoyer une lettre de candidature spontanée pour un poste de *game designer* à l'un des plus importants éditeurs et studio de développement d'Europe, Ubi Soft. Nous recevions dès le lendemain une réponse favorable, qui déboucha sur un entretien puis, deux mois plus tard, sur une embauche. Nous avions alors fait valoir nos différentes expériences dans différents projets de création artistique, notre connaissance du milieu des joueurs, mais aussi la volonté d'apporter un regard neuf sur le domaine, comme en témoignait la réalisation en cours de notre travail de maîtrise. Parallèlement à notre nouvelle activité professionnelle, nous terminions donc notre mémoire, qui fut alors reçu avec beaucoup d'intérêt par les deux membres de notre jury, Fabrice Montebello et Jean-Marc Leveratto, Professeur de sociologie

de l'art et de la culture à l'université Paul Verlaine – Metz et directeur du laboratoire ERASE, « Équipe de recherche d'anthropologie et de sociologie de l'expertise ». Ce dernier nous incita d'ailleurs à faire parvenir notre tapuscrit à divers éditeurs, ce que nous fîmes.

L'un des aspects qui nous marqua le plus dès les premiers jours de notre prise de fonction en tant que *game designer* fut l'absence de méthodes de conception établies pour le développement des mécanismes du système de jeu, alors que l'équipe de production était pour le moins conséquente (environ une cinquantaine de personnes, tout corps de métier confondu, du graphiste au programmeur en passant par le *manager*) et que ce studio de développement avait déjà une expérience de plusieurs années dans la réalisation de jeux vidéo. Chaque *game designer* qui travaillait sur le projet auquel nous étions assigné[364] mobilisait dans son contexte professionnel des savoirs qu'il avait principalement acquis au cours de sa pratique de jeu, les formations de chacun étant pour le moins hétéroclites (le *game designer* chargé de superviser l'ensemble de notre corps de métier avait suivi un cursus universitaire en philosophie). Cette absence de méthodes de développement clairement formalisées nous incita à employer certaines connaissances acquises lors de notre formation universitaire en études cinématographiques, notamment en ce qui concerne les aspects narratifs. Un autre aspect qui attira particulièrement notre attention était les conflits réguliers qui pouvaient surgir entre notre équipe de développement et le pôle éditorial, qui semblait imposer des virages à 180 degrés aux concepteurs en terme de choix de développement, sans que les raisons ne soient toujours clairement explicitées. Le résultat final nous semble être un compromis de ces tensions. Le jeu a par ailleurs reçu un bon accueil de la critique une fois achevé et s'est démarqué des autres produits du même genre parus à l'époque (il s'agissait d'un jeu de tir en vue subjective dont les graphismes présentaient des traits caractéristiques des bandes dessinées, c'est-à-dire un détourage des personnages avec des contours noirs, une action pouvant se dérouler à travers un écran partagé en plusieurs « cases »[365], etc.).

La recommandation que nous avait donnée Jean-Marc Leveratto ne fut pas vaine puisque notre tapuscrit fut reçu favorablement par les éditions L'Harmattan[366], ce qui nous conforta dans l'idée que les jeux vidéo avaient leur place comme objet d'étude à part entière. Cette dernière nouvelle nous encouragea alors à reprendre un cursus universitaire. Au bout d'un an et demi passé chez Ubi Soft nous avons en effet décidé de ne pas poursuivre notre

---

[364] Nous avons travaillé sur le jeu *XIII* (Ubi Soft, 2002), qui est une adaptation de la bande dessinée homonyme.
[365] Cette division peut être nommée *split screen*, dans le jargon technique cinématographique.
[366] Il fut publié en février 2003 sous le titre d'*Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*.

« collaboration » (en refusant notamment une proposition de contrat à durée indéterminée). Nous gardons un agréable souvenir de cette expérience professionnelle et nous sommes parti en bon terme avec nos collègues (notre *manager* nous ayant par ailleurs fourni une lettre de recommandation favorable pour pouvoir être accepté au sein d'un DEA en sciences de l'information et de la communication). Nous avions néanmoins l'impression d'avoir laissé inachevé l'exploration d'une voie qui nous avait réellement passionnée, celle de la recherche, et au sujet de laquelle nous pensions pouvoir apporter une contribution sur un sujet que nous commencions par bien connaître. Nous avions alors décidé de maximiser nos chances de réussite en nous consacrant pleinement à cette nouvelle activité, dans l'espoir de pouvoir obtenir une allocation de recherche[367]. Nous aspirions donc à relever un nouveau défi, sans regret de laisser derrière nous une carrière de *game designer* chez Ubi Soft.

Les sciences de l'information et de la communication nous semblaient convenir parfaitement pour commencer nos recherches du fait de leur interdisciplinarité. Nous souhaitions en effet approfondir, pour notre travail de DEA[368], une thématique qui avait été esquissée au sein de notre maîtrise au sujet des enjeux culturels du phénomène et qui ne cessait de s'imposer à nous lors de notre expérience de *game designer*, celle de la pratique des jeux vidéo comme source d'apprentissages informels. Les recherches sur le domaine suscitaient alors de nombreuses interrogations puisqu'elles n'élucidaient pas le problème du transfert qui veut que les connaissances « deviennent de plein exercice lorsque celui qui les apprend est capable de les appliquer à d'autres sujets que celui qui a servi à les présenter » (Perriault, 2002 : 27). Nos observations effectuées dans un contexte professionnel de *game design* nous incitèrent alors à considérer plus particulièrement le cas de ce métier. Nous le rappelons, les offres d'emplois concernant l'exercice de ce poste exigeaient avant tout une passion du domaine, qui faisait preuve de compétences acquises pour la profession. La question centrale de notre mémoire était donc de savoir dans quelle mesure le jeu vidéo, considéré comme une source d'apprentissages informels, permettrait l'acquisition de connaissances transférables dans des situations différentes de la pratique de jeu, en considérant plus particulièrement le cas du travail de conception professionnel en *game design*. Il était selon nous nécessaire d'aborder à la fois une analyse sémio-pragmatique et une analyse des usages, pour ne pas faire de supputation sur l'objet ou sur l'usage qui en était fait. Une approche communicationnelle nous apparaissait donc pertinente pour répondre à cette

---

[367] Allocation de recherche que nous avons par la suite obtenue en septembre 2003.
[368] Notre mémoire s'intitulait *Les jeux vidéo comme source d'apprentissages informels. Le cas du* game design *de jeux vidéo* (Genvo, 2003b).

problématique, en permettant d'approcher, à travers des emprunts disciplinaires variés, les relations existantes entre concepteurs et usagers par l'intermédiaire du *game design*.

Ce fut alors pour nous l'occasion de prendre connaissance des travaux réalisés au sein du Centre de recherche sur les médiations (CREM), notamment ceux de Catherine Kellner – maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Paul Verlaine –, qui abordaient justement le sujet de l'apprentissage par le cédérom « ludo-éducatif » et du rôle de l'activité ludique dans cette médiation[369]. Notre mémoire a été dirigé par Jacques Walter, directeur du CREM, qui fit part de beaucoup d'intérêt pour notre sujet et qui nous apporta continuellement de précieuses recommandations théoriques. Celles-ci prirent une importance déterminante dans la poursuite de nos recherches doctorales, Jacques Walter nous encourageant notamment à approfondir les questions relatives aux médiations interculturelles ludiques, que nous esquissions à la fin de notre travail de DEA. Nous y avions constaté la possibilité de transfert de savoirs acquis au cours de la pratique vidéoludique au sein d'un contexte professionnel[370], mais nos conclusions au sujet des apprentissages informels nous avaient également permis de vérifier la pertinence d'une réflexion de Pierre Dominicé, Professeur en sciences de l'éducation, qui avançait que « dans beaucoup de métiers, l'absence de savoirs de référence a souvent mené à une improvisation excessive. Le savoir n'était envisagé que sous l'angle de l'expérience, la pratique imposant sa loi à toute connaissance plus conceptuelle » (Dominicé, 2000 : 7). Or, l'industrie vidéoludique française connaissait à ce moment une forte crise, qui faisait suite aux modifications des modèles de développement initiées au cours de la seconde moitié des années 90. Les acteurs du domaine appelaient alors à une restructuration de l'industrie, qui passait notamment par une formalisation des apprentissages, une trop grande confiance placée dans les connaissances acquises par la pratique ayant effectivement amené à une « improvisation excessive ». Ceci se concrétisa par la mise en place de l' « École nationale du jeu et des médias interactifs numériques » à Angoulêmes et par un ensemble de mesures gouvernementales qui traduisaient une légitimation et une institutionnalisation du domaine au sein de la culture et des arts. Nous le rappelons, un bulletin du département des études et de la prospective du Ministère de la Culture et de la communication engageait notamment le lecteur à considérer le

---

[369] Sous la direction de Jacques Walter, Catherine Kellner a soutenu une thèse en sciences de l'information et de la communication, intitulée *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif ». Approche communicationnelle* (2000).

[370] Nous avions notamment suivi la cas de la création d'une société d'expertise en *game design*, qui donna finalement naissance à un studio de développement de jeux pour téléphones mobiles.

jeu vidéo comme une œuvre culturelle et artistique, ceci dans de nombreux passages : « La filière implique la politique culturelle dès lors qu'elle emploie pour l'essentiel des créateurs qui manipulent l'imaginaire », « il s'agit bel et bien d'œuvres de l'esprit, dotées d'un contenu éditorial et artistique original, en tant qu'œuvres de création », « les jeux vidéo véhiculent les valeurs culturelles du pays où ils sont élaborés »,…

Cependant, selon nous, ces différentes affirmations posaient question au regard d'un champ que nous avions commencé à définir dans notre mémoire de DEA, celui du *game design*. Nous avions en effet avancé que « la confrontation entre la conception que se fait le *game designer* de l'idée du jeu et la conception que s'en fait l'utilisateur va être déterminante dans le succès d'une œuvre de jeu vidéo. La difficulté majeure réside dans la mise en commun de l'idée de jeu. Le *game designer* va alors devoir communiquer l'idée de jeu chez des utilisateurs de cultures différentes (puisque le jeu vidéo est une œuvre dont le coût nécessite dans la plupart des cas une distribution mondialisée) » (Genvo, 2003b : 93). L'acquisition de connaissances qui résultait de cette pratique ludique nous interpellait. Devait-on expliquer cette « communication de l'idée de jeu » en se fondant sur un modèle diffusionniste, impliquant une normalisation des pratiques à travers les multiples cultures ? S'agissait-il de considérer que l'industrie dans son ensemble véhiculait des représentations culturelles homogènes et ethnocentrées, comme le postulaient certains chercheurs, ou pouvait-on y constater l'expression de tendances divergentes, voire de visions du monde plus individuelles, comme le prétendent certains professionnels à des fins de légitimation sociales ? Et quel serait dans ce cadre le rôle du joueur dans cette médiation ? Ne fallait-il pas davantage rejoindre la position de Roland Barthes qui affirmait qu'un « texte est fait d'écritures multiples, issues de plusieurs cultures et qui entrent les unes avec les autres en dialogue, en parodie, en contestation ; mais il y a un lieu où cette multiplicité se rassemble, et ce lieu, ce n'est pas l'auteur, comme on l'a dit jusqu'à présent, c'est le lecteur […] ; l'unité d'un texte n'est pas dans son origine, mais dans sa destination […] ; nous savons que pour rendre à l'écriture son avenir, il faut renverser le mythe : la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'auteur » (Barthes, 1984 : 66-67). Ceci revenait-il à dire que c'est le joueur qui s'exprime, en dernière instance, lors de l'usage d'une œuvre vidéoludique ? Ne serait-il pas plutôt prisonnier de la structure du jeu, tout comme Roland Barthes voyait l'auteur enfermé dans la prison du langage ?

C'est en partant de ces interrogations que nous avons entrepris le présent travail. Nous y avons soutenu la thèse selon laquelle la médiation ludique interculturelle ne se réalisait pas

à travers « l'influence » structuraliste de l'objet sur l'individu mais résultait d'une construction, issue de la confrontation d'individus de cultures diverses à l'objet, qui véhicule ses propres représentations du jeu. Comprendre comment se communique l'idée de jeu afin de faire adopter une attitude ludique au joueur a nécessité dès lors d'aborder les modalités exactes de la médiation ludique sur support informatique, c'est-à-dire la façon dont les savoirs se construisent à travers cette activité et le rôle que les connaissances de chaque individu jouent dans la médiation. À ce titre, nous avons vu que pour pouvoir faire sens, toute structure de jeu devait présenter une certaine jouabilité, qui ne déterminait pas l'usage ludique effectif mais qui permettait de le susciter. Dans ce cadre, la description des conditions d'apparition du jeu nécessite bien de placer l'objet et le sujet sur le même plan en rendant compte de la façon dont s'opère la construction signifiante du monde ludique au travers des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation. L'adoption de cette thèse nous a permis de formuler, au cours de nos trois parties, de nombreux éléments de réponses à notre problématique initiale. En nous fondant sur ceux-ci, nous pouvons à présent apporter nos conclusions aux questions soulevées en introduction et restituer les apports, les limites mais aussi les possibles ouvertures de notre recherche.

Conclusion

« La notion de culture ludique est ici centrale pourvu que l'on reconnaisse que les comportements des joueurs possèdent une cohérence et une dynamique propres. On ne peut comprendre véritablement les joueurs en ramenant leurs actions et leurs discours aux raisons d'une société globale, dont on serait d'ailleurs bien en mal de déterminer l'unité de pertinence : ses frontières sont-elles celles de la France, de l'Europe, de l'Occident ou de l'humanité tout entière ? Il y a une culture échiquéenne, c'est-à-dire une certaine manière d'agir et de penser dans le monde. Ce monde se réduit à quelques échiquiers, à quelques clubs, à quelques livres… et concerne une population aux contours flous de quelques milliers de personnes. Ces limites ne peuvent cependant lui récuser le statut de culture, pas plus qu'une particularité qu'il partage avec les autres sociétés mais qui est ici particulièrement évidente : ce monde n'existe que créé par sa propre culture » (Wendling, 2002 : 240). Cette citation empruntée à Thierry Wendling est issue de la conclusion de son ouvrage consacré aux joueurs d'échecs de compétition. En nous fondant sur les recherches que nous avons menées au sein de ce travail, cette réflexion nous semble particulièrement féconde pour mettre en évidence la singularité de l'industrie globalisée des jeux vidéo vis-à-vis d'autres « cultures ludiques » relevant parfois d'une tradition de plusieurs siècles, comme ce peut être le cas pour les échec. Peut-on également estimer qu'il y a « une certaine manière d'agir et de penser » dans le « monde » du jeu vidéo, qui revêtirait alors ce rôle de « boussole » que Jean-Pierre Warnier confère à la culture ? Permettrait-elle aux joueurs de s'orienter en fonction de normes et de représentations qui donnent un sens aux actions et qui permettent la construction signifiante d'un monde ludique commun ? La réponse à ces questions nous permettra de mettre en évidence, au cours de cette conclusion, les apports de notre recherche, ses limites et les nouveaux horizons qu'elle incite à explorer.

L'industrie du jeu vidéo : une nouvelle forme de culture transnationale du jeu ?

Il faut tout d'abord préciser que la réflexion de Thierry Wendling vaut avant tout pour les personnes qui adhèrent à des clubs et qui participent fréquemment à des tournois, en somme « quelques milliers » de joueurs qui pratiquent régulièrement la compétition et qui se distinguent du joueur occasionnel, qui fait une partie d'échecs les jours pluvieux de réunion familiale. L'appartenance à ce « monde des échecs » est marquée par l'acquisition d'un ensemble de schèmes d'interprétation communs et se traduit par la maîtrise du langage échiquéen international, « moyen de communication universel », qui est le système algébrique

d'écriture des coups : « le joueur n'entre véritablement dans ce "monde des échecs" que quand il devient lui-même ce que l'on peut appeler, à la suite de Latour (1988, 42), un "inscripteur". Tout compétiteur d'un tournoi est en effet pris dans l'écriture : "Durant la partie, chaque joueur doit noter les coups (les siens et ceux de son adversaire) en notation algébrique au fur et à mesure de leur exécution, sur la feuille de partie prévue pour la compétition, d'une manière aussi visible que possible" (FIDE[371], "règles du jeu d'échecs", 1988, art. 11 . 1) » (*ibid* : 186). L'auteur montre alors que ce système de notation permet aux joueurs de disposer de modalités identiques pour penser, d'une façon particulière, le « temps » (qui a une structure double dans les échecs, le temps des coups joués et le temps du pendule), « l'espace » (l'échiquier) et la « matière » (il faut caractériser la nature des pièces). Plusieurs méthodes d'écritures se sont longtemps concurrencées, reflétant chacune une façon singulière de conceptualiser ces trois dimensions, avant que la fédération internationale n'introduise une normalisation en 1977 (la notation algébrique actuelle). Comme le souligne Thierry Wendling, l'avènement d'un dispositif d'écriture et la systématisation de la transcription aux environs du XIXe siècle ont marqué une étape cruciale dans l'histoire des échecs en ce que l'écriture a concouru à préserver les parties de l'oubli. Ceci a permis la formation d'une importante littérature échiquéenne, notamment composée de nombreux « livres "théoriques" qui constituent la base de toute bibliothèque de joueur » (*ibid.* : 182), recensant quantité d'ouvertures et de finales canoniques. Néanmoins, ces multiples théories ne donnent pas des vérités toutes faites pour remporter la victoire, mais incitent au contraire à faire preuve de création : « La culture échiquéenne retrouve la vieille critique platonicienne à l'égard de l'écrit en jugeant sévèrement les joueurs "théoriques" qui ne savent que "réciter" des ouvertures et se trouvent désemparés dès que l'adversaire "quitte le livre" » (*ibid.* : 185). En somme, ces lectures permettent l'acquisition de répertoires de schémas d'action communs aux joueurs et ont avant tout pour vocation de l'orienter dans le monde des échecs, sans déterminer son action. D'autant que ces écrits favorisent également l'interconnaissance des membres. « Il semble qu'aux échecs, tous les motifs soient bons pour communiquer des noms propres : résultats de tournoi, transcription de parties, anecdotes amusantes. Cette personnalisation du jeu d'échecs reste constante à travers l'ensemble des publications échiquéennes. Il est ainsi impossible de lire un livre d'échecs, même d'initation, sans être aussitôt confronté à une multitude de noms de joueur car une partie n'est jamais présentée sans référence à ces "auteurs" » (*ibid.* : 87). Comme on peut le constater, la culture

[371] Le terme « FIDE » est l'abréviation de « fédération internationale des échecs ».

échiquéenne répond effectivement à la définition de cette notion que donne Jean-Pierre Warnier (2004 : 12), en ce qu'elle est « faite de normes, d'habitudes, de répertoires d'action et de représentations », les membres pouvant se fonder sur ceux-ci pour créer un monde ludique commun. On peut de même y constater les traces d'une tradition dont l'un des principaux vecteurs est l'écriture, qui permet de faire persister ces savoirs du passé dans le présent, où ils demeurent agissants et acceptés par l'ensemble des membres qui les reçoivent et les transmettent, comme le souligne Jean Pouillon au sujet de toute tradition. Nos recherches permettent-elles de tirer les mêmes conclusions au sujet de l'industrie vidéoludique ? Peut-on prétendre, comme le fait Daniel Ichbiah, que les jeux vidéo sont un « nouveau langage universel transcendant le temps et l'espace », au même titre que le système d'écriture aux échecs, qui est lui aussi qualifié par Thierry Wendling de « langue échiquéenne universelle » ?

Comme nous le rappelions à la fin du chapitre précédent, nous avons vu que pour comprendre les conditions de validité du jeu sur support informatique, il était nécessaire de soutenir la thèse selon laquelle la médiation ludique interculturelle ne se réalisait pas de façon diffusionniste mais résultait d'une construction, issue de la confrontation d'individus de cultures diverses à l'objet, qui véhicule ses propres représentations du jeu. Alors que les « quelques milliers » de joueurs d'échecs de compétition partagent, à travers le monde, un ensemble de typifications communes leur permettant de construire un même contexte de sens, notre étude de corpus nous a révélé que la situation était bien différente dans le cas d'un MMORPG qui met « quelques millions » de joueurs issus de tout horizon en contact avec un système de jeu identique. *World of warcraft* s'ouvre à la fois à un public d'initié et à des joueurs qui ont un tout autre rapport de familiarité vis-à-vis de ce genre de jeu. Pour schématiser, il est possible de constater que certaines situations dans le jeu de Blizzard (comme la résolution d'instances de haut niveau) correspondraient, aux échecs, à la mise en compétition d'un maître de la discipline face à un novice qui vient de prendre connaissance des règles du jeu. À la différence que le maître décide d'ajouter certaines règles qui sont adaptées à son niveau de jeu, comme par exemple jouer une partie à l'aveugle en moins d'une demi-heure, mais qu'il les impose également au novice si celui-ci souhaite participer. La situation deviendrait alors difficilement jouable, tant pour le novice – qui aurait à la fois du mal à déplacer ses pièces et qui devrait de plus maîtriser le système de notation pour exprimer ses décisions de déplacement –, que pour le maître, qui serait face à un joueur dans l'incapacité d'effectuer le moindre coup sans prendre la plus grande partie du temps de jeu. *World of warcraft* permet néanmoins l'acquisition progressive d'un ensemble de schèmes

d'interprétation communs par la typification d'un même système. Mais, si les typifications communes des joueurs d'échecs permettent de produire un contexte partagé, les schèmes de l'expérience délivrés par un logiciel ne sauraient remplir le même office, ils ne suffisent pas à faire sens commun. Il s'agit de « briques de base » qui nécessitent des différents joueurs de mobiliser leurs propres schèmes pour construire le sens. Cela ne leur permet donc pas de partager forcément le même monde ludique. Ceci alloue néanmoins au novice, comme à l'initié, de « jouer » avec ce système, qui offre à chacun des possibilités différentes de s'exprimer. Comme le soulignait très justement Antoine Hennion, les moyens mêmes qu'on se donne pour saisir l'objet font partie des effets qu'il peut produire. De la sorte, même si les joueurs actualisent un même système de jeu, ils ne partagent pas forcément le même monde ludique et donc la même culture du jeu. Peut-on dès lors véritablement considérer que l'industrie du jeu vidéo peut à elle seule constituer une « culture » permettant la construction signifiante d'un monde ludique commun ?

Nous l'avons vu, celle-ci s'ancre bien dans une certaine tradition à travers l'établissement d'un patrimoine et d'une mémoire collective des jeux passés, qui se constitue notamment du fait de l'activité des amateurs. La description ethnométhodologique nous aura permis de le constater, ces savoirs permettent effectivement de faire sens commun en situation de jeu. Néanmoins, ceux-ci ne sont pas nécessairement partagés par tous les joueurs qui actualisent le système de jeu, du fait qu'ils relèvent précisément d'une connaissance acquise suite à un important investissement personnel, alors que *World of warcraft* propose également de s'ouvrir à un public de néophyte. Si, de nos jours, à l'image des jeux vidéo, le jeu d'échecs est pratiqué aux quatre coins du globe, son apparition au sein des différentes cultures s'est faite sur plusieurs siècles avec de nombreuses modifications des règles selon les cultures locales, ce qui a permis une adaptation progressive avant que le jeu ne prenne sa forme actuelle. En revanche, le succès d'un jeu vidéo doit, quant à lui, se faire en quelques mois, même si certains de ses principes sont véritablement nouveaux pour la plupart des individus (comme par exemple jouer au sein d'une même partie avec des milliers d'autres joueurs de nationalités variées). Pour créer un lien de familiarité avec ces joueurs, l'univers diégétique se travestit alors en « tradition immémoriale », en nouant un lien transmédiatique fort avec des œuvres fictionnelles issues d'autres industries culturelles, et joue sur son indexicalité, afin de permettre à des joueurs de profils différents de « mettre en scène » leur imaginaire. La cohabitation de ces différentes cultures ludiques au sein d'un même système crée cependant de l'instabilité, ce qui montre que dans ce cas la construction d'un seul et même monde ludique est éphémère, tout comme l'univers dans lequel se déroule le jeu, qui se présente

comme « persistant » mais dont l'existence est entièrement subordonnée à la participation financière des utilisateurs (et qui ne cesse d'ailleurs de changer de forme puisqu'il est en expansion perpétuelle). Cette instabilité se retrouve par ailleurs à un niveau plus global, comme nous l'avons montré au cours de la première partie. Pour autant, il ne nous semble pas qu'il faille récuser la notion de culture pour qualifier l'industrie vidéoludique. Elle permet de ne pas relayer l'objet au second plan vis-à-vis du sujet, en mettant notamment en exergue les représentations qui sont dominantes dans ce domaine, mais aussi les tendances divergentes qui participent à son changement ou à sa stabilisation. Ce que nous venons de décrire confirme, au contraire, la réflexion de Jean-Pierre Warnier (2004 : 107-108) que nous avons déjà évoquée, sur la différence entre culture-tradition et culture-industrie : « Ces cultures de "niches" sont-elles à même de remplir les fonctions d'identification et d'orientation dans laquelle nous avons reconnu la griffe de la culture ? Sont-elles capables de fournir aux individus et aux groupes des boussoles et des répertoires de conduites qui mettent en rapport les éléments de leur environnement de façon dynamique ? Ces groupes sont-ils capables de structurer adéquatement les individus afin de les arracher à la souffrance et à la violence ? Sont-ils à même de les initier à l'action sur soi en rapport avec les autres ? Il est probable qu'ils y contribuent. Mais aucun n'y suffit ». De la sorte, afin de pouvoir construire le sens ludique de son action, le joueur de jeu vidéo devra nécessairement faire appel à des schèmes issus de son expérience singulière et des nombreuses cultures au carrefour desquelles il se situe.

Une approche méthodologique multidimensionnelle

Pour comprendre la médiation ludique qui s'effectue entre la structure de jeu et le joueur, nous avons constaté qu'il est essentiel de pouvoir mobiliser des points de vue disciplinaire variés, qui permettent d'éclairer les différents aspects de notre objet d'étude pour fournir finalement une complémentarité sans laquelle des dimensions interdépendantes n'auraient pu être prises en compte. Les éléments de définition que nous avons formulé ont en effet permis de relever que les deux pôles constitutifs de toute situation de jeu formel devaient nécessairement être mis en relation si l'on souhaitait comprendre les conditions d'adoption d'une attitude ludique chez l'individu. Mais c'est aussi là que résidait l'une des principales difficultés de notre recherche, qui nécessitait d'allier des disciplines que l'on tenait parfois pour incompatibles, sans pour autant perdre notre perspective communicationnelle ou

prétendre avoir un regard de spécialiste sur l'ensemble de ces approches. À cet égard, la formulation d'outils d'analyse sémio-pragmatique appropriés demandait de résoudre un conflit qui structure depuis quelques années maintenant le champ de la recherche vidéoludique dans le monde anglo-saxon, et qui pourrait être évoqué sommairement de la sorte : pour comprendre la façon dont la structure d'un jeu vidéo permet la production du sens, faut-il recourir à un champ disciplinaire dédié, la ludologie, ou à une discipline qui a déjà fait ses preuves sur d'autres objets, la sémiotique narrative ? Notre recherche a montré que ces deux approches n'étaient pas antinomiques mais que, bien au contraire, leur usage conjoint permettait de fournir des outils adaptés à une description du *game design*, tout en enrichissant chacun de ces deux domaines, que nous avons réunis sous l'égide d'une théorie de la rationnalité pratique. Celle-ci s'est avérée particulièrement féconde dès lors que l'on considère que cette compétence interactionnelle complexe nommée « jeu » est une forme particulière de procès métaphorique.

Les différentes théories nous ayant servi à définir notre objet nous ont également permis de cerner le type de posture à adopter pour rendre compte des méthodes que les joueurs mobilisent au quotidien pour construire de façon signifiante un monde ludique, en montrant la nécessité de mener une démarche compréhensive qui passe par une « participation observante » au sein de la situation de jeu. Nous avons pu le constater à plusieurs reprises, cette position n'est pas celle qui a été le plus couramment adoptée par les chercheurs à l'égard des jeux vidéo (voire du jeu de façon plus générale), induisant alors fréquemment des inférences par manque « d'indifférence ethnométhodologique » au sujet d'un objet qui n'a cessé de susciter les jugements de valeur depuis son apparition et qui, de par sa nature ludique, suscite de nombreuses représentations culturelles qui ne sont pas remises en cause car considérée comme « allant de soi ». Il faut cependant souligner que notre méthodologie de description des pratiques nécessiterait de faire l'objet de certaines modifications selon la nature du terrain de recherche (la « filature » étant, par exemple, une technique particulière pour décrire les ethnométhodes des membres). En effet, si elle s'est avérée adaptée dans le cadre de notre recherche qui portait sur un jeu massivement multijoueur en ligne, la question reste posée de son application à d'autres types d'usages ludiques, tels que les jeux « solos » ou les jeux multijoueurs pratiqués en réseau local. Si l'observation participante et l'indifférence ethnométhodologique restent selon nous une nécessité – elles seules permettent de rendre compte de l'*accountability* de l'activité –, de nombreuses stratégies et méthodes d'entrée sur le « terrain » restent à définir du fait de la diversité des pratiques. À ce titre, notre investissement dans la situation de jeu nous a permis de montrer que l'actualisation d'un

même système n'entraînait pas obligatoirement le même jeu de la part des différents utilisateurs, le logiciel n'étant finalement qu'un « outil de jeu », pour reprendre l'expression de Jacques Henriot. Comme tout outil, un jeu vidéo limite son usage potentiel, mais ne le détermine pas. Nous avons relevé au sein de cette recherche que les jeux vidéo offrent une diversité et une complexité qui commencent aujourd'hui à être prises en compte, offrant des pistes de recherche particulièrement riches pour de nombreuses disciplines en sciences humaines[372], tant pour l'analyse interne de l'objet que pour ses usages.

Une incitation à l'exploration de nouveaux horizons

L'une des limites qui pourrait néanmoins être formulée à l'égard d'une démarche se proposant d'employer la technique du *tracking* pour comprendre les ethnométhodes employées par un groupe de joueurs est l'important investissement en temps nécessaire pour aborder le phénomène, avec le risque que le chercheur ne réussisse jamais à se faire totalement reconnaître comme membre. Nous rejoignons à ce propos une remarque formulée par Philippe Amiel au sujet des informations contenues dans la description ethnométhodologique, qui peuvent être employées comme une « documentation de survie » pour un nouvel entrant dans le système d'acteur, si le lecteur « biaise » ce récit (pour reprendre une expression d'Harold Garfinkel). Ceci montre tout l'intérêt et la cohérence d'une description ethnométhodologique, qui permet à la fois de rendre compte des procèdures interprétatives des membres et d'effectuer une « mise en puissance du faire », ce qui affirme par là-même le principe d'identité entre les méthodes de production et les procédés cognitifs. En ce sens, notre analyse peut être utile pour tout chercheur souhaitant pénétrer dans le monde d'Azeroth, de sorte à lui servir de manuel pour aborder les phénomènes décrits, sans être forcément confronté aux sanctions qui pourraient être engendrées par une expérience totalement neuve de ce type de terrain, la prise en compte de notre description ethnographique permettant l'acquisition des rudiments d'une compétence de membres. Il y a à ce titre plusieurs degrés de « *membership* » qui permettent de partager, selon la tâche que l'on se donne à accomplir, un même contexte de sens, sans que ce niveau ne soit pas nécessairement très élevé. Dans le cas de notre étude de corpus, il nous fallait rendre compte, en situation de

[372] C'est notamment ce que nous avons voulu montrer en dirigeant un ouvrage consacré au *game design* de jeux vidéo (Genvo, 2006), qui réunissait en tout dix-sept contributeurs issus d'approches disciplinaires variées (science politique, sciences du langage, sciences de l'art, droit, lettres, ergonomie, sciences de l'information de la communication).

jeu, des activités quotidiennes qui pouvaient être rencontrées ordinairement par tout type de joueurs, en nous fondant sur le système de résolution de quêtes et de donjons. Il ne nous était donc pas nécessaire d'intégrer une guilde composée de joueurs qui peuvent être considérés comme « l'élite » (ce terme a été employé par un joueur dans un des nos extraits pour qualifier certaines guildes très difficiles d'accès) et qui effectuent des épreuves à proprement parler « extraordinaires ». Et, comme le souligne Thierry Wendling (2002 : 12), « pour que le champion existe, il faut que d'autres croient en lui, c'est-à-dire le reconnaissent comme champion, car sinon la pyramide s'écroule et il n'est rien de plus qu'un joueur ayant remporté une partie sans importance ». Prendre en compte le point de vue de joueurs « ordinaires » est à ce titre une façon de relever comment se construit le caractère singulier de certaines guildes par les actions de ceux qui souhaitent s'en approcher mais qui, du fait de leurs échecs, concourent d'autant plus à faire ressortir ce qui les différencie. Il serait possible, pour compléter notre panorama, de rendre compte de la vie quotidienne d'une de ces « guildes d'élites » afin de préciser le processus de constitution de ce monde ludique particulier qu'est l'univers des champions. Mais cette remarque pourrait aussi valoir pour un autre ensemble de joueurs, ceux qui pratiquent sur un serveur national dédié. Dans quelle mesure le partage d'une même langue maternelle modifie le rapport à l'*accountability* des pratiques ? Du fait de la nature de nos recherches, portant sur la médiation interculturelle, cette question reste ouverte et il serait intéressant de mener une étude comparative entre notre description et d'autres, effectuées sur un serveur qui n'est pas européen. Dans la même optique, quelles sont les conditions de constitution du jeu sur des MMORPGs qui n'ont pas la prétention, comme *World of warcraft*, de s'ouvrir à un large public, voire à un public international (c'est notamment le cas de certains jeux asiatiques) ?

Ces différentes remarques montrent l'intérêt et les nouveaux horizons de recherche que constitue l'ethnographie de ces « mondes ludiques secondaires », au sein desquels se constituent des systèmes de représentations spécifiques, sans être néanmoins détachés de toute autre forme de réalités qui, comme nous l'avons montré, concourent également à leur formation. Ce lien fournit alors de nombreuses pistes permettant de poursuivre la présente recherche. Notre problématique nous a en effet incité à comprendre en situation, c'est-à-dire en entrant dans l'aire intermédiaire d'expérience, le procès de constitution des configurations signifiantes ludiques, car il s'agissait précisément de décrire les modalités de médiation à partir d'une structure de jeu donnée, en analysant conjointement les deux pôles de la situation de jeu formel. C'est à travers ce processus que se constitue le « jeu » et celui-ci est essentiel à prendre en considération pour qui souhaite rendre compte de ce que signifie « jouer » pour les

acteurs de cette pratique. Un vaste terrain de recherche est alors ouvert pour mettre à jour l'emploi que font les individus de ces typifications acquises en situation ludique au sein de la réalité ordinaire. Nos recherches ont mis en avant que, loin d'être uniquement à considérer comme des univers de compensation, ces mondes secondaires, du fait qu'ils procèdent d'une médiation ludique, peuvent également être le terrain d'expérimentations susceptibles de venir enrichir la construction signifiante du monde social[373]. Le travail que nous avions initié en DEA sur la thématique du transfert en contexte professionnel est une des entrées possibles, mais il en existe de nombreuses autres, notamment sur les réseaux de sociabilité qui résultent de ces activités (qui peuvent par exemple s'exprimer à travers des forums de jeu sur des sites internet, des rencontres « physiques », etc.).

L'ouverture de ces perspectives permet d'affirmer avec force le rôle essentiel du « jeu » comme élément premier et comme résultante de la culture. C'est d'ailleurs ce qui engendre la complexité des pratiques ludiques et des mondes qu'elles produisent. Cette recherche a proposé d'en aborder une infime partie. Au moment d'apporter les derniers mots à notre conclusion, il nous semble essentiel de souligner que ce travail ne saurait en aucune façon être considéré comme une fin en soi, qui prétendrait faussement mettre un terme à l'infinitude potentielle des indexicalités du jeu. À l'inverse, il incite à commencer l'exploration des pistes qu'il aura permis d'esquisser. En somme, pour terminer sur une note vidéoludique : *push start to continue*.

[373] Nous renvoyons notamment le lecteur aux chapitres 2.3 de la première partie, 1.2 et 1.3 de la deuxième partie.

Bibliographie

A

Albero B., 2001, « Pratiques d'apprentissage dans et hors institutions », *Recherches en communications*, 15, Université catholique de Louvain, pp. 103-120.

Amato E. A., 2003, « Coopération dans un jeu vidéo de rôle persistant », Caen, *Communication lors du colloque IHM 03*.

Amiel P., 2004, *Ethnométhodologie appliquée : éléments de sociologie praxéologique*, Paris, Presses du Lema.

Aristote, *Éthique à Nicomaque*, trad. du grec par Richard B., Paris, GF Flammarion, 2004.

Aubain O., 1998, « Half-Life », *Joystick*, 99, pp. 64-74.

Averianova E., 1998, « La fonction de "prêtre" dans le cadre sémiotique », *Sémiotique appliquée*, 5, en ligne, <http://www.chass.toronto.edu/french/as-sa/ASSA-No5/Vol2.No5.Averianova.pdf>.

B

Baron G.-L., Bruillard E., 1996, *L'informatique et ses usagers dans l'éducation*, Paris, Presses universitaires de France.

Barthes R., 1984, *Le bruissement de la langue*, Paris, Éd. du Seuil.

Bas F., 2000, « Tournage d'un jeu vidéo », *Cahiers du cinéma*, Hors série avril, pp. 44-49.

Beau F., 2002, « Note méthodologique, enquête sur les joueurs de MMORPG », *Actes de la journée d'étude internet, jeu et socialisation*, Groupe des écoles des télécommunications.

Bertrand A., 1984, *Protections juridiques du logiciel*, Paris, Éd. des Parques.

Bianchini S., Guardiola E., 2005, « Image partagée : système de représentation et système de jeu », *Actes du colloque H2PTM'05 – créer, jouer, échanger : expérience de réseaux.*

Blizzard Entertainment, 2004, *World of warcraft. Manuel de jeu*, Blizzard Entertainment.

Bosser A.-G., *Réplications distribuées pour la définition des interactions de jeux massivement multi-joueurs*, Thèse en informatique, Université Paris 7.

Bosser A.-G., Chailloux E., 2006, « Fitgap : un *framework* objet pour le développement de jeux massivement multi-joueurs », *Notere2006*, en ligne : <http://www.pps.jussieu.fr/~bosser/papers/bosser.chailloux.fitgap.court.pdf>.

Boumard P., Lapassade G., 1985, « États de conscience », *Pratiques de formation, Ethnométhodologies*, 11-12, en ligne, <http://vadeker.club.fr/corpus/theme.htm>.

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

Brougère G., 2002, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.

— 2005, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" », *Communications*, 77, pp. 167-180.

Brown C., Bodman C., 2002, « Game on foreword », pp. 6-7, *in* : King L., Ed., *Game on*, London, Laurence King Publishing Ltd.

Bruillard E., 1997, *Les machines à enseigner*, Paris, Hermes.

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

C

Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

Castaneda C., 1977, *L'herbe du diable et la petite fumée*, Paris, Éd. UGE.

Caune J., 2000, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communicaiton*, en ligne, <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>.

Charlier P., 2001, « Les jeux vidéo… par ceux qui y jouent », pp. 25-30, *in* : Jacquinot G., dir., « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *Médiamorphoses*, 3.

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

Coulon A., 1996, *L'ethnométhodologie*, Paris, Presses universitaires de France.

Craig A. L., 2005, « The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design », *Game studies*, 5-1, en ligne : <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>.

Crawford Chris, 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>.

— *Chris Crawford on Game Design*, 2003, Indianapolis, New Riders.

Consalvo M., 2003, « Hot dates and fairy-tale romances », pp. 171-194, *in* : Wolf M.J.P., Perron B., dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge.

D

D'Iribarne Philippe, dir., 2002, *Culture et mondialisation*, Paris, Éd. du Seuil.

Dall'Armellina L., 2000, *Des champs du signe. Du design hypermédia à une écologie de l'écran*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication de l'Université Paris 8.

Darras B., dir., 2003, *Médiation et information*, 18, Paris, L'Harmattan.

De Certeau M., 1980, *L'invention du quotidien, 1. L'art de faire*, Paris, Éd. UGE.

De Geest D., 2003, « La sémiotique narrative de A.J. Greimas », *Image & narrative*, trad. du néerlandais par Baetens J., 5, en ligne, <http://www.imageandnarrative.be/uncanny/dirkdegeest.htm>.

Derrida J., 1967, *L'écriture et la différence*, Paris, Éd. du Seuil.

Desurvire H.**,** Caplan M., Toth J., 2004, « Using heuristics to evaluate the playability of Games », *CHI Conference*, en ligne : <http://www.behavioristics.com/downloads/usingheuristics.pdf>..

Dominicé P., 2000, « Les apprentissages informels font partie de la formation », *éducation permanente*, 3, pp. 6-8.

Duflo Colas, 1997, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France.

Dupuit C., 1989, « L'écriture biographique en sociologie », *Enquête. Cahiers du CERCOM*, 5, en ligne, <http://enquete.revues.org/document112.html#bodyftn3>.

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

E

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

Elias N., 1983, *Engagement et distanciation*, Paris, Fayard, 1993.

Ernould R., 2003, « Isabelle Smajda, Le seigneur des anneaux ou la tentation du mal », *Perspectives sur les littératures de l'imaginaire*, en ligne, <http://rernould.club.fr/IMAGINAIRE/SmadTolk.html>.

Espagne M., 1999, *Les transferts culturels franco-allemands*, Paris, Presses universitaires de France.

F

Favre J., 2000, « Fiction interactive : quels formats ? », *Dossiers de l'audiovisuel*, 92, pp. 53-55.

Federoff M. A., 2002, *Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games*, Master Thesis, Indiana university, en ligne : <http://melissafederoff.com/heuristics_usability_games.pdf>.

Ferré V., 2002, *Tolkien : sur les rivages de la terre du milieu*, Paris, Vincent Bourgeois Éditeur.

Fichez E., Dubus A., Pauwels G., 2001, « Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents », *in* : Fichez E., Noyer J., Dirs., *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3.

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.

Flichy P., 1994, « Présentation », *Réseaux*, 67, p. 5.

Fortin T., Mora P., Tremel L., 2006, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan.

Frasca G., 2001, *Videogames of the opressed : videogames as a mean for critical thinking and debate*, Master Thesis, Georgia Institute of technology.

— 2003, « Simulation versus narrative », pp. 221-235, *in* : Wolf M.J.P., Perron B., dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge.

G

Garfinkel H., 2001, « Le programme ethnométhodologique », pp. 31-56, *in :* De Fornel M., Ogien A., Quéré L., *L'ethnométhodologie*, Paris, La Découverte, 2003.

Gaudréault A., Jost F., 1990, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan.

Genvo S., 2003a, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.

— 2003b, *Les jeux vidéo comme source d'apprentissages informels*, Mémoire de DEA en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz.

— 2006, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.

Giroud J.-C., Panier L., 1988, Dirs., *Analyse sémiotique des textes*, Presses universitaires de Lyon.

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.

Gripsrud J., 2002, *Understanding media culture*, London, Arnold.

Guardiola E., Natkin S., 2005, « Game theory and video game, a new approach of game theory to analyze and conceive game systems », *CGAMES'05*, en ligne : <http://cedric.cnam.fr/PUBLIS/RC859.pdf>.

Gueorguieva V., 2002, « Sept thèses sur le sens commun », *Altérités*, 3/2002, en ligne, <http://www.anthro.umontreal.ca/varia/alterites/n3/gueorguieva.html>.

— 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>.

Guichard P., 1994, Ethnométhodologie d'un cyberspace, *Mémoire de DESS Ethnométhodologie et informatique*, Paris 8, en ligne, <http://vadeker.club.fr/corpus/guichard/guichard.html>.

H

Hennion A., 2005, « Pour une pragmatique du goût », *Papiers de Recherche du CSI*, 1, en ligne, <www.csi.ensmp.fr/Items/WorkingPapers/Download/DLWP.php?wp=WP_CSI_001.pdf>.

Henno J., 2002, *Les jeux vidéo*, Le cavalier Bleu.

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

Higuinen E., Tesson C., 2002, « Cinéphiles et ludophiles », *Cahiers du Cinéma*, hors-série, septembre, p. 4.

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

I

Ichbiah D., 1997 *Bâtisseurs de rêves*, Paris, First Documents.

— 2004, *La saga des jeux vidéo. De Pong à Lara Croft*, Paris, Vuibert Éd.

J

Jacobi D., 2001, « savoirs non formels ou apprentissages implicites », *recherches en communications*, 15, pp. 169-184.

Jacquinot G., dir., 2001, « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *Mediamorphoses*, 3, pp. 19-103.

Jenkins H., 2002, « Game design as narrative architecture », *in* : Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop, Eds., *First Person*, Cambridge, MIT Press, en ligne, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

Jollivalt B., 1994, *Les jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France.

Jullier L., 1997, *L'écran post-moderne*, Paris, L'Harmattan.

— 1998, *Les images de synthèses*, Paris, Nathan université.

— 2002a, *Qu'est-ce qu'un bon film ?*, Paris, La Dispute.

— 2002b, *L'analyse de séquences*, Paris, Nathan.

— 2005, *Star Wars, anatomie d'une saga*, Paris, Armand Collin.

K

Kellner C., 2000, *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif ». Approche communicationnelle*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz.

Kelman N., 2005, *Jeux vidéo, l'art du XXIe siècle*, Paris, Assouline.

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

Klein A., 2001, « Du partage de savoirs informels aux identités médiatisées », *recherches en communications*, 15, Université catholique de Louvain, pp. 49-62.

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

Koster R., 2005, *A theory of fun*, Scottsdale, Paraglyph Press.

L

Ladmiral J.-R., Lipianski E. M., 1989, *La communication interculturelle*, Paris, Armand Colin.

Lafleuriel E., 2004, « World of warcraft », *Joystick*, 164, pp. 20-24.

Lafrance J.-P., 2006, *Les jeux vidéo*, Paris, Hermes.

Lapassade Georges, 1992a, « La méthode ethnographique », *DESS d'Ethnométhodologie et Informatique*, en ligne, <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/lapassade/ethngrso.htm>.

— 1992b, « La phenomenologie sociale et l'ethnomethodologie», *DESS d'Ethnométhodologie et Informatique*, en ligne, <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/lapassade/lapheno1.htm>.

Laplantine F., 2000, *La description ethnographique*, Paris, Nathan.

Le Diberder A., Le Diberder F., 1993, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La découverte.

— 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte.

— 2002, « La création de jeux vidéo en France en 2001 », *bulletin du département des études et de la prospective*, 139.

Lecerf Y., 1985, « Lexique ethnométhodologique », *Pratiques de formation, Ethnométhodologies*, 11-12, en ligne, <http://vadeker.club.fr/corpus/lexique.htm>.

Lenhard G.**,** 1999, *Faut il avoir peur des jeux vidéo ?*, Paris, ESF Editeur.

Letourneux M., 2005, Dir., *Compar(a)ison*, 2/2002.

— 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.

Leveratto J.-M., 2000, *La mesure de l'art*, Paris, La Dispute.

Linard M., 1994, « Vers un sujet narratif de la connaissance dans les modélisations de l'apprentissage », *Intellectica*, 19 (2), Paris, ARC, pp.117-165.

— 2002, *Des machines et des hommes, Apprendre avec les nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan.

Livet P., 2001, « Dynmamiques éthnométhodologiques », pp. 421-437, *in :* De Fornel M., Ogien A., Quéré L., *L'ethnométhodologie*, Paris, La Découverte, 2003.

Louis-Guérin C., 1979, « Réflexions méthodologiques pour une recherche sur l'opinion publique et l'action sociale : essai de synthèse », *Justice et public*, 12 (1), en ligne, <http://www.erudit.org/revue/crimino/1979/v12/n1/>.

M

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>.

— 2002, « Geste et perméabilité sémiotique entre l'acteur et le personnage dans les jeux en 3D subjective comme Duke Nukem », *Séminaire Action sur l'image*, en ligne, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/vincent.htm>.

Mattelart A., 2005, *Diversité culturelle et mondialisation*, Paris, La découverte.

Mc Luhan M., 1964, *Pour comprendre les médias*, trad. par Paré J., Paris, Éd. du Seuil, 1968.

Miège B., 1989, *La société conquise par la communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.

Mucchielli A., 1994, *Les méthodes qualitatives*, Paris, Presses universitaires de France.

N

Natkin S., 2004, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle*, Paris, Vuibert Éd.

Norman D.A., 1999, « Affordances, conventions and design », *Interactions*, 6 (3), pp. 38-42.

Noyer J., 2001, « La presse vidéo-ludique : le jeu de la médiation », pp. 69-77, *in* : Jacquinot G., dir., « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *Médiamorphoses*, 3.

O

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

Olliver B., 2003, « Les SIC et l'internationnalisation à l'heure des Sommets sur la Société de l'information », *Actes du colloque Questionner l'internattionalisaiton*, pp. 1-8.

P

Pearce C., 2002, « Story as play space », *in* : King Lucien, Ed., 2002, *Game on. The history and culture of videogames*, London, Larence King Publishing Ltd.

Perriault J., 1989, *La logique de l'usage*, Paris, Flammarion.

— 1994, « L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés », *Réseaux*, 67, pp. 57-70.

— 1996, *La communciation du savoir à distance*, Paris, L'Harmattan.

— 1998, *Communication lors du colloque Pour ne plus avoir peur des jeux vidéo*, en ligne, <http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=20>.

— 2002, *Éducation et nouvelles technologies*, Paris, Nathan Université.

Piaget J., 1978, *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Delachaux et Niestlé, 1994.

Pinker S., 2000, *Comment fonctionne l'esprit*, trad. par Desjeux M.-F., Paris, Éd. Odile Jacob.

Pochon L.O., Grossen M., 1993, « Définition d'un espace interactif pour aborder l'étude de l'utilisation de l'ordinateur », *Cahiers de psychologie*, 31, Université de Neuchâtel, pp. 27-47.

Poirrier P., 2005, *Les enjeux de l'histoire culturelle*, Paris, Éd. du Seuil.

Proulx S., 2002, « Pratiques d'internet et numérisation des sociétés », pp. 22-40, *in* : Lajoie J., Guichard E., Dirs., *Odyssée internet. Enjeux Sociaux*, Québec, Presses universitaires du Québec.

Q

Quéau P., 1997, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon / INA.

R

Rafoni B., 2003, « La recherche interculturelle. État des lieux en France », *Questions de communication*, 4, pp. 13-26.

Rétaux X., 2003, « Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo », *in :* Roustan M., dir., *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité,* Paris, L'Harmattan, pp. 69-82.

— 2006, « Immersion, présence et jeux vidéo », *in* : Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 325-346.

Rheingold H., 2000, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, London, MIT Press, 1995.

Robert P., 1997, « Sony changes the game », *Fast company*, 10, en ligne, <http://www.fastcompany.com/magazine/10/sony.html>.

Rollings A., Adams E., 2003, *On game design*, Indianapolis, New Riders.

Roustan M., dir., 2003, *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité,* Paris, L'Harmattan.

S

Sabatier C., Palacio J., Namane H., Collette S., 2001, dirs., *Savoirs et enjeux de l'interculturel*, Paris, L'Harmattan.

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

Santolaria N., Trémel L., 2004, *Le grand jeu*, Paris, Presses universitaires de France.

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

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

Séguret O., « Lara Croft vole la vedette aux stars humaines », *Libération*, 26 juillet 1997, en ligne, <http://www.captain-alban.com/dossier_presse/liberation.html>.

Smajda I., 2002, *Le seigneur des anneaux ou la tentation du mal*, Paris, Presses universitaires de France.

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

T

Tesson C., 2000, « La guerre des boutons. Cinéma et jeu vidéo », *Cahiers du cinéma*, Hors série avril 2000, pp. 40-43.

Thomas F., De Smedt T., 2001, « médias, éducations et apprentissages vers d'autres formalisations des savoirs ? », *recherches en communications*, 15, Université catholique de Louvain, pp. 49-62.

Tolkien J. R. R., 1996, *Faërie*, Paris, Christian Bourgois.

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

— 2003, « La pratique des jeux vidéo : un objet d'étude sociologiques ? », pp. 157-169, *in* : Roustan M., *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan.

U

Ulbricht C., Schmalstieg D., 2003, « Tangible augmented reality for computer games », *Proceedings of the Third IASTED International Conference on Visualization, Imaging and Image Processing*, 2003, en ligne, <http://www.cg.tuwien.ac.at/~cu/tangibleAR/viipPaper.pdf>.

Ullmer B., Ishii H., 2000, « Emerging frameworks for tangible user interfaces », *IBM Systems Journal*, 39 (3-4), en ligne, <http://web.media.mit.edu/~ullmer/papers/tui-millenium-chapter.pdf>.

V

Vatter C., 2003, « La recherche interculturelle. État des lieux en Allemagne », *Questions de communicaiton*, 4, pp. 27-42.

Virilio P., 1996, *Cybermonde, la politique du pire*, Paris, Les éditions textuelles.

Virole B., 2003, *Du bon usage des jeux vidéo*, Paris, Hachette littératures.

Vol A., 1994, *Ethnométhodologie et musées*, Mémoire de DESS Ethnométhodologies et informatique, Paris 7 et 8, en ligne, <http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/vol/voltable.htm>.

W

Watzlawick P., 1972, *Une logique de la communication*, Paris, Seuil.

Warnier J.-P., 2004, *La mondialisation de la culture*, Paris, La découverte, 1999.

Weissberg J.-L., 1999, « L'action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique », Séminaire *Action sur l'image,* Laboratoire Paragraphe de l'université Paris 8, en ligne, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/pres9900.htm>.

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

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

Wolf M. J. P., 2005, « The subcreation of transmedia world », Compar(a)ison, 2/2002, pp. 89-101.

Wolf M.J.P., Perron B., 2003, dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge.

Y

Yonnet P., 1985, *Jeux, modes et masses*, Paris, Gallimard.

Z

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

ANNEXES

1 Formulaire d’évaluation PEGI

Formulaire d'évaluation du produit

FORMULAIRE D'EVALUATION VOLONTAIRE POUR LA CLASSIFICATION PAR ORDRE D'AGE (EUROPE)

PREMIERE PARTIE – LE PRODUIT : SES DETAILS

NOM DU PRODUIT	
EDITEUR	
FORMAT(S) DU PRODUIT*	
DATE APPROXIMATIVE DE SA MISE EN VENTE	
DESCRIPTION DU PRODUIT	

* Le contenu ou la présentation du jeu diffère(nt)-il(s) selon le format ? Dans ce cas, nous vous prions d'attacher à chaque format un formulaire séparé

DEUXIEME PARTIE – CONFORMITÉ AUX LEGISLATIONS NATIONALES

1. IL EST BIEN ENTENDU QUE LE SYSTEME ISFE DE CLASSIFICATION VOLONTAIRE PAR AGE NE S'APPLIQUE PAS AUX TERRITOIRES OÙ LE CONTENU DU PRODUIT POURRAIT ETRE INTERDIT EN VERTU DE LA LEGISLATION NATIONALE. LA RESPONSABILITÉ DE LA CONFORMITÉ AUX LOIS ET AUX DISPOSITIONS LOCALES VOUS REVIENT ENTIÈREMENT.

2. LE CONTENU N'EST INTERDIT QUE DANS CERTAINS PAYS : DANS CE CAS, LE LOGO DE CLASSIFICATION PAR AGE SERA OBLIGATOIREMENT ACCOMPAGNÉ D'UN LIBELLÉ BIEN EN VUE ET INDIQUANT QUE LE JEU NE DEVRA ETRE NI VENDU NI LOUÉ DANS UN (DES) ETAT(S) EXCLU(S).

3. LE SYSTEME VOLONTAIRE ISFE NE DOIT PAS ETRE UTILISE POUR TOUT CONTENU SOUMIS A UNE CLASSIFICATION LEGALE DANS CERTAINS PAYS. LE CAS ECHEANT, LE LOGO DE CLASSIFICATION PAR AGE SERA

ACCOMPAGNE D'UN LIBELLÉ BIEN EN VUE ET INDIQUANT QUE LE JEU NE DEVRA ETRE NI VENDU NI LOUÉ DANS UN (DES) ETAT(S) EXCLU(S). LE RECAPITULATIF CI-DESSOUS VOUS AIDERA A VERIFIER LE CONTENU VU EN REFERENCE A LA LOI BRITANNIQUE SUR LA CLASSIFICATION LEGALE [A COMPLETER APRES LA NOMINATION DE L'ADMINISTRATEUR ISFE]

4. POUR TERMINER, VEUILLEZ NOTER QUE TOUT PRODUIT CLASSIFIE 12+ ET 16+ DEVRA ETRE ETIQUETÉ 11+ ET 15+ POUR LA DISTRIBUTION EN FINLANDE. AU PORTUGAL, LES JEUX CLASSIFIÉS 7+ DEVRONT PORTER L'ETIQUETTE 6+. (REALISABLE PAR LA SUPERPOSITION D'ETIQUETTES)

2A – ROYAUME-UNI

Le jeu contient-il des animations réalistes illustrant une des situations suivantes ?

Activités sexuelles chez les êtres humains	**Oui/Non**
Actes de force ou de contrainte associés à des actes sexuels entre humains	**Oui/Non**
Mutilation ou torture d'hommes ou d'animaux	**Oui/Non**
Autres actes de violence brute envers des êtres humains ou des animaux	**Oui/Non**
Organes génitaux humains	**Oui/Non**
Fonctions d'excrétion d'urine ou d'excrétion chez l'homme	**Oui/Non**
Techniques susceptibles d'inciter à la perprétation de délits	**Oui/Non**

Le jeu contient-il des animations de quelle sorte que ce soit, susceptibles d'inspirer une des activités suivantes ?

Activités sexuelles chez les êtres humains	**Oui/Non**
Actes de force ou de contrainte associés à des actes sexuels chez les humains	**Oui/Non**
Mutilation ou torture d'hommes ou d'animaux	**Oui/Non**
Autres actes de violence brute à l'égard d'êtres humains ou d'animaux	**Oui/Non**
La perpétration de délits	**Oui/Non**

LA VERIDICITE DES REPONSES AUX QUESTIONS CI-DESSUS EST D'ORDRE PRIMORDIALE. TOUTE REPONSE FAUSSE RISQUE D'ENTRAINER UNE POURSUITE CONTRE VOTRE SOCIETE ET (OU) CONTRE VOS CLIENTS REVENDEURS AU ROYAUME-UNI. TOUTE REPONSE AFFIRMATIVE AUX QUESTIONS DONNERA LIEU A LA SOUMISSION DU JEU AU COMITE BRITANNIQUE DE CLASSIFICATION DE FILMS AU ROYAUME-UNI POUR LA CLASSIFICATION LEGALE. LA CLASSIFICATION VOLONTAIREISFE PAR

« PAS POUR LA DISTRIBUTION EN GRANDE-BRETAGNE ».

SOUS RESERVE DES CLAUSES DE LA DEUXIEME PARTIE, VOUS POUVEZ MAINTENANT PASSER A LA TROISIEME PARTIE ET EVALUER LE JEU EN FONCTION DU SYSTEME DE CLASSIFICATION VOLONTAIRE PAR AGE POUR LES PAYS NON-EXCLUS.

TROISIEME PARTIE – CLASSIFICATION VOLONTAIRE PAR AGE

3A – Le jeu comporte-t-il une des situations suivantes ?

Violence brute à l'égard d'êtres humains ou d'animaux réalistes **« Brute » = démembrement, tortures, sang et blessures en grande quantité, sadisme et autres types de violence brute**	**Oui/Non** **18 violence**
Description crue, détaillée et continue d'actes de violence à l'égard d'êtres humains et d'animaux réalistes. **Description crue = sang et blessures**	**Oui/Non** **18 violence**
Actes de violence à l'égard d'êtres humains vulnérables et sans défense	**Oui/Non** **18 violence**
Actes sexuels, avec visualisation des organes sexuels	**Oui/Non** **18 sex**
Violence ou menaces d'ordre sexuel (viol compris)	**Oui/Non** **18 violence**
Descriptions détaillées de techniques susceptibles d'être utilisées dans des délits	**Oui/Non** **18 violence**
La présentation sous des couleurs séduisantes de stupéfiants interdits	**Oui/Non** **18 drugs**
Stéréotypes ethniques, religieux, nationalistes ou autres, susceptibles de pousser à la haine	**Oui/Non** **18 discrimination**

CE TABLEAU 3A COMPORTE-T-IL UNE (OU PLUSIEURS) REPONSE(S) AFFIRMATIVE(S) ? LE CAS ECHEANT, VOUS DEVREZ CATEGORISER LE JEU 18+

3B – Le jeu présente-t-il une des situations suivantes ?

Description crue, détaillée et continue d'actes de violence à l'égard d'êtres humains et d'animaux irréalistes.	**Oui/Non** **16 violence**
Descriptions détaillées et graphiques d'êtres humains ou d'animaux irréalistes que l'on tue ou que l'on blesse	**Oui/Non** **16 violence**
Rapports sexuels sans affichage évident des organes génitaux	**Oui/Non** **16 sex**
Nudité érotique ou sexuelle = exprimant l'excitation sexuelle	**Oui/Non** **16 sex**
Jurons, blasphèmes d'ordre sexuel	**Oui/Non** **16 bad lanuage**
L'incitation à la consommation de tabac ou d'alcool	**Oui/Non** **16 drugs**

La présentation du crime sous des couleurs séduisantes	**Oui/Non** **16 violence**

CE TABLEAU 3B COMPORTE-T-IL UNE (OU PLUSIEURS) REPONSE(S) AFFIRMATIVE(S) ? DANS CE CAS, VOUS DEVREZ CATEGORISER LE JEU 16+

3C – Le jeu comporte-t-il une des situations suivantes ?

Description crue de violence à l'égard de personnages imaginaires	**Oui/Non** **12 violence**
Violence – sans images – envers des hommes ou des animaux	**Oui/Non** **12 violence**
Descriptions ou images sexuelles explicites, par exemple : des personnes nues dans un contexte sexuel	**Oui/Non** **12 sex**
Jurons modérés	**Oui/Non** **12 bad language**

CE TABLEAU 3C COMPORTE-T-IL UNE (OU PLUSIEURS) REPONSE(S) AFFIRMATIVE(S) ? DANS CE CAS, VOUS DEVREZ CATEGORISER LE JEU 12+

3D – ***Le jeu présente-t-il une des situations suivantes ?***

Violence occasionnelle à l'égard de personnages imaginaires	**Oui/Non** **7 violence**
Images ou sons susceptibles d'effrayer les jeunes enfants	**Oui/Non** **7 fear**
Nudité, dans un contexte non-sexuel	**Oui/Non** **7**

CE TABLEAU 3D COMPORTE-T-IL UNE (OU PLUSIEURS) REPONSE(S) AFFIRMATIVE(S) ? DANS CE CAS, VOUS DEVREZ CATEGORISER LE JEU 7+

3E – Le jeu présente-t-il une des situations suivantes ?

Un certain degré de violence, dans un contexte comique	**Oui/Non** **3**

VOS REPONSES AUX QUESTIONS DES PARTIES 3A, 3B, 3C ET 3D SONT NÉGATIVES : DANS CE CAS, VOUS CLASSIFIEREZ LE JEU 3+, QUELLE QUE SOIT VOTRE RÉPONSE A LA PARTIE 3E

QUATRIEME PARTIE – LE GENRE

Veuillez cocher la description qui définit le mieux le type de jeu dont il s'agit. Dans le cas où aucune des descriptions ne correspond à la nature du jeu, cochez la mention « Autre » et donnez votre propre description de la catégorie du jeu.

Tirez dessus		**Guerre**	
Tapez dessus		**Bataille imaginaire**	
Courses		**Mystère à résoudre**	
Jeu de société (***se jouant sur un tableau)***		**Plate-forme**	
Sports		**Puzzle**	
Musique		**Flipper**	
Simulateur de vol		**Labyrinthe**	
Stratégie		**Livre d'histoires**	
Jeu de rôle		**Jeux éducatifs**	
Aventures		**Référence**	

Autre	

CINQUIEME PARTIE – CERTIFICAT D'ACTION

Avant de remplir ce formulaire, le jeu impliqué devra être visionné par une personne habilitée à engager l'entreprise en ce qui concerne les réponses données. Toute réponse erronnée risque de porter atteinte à la crédibilité du système de classification par âge ; Elle pourrait faire de votre société l'objet d'actions légales et engendrer des plaintes de la part du public. En tout temps, vérifiez vos réponses. L'administrateur de l'ISFE se réserve le droit de visionner un jeu à classification volontaire 16+ ou 18+, ainsi qu'un échantillon de jeux à classification inférieure et cela, avant de valider la classification volontaire faisant l'objet de la demande. L'étiquette de classification volontaire par âge de l'ISFE ne peut en aucun cas être utilisée sans confirmation de la part de l'administrateur de l'ISFE.

Le jeu est exclu de l'évaluation volontaire en Grande-Bretagne	**Oui/Non**
Le jeu est exclu de l'évaluation volontaire dans un (des) pays d'Europe. Le cas échéant, veuillez spécifier de(s)quel(s) il s'agit, et préciser la (ou les) raison(s) de cette exclusion	**Oui/Non**

Nom de la personne qui a rempli ce formulaire	
Position	
Numéro de téléphone	
Numéro de télécopie	
Adresse électronique	

2 Classification PEGI des 10 meilleures ventes hebdomadaires de « cd-rom de loisirs » en avril 2005

Semaine du 04/04/05 au 10/04/05

Rang	Titre	Éditeur	Âge minimum recommandé	Descripteurs de contenu
1	SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY	UBI SOFT	16+	Violence
2	LES SIMS 2 ACADEMIE	ELECTRONIC ARTS	12+	Violence
3	L'ENTRAINEUR 5 SAISON 2004/20005	EIDOS	3+	/
4	TRACKMANIA SUNRISE	FOCUS HOME INTERACTIVE	3+	/
5	LES SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
6	HALF LIFE 2	VIVENDI UNIVERSAL	16+	Violence
7	ACT OF WAR : DIRECT ACTION	ATARI	16+	Violence
8	BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL	UBI SOFT	16+	Langage grossier Violence
9	LES SIMS TRIPLE DELUXE	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
10	SWAT 4	VIVENDI UNIVERSAL	18+	Violence

Semaine du 11/04/05 au 17/04/05

Rang	Titre	Éditeur	Âge minimum recommandé	Descripteurs de contenu
1	WORLD OF WARCRAFT EDITION STANDARD	VIVENDI UNIVERSAL	12+	Violence
2	COSSACKS 2 : NAPOLEONIC WARS	CDV	12+	Violence
3	LES SIMS 2 ACADEMIE	ELECTRONIC ARTS	12+	Violence
4	SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY	UBI SOFT	16+	Violence
5	LES SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
6	TRACKMANIA SUNRISE	FOCUS HOME INTERACTIVE	3+	/
7	L'ENTRAINEUR 5 SAISON 2004/20005	EIDOS	3+	/
8	LES SIMS TRIPLE DELUXE	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
9	HALF LIFE 2	VIVENDI UNIVERSAL	16+	Violence
10	SWAT 4	VIVENDI UNIVERSAL	18+	Violence

Semaine du 18/04/05 au 24/04/05

Rang	Titre	Éditeur	Âge minimum recommandé	Descripteurs de contenu
1	COSSACKS 2 : NAPOLEONIC WARS	CDV	12+	Violence
2	WORLD OF WARCRAFT EDITION STANDARD	VIVENDI UNIVERSAL	12+	Violence
3	LES SIMS 2 ACADEMIE	ELECTRONIC ARTS	12+	Violence
4	LES SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
5	LES SIMS TRIPLE DELUXE	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
6	SPLINTER CELL 3 : CHAOS THEORY	UBI SOFT	16+	Violence
7	HALF LIFE 2	VIVENDI UNIVERSAL	16+	Violence
8	TRACKMANIA SUNRISE	FOCUS HOME INTERACTIVE	3+	/
9	LES SIMS 2 (version DVD-Rom)	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
10	L'ENTRAINEUR 5 SAISON 2004/20005	EIDOS	3+	/

Semaine du 25/04/05 au 01/05/05

Rang	Titre	Éditeur	Âge minimum recommandé	Descripteurs de contenu
1	GUILD WARS	NC SOFT	12+	Violence
2	WORLD OF WARCRAFT EDITION STANDARD	VIVENDI UNIVERSAL	12+	Violence
3	LES SIMS 2 ACADEMIE	ELECTRONIC ARTS	12+	Violence
4	COSSACKS 2 : NAPOLEONIC WARS	CDV	12+	Violence
5	GUILD WARS : EDITION COLLECTOR	NC SOFT	12+	Violence
6	STRONGHOLD 2	2K GAMES	12+	Violence Langage grossier Teneur sexuelle
7	LES SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
8	EMPIRE EARTH 2	VIVENDI UNIVERSAL	12+	Violence
9	LES SIMS TRIPLE DELUXE	ELECTRONIC ARTS	7+	Violence
10	HALF LIFE 2	VIVENDI UNIVERSAL	16+	Violence

Table des matières

Introduction **8**

Méthodologie 12

Articulation des axes de recherche 23

L'industrie du jeu vidéo comme culture **29**

Cadre théorique 32

1 Historique du développement de l'industrie *39*

1.1 Les prémisses 42

Les expérimentations d'un « *hacker* » dans un contexte de recherches militaires 42

La naissance d'un marché par la conquête de l'industrie du divertissement populaire 45

La marchandisation du jeu sur support informatique : une activité soumise à de nombreuses frictions 48

1.2 L'ère des « *Nintendo kids* » 52

Nintendo : vendre une expérience de jeu singulière 54

L'avènement de Sega : l'agressivité comme vecteur de distinction 59

Vers une course à l'exemplification technologique 62

1.3 Le terminal de jeu comme « centre de loisir numérique » 66

Sony : une entreprise multimédias investit le marché des constructeurs 66

La consécration des ordinateurs personnels comme support de jeu 69

Microsoft : une société américaine rentre à nouveau dans le marché des constructeurs 74

1.4 Quelle culture du jeu véhicule l'industrie vidéoludique ? 77

2 Le marché contemporain des jeux vidéo *85*

2.1 Configuration du marché globalisé des jeux vidéo 89

Une mondialisation de l'édition ? 90

L'avènement d'internet dans le marché du jeu 95

L'institutionnalisation émergente du jeu vidéo dans le champ de la culture et des arts 101
Une nécessaire prise en compte des perceptions du phénomène par des instances extérieures 107
2.2 Représentations sociales et jugements de valeurs 108
La violence, une thématique récurrente 108
Du sexisme et du racisme 113
Les jeux vidéo, une culture-industrie à l'américaine ? 118
Le multimédia : un « miroir aux alouettes » 121
2.3 Fondements des représentations se portant sur le jeu vidéo 123
Une activité de compensation ? 124
L'expression d'une vision du monde ethnocentrée ? 127
Le *game design*: une imposition de normes ou un champ ouvert à l'appropriation, voire à la création ? 130
2.4 Vers une nécessaire prise en compte du *game design* dans la médiation ludique par support informatique 134

Le *game design* : la conception d'une structure de jeu 139

1 La médiation ludique 142
1.1 Définition du « jeu » comme forme particulière de procès métaphorique 143
Une notion complexe à l'usage multiple 143
L'approche de Roger Caillois 151
L'attitude ludique : les apports de la définition du jeu de Jacques Henriot 158
De la structure de jeu à la structure du jeu 160
1.2 Typification, fiction et jeu 163
Typifications et stock de connaissances 164
La modalité ludique 169
1.3 Les typifications ludiques 175

2 Le game design de jeux vidéo 181
2.1 Caractéristiques de la structure de jeu 183
Simulation et sémiotique : l'approche de Gonzalo Frasca 184

Les caractères fondamentaux des structures de jeu : la catégorisation de Roger Caillois 191
L'exemple du Tic-Tac-Toe 195
L'interrelation entre le modèle et les règles formelles dans la production du sens 197
Le système de jeu : une machine à produire du sens 201
2.2 Le jeu par support informatique 204
Le genre dans le jeu vidéo 206
Le *gameplay* ou la dynamique narrative singulière de l'œuvre vidéoludique 213
La place de la narration dans les jeux vidéo 216
Le schéma narratif canonique 218
Le *level design*, l'aire intermédiaire de l'expérience vidéoludique 233
2.3 Les conditions de validité du jeu sur support informatique 237

La médiation ludique interculturelle au sein d'un jeu vidéo massivement multijoueur à univers persistant 246

1 Quelle méthodologie d'analyse des usages ? 251
1.1 Les apports de l'ethnométhodologie 253
Les concepts clés de l'ethnométhodologie 254
Ethnométhodologie et jeu : pour une introduction d'éléments de sociologie cognitive 257
De la « participation observante » 261
L'indifférence ethnométhodologique 263
1.2 Quelle méthodologie pour la description des usages ? 265
Le choix du serveur de jeu : un préalable à toute participation au monde de *World of warcraft* 267
Les techniques de recueil des matériaux : la question de l'entretien dirigé dans le cadre du jeu 272

2 Analyse d'une œuvre et de ses usages : World of warcraft 277
2.1 Analyse ludo-narratologique de la structure de jeu 282
De la création de l'avatar à l'entrée dans le monde d'Azeroth 286
Du niveau 1 à la sortie du village initiatique 291

La multiplication des quêtes : la progression de l'avatar investie en devoir-faire 302
Le système de jeu multijoueur 306
Du niveau 15 au niveau 60 : la stabilisation des mécanismes du système de jeu 313
« *End game experience* » : le joueur investi destinateur 315
Réflexivité et indexicalité de la structure de jeu 319
2.2 Description ethnométhodologique des pratiques ludiques 321
Réduire l'indexicalité et communiquer la réflexivité de ses actions par avatars interposés 326
La typification des mécanismes du système de jeu 329
La construction signifiante du monde ludique dans *World of warcraft* 338
Une structure de jeu en perpétuelle expansion 349
La tendance principale des joueurs 356
Rendre compte de la réflexivité de l'ethnométhodologue : éléments biographiques 358

Conclusion 367

L'industrie du jeu vidéo : une nouvelle forme de culture transnationale du jeu ? 368
Une approche méthodologique multidimensionnelle 372
Une incitation à l'exploration de nouveaux horizons 374

Bibliographie 377

Annexes 390

1 Formulaire d'évaluation PEGI 391

2 Classification PEGI des 10 meilleures ventes hebdomadaires de « cd-rom de loisirs » en avril 2005 399
Semaine du 04/04/05 au 10/04/05 400
Semaine du 11/04/05 au 17/04/05 400
Semaine du 18/04/05 au 24/04/05 401
Semaine du 25/04/05 au 01/05/05 401

Sébastien Genvo

Le *game design* de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle

Alors que les cultures ont des conceptions différentes du jeu, comment inciter des utilisateurs, issus d'horizons variés, à jouer avec une même œuvre vidéoludique, qui véhicule ses propres représentations de ce qu'est le jeu ? Cette question est centrale dans l'industrie globalisée des jeux vidéo. Quelles seraient les configurations d'échanges mises en place pour permettre une médiation interculturelle ? Les logiques de globalisation prégnantes dans ces productions ne nécessitent-elles pas l'émergence d'une nouvelle culture ludique transnationale, menant à une homogénéisation des pratiques ? Ces interrogations sont abordées par l'étude du *game design*, qui recouvre le travail de conception destiné à faire adopter à l'individu une attitude ludique à partir d'une structure de jeu. L'analyse de ce processus nécessite d'interroger en premier lieu le possible rôle de l'industrie vidéoludique comme culture à part entière, avec son histoire, ses normes et répertoires d'action. Un second moment est consacré à la définition d'outils d'analyse permettant de comprendre comment un logiciel peut présenter une certaine « jouabilité ». Une dernière partie rend compte de méthodes que mobilisent les joueurs pour actualiser la potentialité ludique d'une œuvre en ligne, en recourant à la description ethnométhodologique. Par ces trois entrées, on montre que pour comprendre le phénomène, il faut considérer que la médiation ludique interculturelle par support informatique ne se réalise pas par l'influence de la structure sur le joueur mais résulte d'une construction, nécessitant de tenir compte des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation.

Mots-clés

Ludologie – Ethnométhodologie – Sémiotique narrative – Rationnalité pratique – *Gameplay* – Jouabilité – Attitude ludique – Structure de jeu – Culture-industrie – Culture-tradition – Médiation interculturelle – Sens commun – Typification – Fiction – Aire intermédiaire d'expérience.

Video game design : communicational and intercultural approach

Considering that each culture has a different understanding of what it means "to play", one of the key question that the video games industry raises every day can be summarized by the following sentence : how can I make various kinds of people play with a same product ? This question needs other inquiries to get some answers : do the videogame industry produces a transnational culture of play, that creates homogenization through minds and practices ? If it's not the case, how can we understand the planetary success of videogames ? Game design allows to explore these issues as it concerns the process of transmitting the will to play to an individual. This exploration begins with the definition of the video game industry as a particular culture, with his own history, norms and representations. A second chapter focus on the conceptual tools that can be used to understand how a game is designed to present a certain "playability". Finally, a third part reports an analysis of ethnomethods and interpretative procedures that players used in an online game to get involved in a ludic universe. These three chapters show that, in order to understand the phenomenon, it is essential to support the thesis according to which an intercultural ludic mediation is not carried out by the influence of the game on the player but results from a construction which creates contradictions and complementarities within the act of play.

Keywords

Ludology – Ethnomethodology – Narrative semiotics – Pratical rationality – Gameplay – Playability – Ludic attitude – Game structure – Intercultural mediation – Common sense – Typification – Fiction – Intermediary space.