

émulations

— REVUE DE SCIENCES SOCIALES —

Numéro 30 | 2019

Comment les jeux font-ils société ?

Contenus, pratiques et médiations ludiques

Comment les jeux font-ils société ?

Contenus, pratiques et médiations ludiques

Dossier coordonné par
Fanny Barnabé, Julien Bazile et Rémi Cayatte
Coordination éditoriale (au sein d'*Émulations*)
Céline Mavrot

PUL PRESSES
UNIVERSITAIRES
 DE LOUVAIN

Émulations est une revue de sciences sociales internationale à comité de lecture. Elle publie quatre numéros par an et des articles *varia* en ligne, le tout en libre accès. La soumission d'un projet d'article se fait par envoi d'une déclaration d'intention ou d'un texte complet à l'adresse email de la rédaction : redac@revue-emulations.net. Plus de détails sur www.revue-emulations.net.

Comité de rédaction :

Rémi Cayatte, Lionel Francou, Isabelle Jabirot, Aurore Lorette, Olivia Legrip-Randriambelo, Grégoire Lits, Céline Mavrot, Cédric Passard, Anh Thy Nguyen, François Romijn, Romain Tiquet, Kevin Toffel, Quentin Verreycken.

Les derniers numéros :

- # 20 (2016), *Enjeux environnementaux transnationaux. Politiques et acteurs sociaux*
- # 21 (2017), *Être jeunes chercheur·e·s aujourd'hui*
- # 22 (2017), *Ethnographies du proche. Perspectives réflexives et enjeux de terrain*
- # 23 (2017), *Sexualité et religion aux risques de l'enquête de terrain*
- # 24 (2017), *Les acteurs religieux africains à l'ère du numérique*
- # 25 (2018), *Des dispositions au travail. L'origine sociale des pratiques professionnelles*
- # 26 (2018), *Repenser la dichotomie « national vs international ». Dialogues, tensions, réciprocité*
- # 27 (2018), *Les maladies chroniques dans les Suds. Expériences, savoirs et politiques aux marges de la santé globale*
- # 28 (2018), *Précarité, précaires, précarité. Allers-retours internationaux*
- # 29 (2019), *Enfances à l'école*

© Presses universitaires de Louvain, 2019

Dépôt légal : D/2019/9964/49

ISBN : 978-2-87558-864-7

ISBN PDF : 978-2-87558-865-4

ISSN papier : 2030-5656

ISSN électronique : 1784-5734

Imprimé en Belgique par CIACO scrl – numéro d'imprimeur : 99488

Tous droits de reproduction, d'adaptation ou de traduction, par quelque procédé que ce soit, réservés pour tous pays, sauf autorisation de l'éditeur ou de ses ayants droit.

Couverture : Marie-Hélène Grégoire

Mise en pages : Émilie Hamoir

Diffusion : www.i6doc.com, l'édition universitaire en ligne

Sur commande en librairie ou à
Diffusion universitaire CIACO
Grand-Rue, 2/14
1348 Louvain-la-Neuve, Belgique
Tél. 32 10 47 33 78
Fax 32 10 45 73 50
duc@ciaco.com

Distributeur pour la France :
Librairie Wallonie-Bruxelles
46 rue Quincampoix
75004 Paris
Tél. 33 1 42 71 58 03
Fax 33 1 42 71 58 09
Librairie.wb@orange.fr

Table des matières

- 7** Introduction. De la société en jeu au jeu comme société :
un parcours dialectique
Fanny Barnabé, Julien Bazile, Rémi Cayatte
- 17** Qu'est-ce que l'identité gamer ?
Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique
David Peyron
- 33** Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux
vidéoludiques. Application à quelques villages de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*
Guillaume Grandjean
- 49** Ambivalence du tourisme vidéoludique.
Quelles dynamiques pour les voyages au cœur des sociétés virtuelles ?
Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras
- 65** Représentation et valeur politique du conflit ethnique en ex-Yougoslavie
dans *Tactics Ogre* : de Sarajevo à Baramus
Sébastien Wit
- 79** Le jeu vidéo comme vecteur d'expression du patrimoine culturel
des Iñupiat d'Alaska. Une étude exploratoire du jeu *Kisima Injitchuṇa*
(*Never Alone*)
Julien Hocine et Patrick Deslauriers
- 93** Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo :
le cas de la récession de Possum Springs
Esteban Giner
- 111** Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression
Fanny Barnabé, Julien Bazile, Rémi Cayatte
- 119** Conclusion. Comment la recherche sur le jeu vidéo fait-elle société ?
Dominic Arsenault
- 131** Notices biographiques des auteur·e·s

De la société en jeu au jeu comme société : un parcours dialectique

Fanny Barnabé¹, Julien Bazile², Rémi Cayatte³

Le présent numéro interroge le vaste champ des relations entre jeux vidéo et société, en prenant pour porte d'entrée la question – volontairement polysémique – suivante : « comment les jeux font-ils société ? ». La culture vidéoludique (ses œuvres et ses pratiques) s'inscrit toujours dans un contexte social donné qui en détermine largement le fonctionnement, les tensions internes, les évolutions, et qui, en retour, est lui-même représenté, travaillé, réfléchi par cette culture. Les relations et influences liant le jeu et le social peuvent donc prendre des visages multiples et des directions diverses, dont les textes de ce numéro rendent compte tant par la richesse de leurs objets que par la diversité de leurs approches. Nous tâcherons ici de retracer le parcours scientifique que ces regards croisés permettent d'effectuer : partant de la question de la place du jeu (et des joueurs-euses) dans la société contemporaine, nous passerons à celle de la représentation du social dans les jeux, pour enfin aborder la culture ludique comme étant, au-delà d'une figuration du social, un outil de médiation et de sociabilisation à part entière.

1. Le jeu vu par la société

Le jeu vidéo prend depuis quelques années une importance croissante dans notre paysage culturel et médiatique, et a largement transformé nos manières d'appréhender le monde qui nous entoure. Que l'on pense à l'amplitude de succès populaires tels que *Fortnite* (Epic Games, 2017)⁴, à la manière dont *Pokémon GO* (Niantic, 2016) a redéfini le rapport à la ville de ses millions de joueurs actifs, ou, plus généralement, à la généralisation des pratiques vidéoludiques chez un public de plus en plus large (depuis la « révolution *casual* » déjà décrite par Juul en 2010⁵), il apparaît que les implications sociales du jeu ne peuvent plus se passer d'un examen scientifique et critique approfondi.

¹ Université de Liège, Liège Game Lab, Belgique.

² Université de Lorraine, CREM, France, Université de Sherbrooke, Canada.

³ Université de Lorraine, CREM, France.

⁴ Que d'aucuns vont jusqu'à assimiler à une nouvelle forme de réseau social. Voir l'article de Corentin Lamy, « De simple jeu à prototype de réseau social, comment "Fortnite" entend durer », *Le Monde*, 6 avril 2019. En ligne, consulté le 25 mai 2019. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/06/de-simple-jeu-a-prototype-de-reseau-social-comment-fortnite-entend-durer_5446670_4408996.html.

⁵ Ce dernier analyse en effet les mutations de la culture vidéoludique entraînées par l'apparition de consoles, supports et genres vidéoludiques plus accessibles et plus orientés « grand public » (la Wii de Nintendo, les jeux pour téléphones portables, les jeux de navigateur ou encore les « *social games* », par exemple).

L'étude de cette inscription du jeu dans la société a longtemps été limitée à la question polarisée de son rejet ou de sa légitimation – le premier étant dicté par les reproches classiquement mobilisés pour décrier les cultures populaires⁶, tandis que la seconde est souvent motivée par l'attribution au jeu de vertus pédagogiques (Smaldone *et al.*, 2016 ; Thorsteinsson et Niculescu, 2016) ou d'une propension exceptionnelle à susciter l'engagement de ses récepteurs⁷. Cependant, le développement et la diversification des sciences du jeu (ajoutées à l'omniprésence du jeu vidéo dans le quotidien du public) ont permis de dépasser cette étape de la « validation » sociale et morale du médium et de produire des analyses et critiques plus fines des nombreuses questions qu'il soulève.

Ces dernières années ont ainsi vu émerger, dans la recherche, dans la presse, mais aussi dans les discours des joueurs et joueuses, de nombreux débats touchant aux travers de l'industrie vidéoludique, à la place du politique dans les œuvres, ou encore au fonctionnement des communautés de « *gamers* ». Récemment, plusieurs investigations menées par la presse spécialisée⁸ et projets de recherche⁹ ont mis en lumière le fonctionnement « toxique » de nombreux studios de développement, où se sont généralisées des conditions de travail précaires et sous pression, des méthodes de management confinant au harcèlement¹⁰ et des pratiques nocives telles que le « crunch¹¹ » (Schreier, 2018).

D'autres thématiques sociales ont plutôt émergé de la prise de parole des joueurs et joueuses, à l'image de la fameuse controverse du *Gamergate*¹². Tandis que certains utilisaient le *hashtag* #gamergate pour dénoncer des cas de collusion entre journalistes de jeux vidéo et éditeurs, d'autres s'en servaient pour s'insurger contre l'introduction de thèmes politiques au sein de jeux (car ces messages contrevenaient, selon eux, à la nature ludique des œuvres), avec toutefois pour ligne commune de prendre pour cibles prioritaires les femmes du milieu (journalistes, développeuses, influenceuses, etc.). Le

⁶ Reproches liés aux thèmes de la violence ou de l'addiction (Billieux *et al.*, 2014).

⁷ Voir Alina Dizik, « Can Gaming at Work Make You More Productive? », *BBC.com*, 8 juillet 2016. En ligne, consulté le 25 mai 2019. URL : www.bbc.com/capital/story/20160707-can-gaming-at-work-make-you-more-productive.

⁸ Voir l'imposant dossier réalisé en partenariat par le journal spécialisé *Canard PC* et le site d'information généraliste *Médiapart* : Le Fou I. (2018), « Crunch Investigation, l'enquête de Médiapart et Canard PC », *CanardPC.com*. En ligne, consulté le 27 mai 2019. URL : <https://www.canardpc.com/online/crunch-investigation>.

⁹ Voir notamment les activités du groupe TETRIS (« Territoires et trajectoires professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo »), qui étudie le fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo en France : *TETRIS*. En ligne, consulté le 24 juin 2019. URL : <https://tetrис.hypotheses.org/>.

¹⁰ Voir l'article de William Audureau : « Quantic Dream, un fleuron du jeu vidéo français aux méthodes de management contestées », *Le Monde*, 14 janvier 2018. En ligne, consulté le 27 mai 2019. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/01/14/quantic-dream-un-fleuron-du-jeu-video-francais-aux-methodes-de-management-conteste-es_5241506_4408996.html

¹¹ Période intense de travail précédant l'achèvement d'un projet. Voir l'article de Jason Schreier : « Inside Rockstar Games' Culture of Crunch », *Kotaku*. En ligne, consulté le 24 juin 2019. URL : <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>.

¹² Pour un aperçu de ce mouvement hétéroclite, voir l'émission « Gamergate : rébellion populaire, ou éruption réac ? », *Arrêt sur images*. En ligne, consulté le 27 mai 2019. URL : <https://www.arrets-images.net/emissions/gamergate-rebellion-populaire-ou-eruption-reac>.

mouvement du *Gamergate*, qui a donné lieu à de violentes campagnes de harcèlement contre ces personnalités féminines¹³, a ainsi été l'occasion de prendre la mesure du fond de sexisme qui traverse la culture vidéoludique¹⁴ et de mettre au jour les mécanismes de domination à l'œuvre dans la définition de ce qui peut ou non en faire partie.

En lien avec la controverse sur ce que sont ou devraient être les jeux vidéo mise en lumière par ce mouvement du *Gamergate*, la question de ce qui définit un « vrai » jeu et, par extension, un « vrai » joueur est encore réapparue, plus récemment, avec la sortie du jeu *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019). Successeur des séries *Dark Souls* et *Bloodborne*, connues pour leur difficulté, ce jeu d'action a été critiqué par certains pour son manque d'accessibilité et défendu par d'autres comme le garant d'une culture vidéoludique exigeante, privilégiant l'art du *gameplay* sur les autres formes d'expression et se réservant aux véritables passionnés.

Ces différentes polémiques font apparaître une mutation essentielle du jeu vidéo : celui-ci ne peut plus se lire comme une pratique uniforme menée par un groupe d'amateurs homogènes (comme le loisir technologique d'une frange marginale de la population). Il est aujourd'hui devenu le terrain de luttes internes, de rapports de force entre une multitude de communautés et d'individus qui redéfinissent constamment, par leurs pratiques et leurs prises de position, les contours de ce qui peut être entendu par « vidéoludique ».

C'est précisément à ce type de conflits identitaires que s'est intéressé David Peyron, en ouverture de ce numéro. Partant du constat (révélé notamment par l'enquête « Ludespace »¹⁵) que la pratique du jeu vidéo s'est aujourd'hui massifiée et que le terme de « joueur » recouvre, dans les faits, une large variété d'identités et d'activités, le texte de Peyron s'interroge sur les stratégies mobilisées par les praticiens et praticiennes pour se construire et pour revendiquer une identité de « *gamer* ». À partir d'un terrain sociologique qualitatif, ce dernier met au jour les différentes manières par lesquelles joueurs et joueuses tâchent de démontrer leur « authenticité » et comment cette valeur d'authenticité est construite dans un contexte donné. Plusieurs critères sont ainsi dégagés des discours des enquête-e-s, tels que la temporalité (il faut « avoir été là avant », aux « temps héroïques » où la pratique n'était pas encore partagée), l'intensité (il faut se distinguer des « antifiures » que sont le *noob*, le joueur débutant, et le *casual*, le joueur occasionnel), le « bon » goût (il faut avoir joué aux bonnes œuvres, privilégier certains genres de jeux et certains supports) et, plus largement, le rejet de tout ce qui est jugé « inauthentique ». À travers la définition du « vrai » et du « faux » se jouent, en somme,

¹³ Voir l'article de William Audureau : « Une créatrice de jeux vidéo victime d'une vaste campagne de harcèlement en ligne », *Le Monde*, 22 août 2014. En ligne, consulté le 05 juin 2019. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/08/22/une-creatrice-de-jeux-video-victime-d-une-vaste-campagne-de-harcelement-en-ligne_4474760_4408996.html.

¹⁴ Sur les questions de genres liées au jeu vidéo, voir, entre bien d'autres, les nombreuses publications du journal *First Person Scholar*. En ligne, consulté le 27 mai 2019. URL : <http://www.firstpersonscholar.com/>.

¹⁵ Enquête dont l'objectif principal était de « saisir dans toute leur diversité sociologique et géographique les publics et les pratiques de jeux vidéo en France » (Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian et Triclot, 2014).

des processus de hiérarchisation culturelle et des rapports de pouvoir dont Peyron décrit les rouages et montre les implications sur la manière dont joueurs et joueuses se racontent.

En miroir de ce premier article qui replace le jeu vidéo dans un contexte culturel et social, quatre textes ont plutôt choisi de s'interroger sur la façon dont le social peut trouver sa place dans le jeu. Quelles sont les spécificités du dispositif ludique lorsqu'il évoque des enjeux sociaux et des événements présents ou passés ? Quels sont les moyens proprement ludiques de cette représentation de la société ? Et comment certains jeux parviennent-ils à concilier des impératifs de divertissement et d'interaction avec une volonté – parfois revendiquée – de remettre en question ou de conforter le rapport que nous avons à des problématiques sociétales (Bogost, 2007) ? C'est à ce type de questions que les textes suivants viennent apporter des réponses.

2. La société vue par le jeu

Plusieurs contributions présentes dans ce numéro participent à la déconstruction, opérée depuis plusieurs années, de l'idée selon laquelle le jeu est un espace hors du monde. Bien que singulier et hors de l'ordinaire, le « cercle magique » du jeu¹⁶ n'est pas un espace déconnecté strictement de la réalité (Consalvo, 2009). Il est, au contraire, tout à la fois un produit et un reflet du réel social, culturel, économique et politique¹⁷. Les espaces vidéoludiques sont des créations qui peuvent, par leur forme, traduire des valeurs ou exprimer des conceptions du monde, reproduire, perpétuer ou subvertir des systèmes de domination, des manières d'appréhender ou de s'approprier un territoire (Aarseth, 2014 ; Dyer-Witheford et De Peuter, 2009).

Les sciences du jeu s'inscrivent ici dans la continuité du constat établi par les études géographiques, architecturales ou urbanistiques, selon lequel concevoir un environnement revient à manier un code, à formuler un « message » à destination de celles et ceux qui l'habitent ou le traversent (Lynch, 1960). Il en va de même pour les environnements vidéoludiques. Loin d'être de simples habillages destinés à enjoliver des casse-têtes génériques, ces environnements sont porteurs de sens et invitent à repenser les manières par lesquelles joueurs et joueuses parcourent et s'approprient ces espaces.

La contribution de Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras va dans ce sens en mobilisant la perspective de l'exploration touristique pour penser la présence du joueur¹⁸. Les auteurs y montrent comment les catégories conceptuelles servant à penser l'expérience touristique (« flux », « habitat », « transit ») rendent intelligibles les environnements vidéoludiques comme étant davantage que de simples « terrains de jeu » : ils sont

¹⁶ Notion conçue par Johan Huizinga (1951 [1938]), mais principalement développée par Katie Salen et Eric Zimmerman (2004), pour définir le jeu comme un espace clôturé, séparé du quotidien et régi par des règles particulières, n'ayant pas cours au-delà du « cercle ».

¹⁷ Voir Éric Zimmerman, « Jerked Around by the Magic Circle — Clearing the Air Ten Years Later », *Gamasutra*, 7 février 2012. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php.

¹⁸ Sur le sujet, voir également Andrzej Zarzycki (2016).

des lieux de vie sociale, d'expression identitaire, d'investissement citoyen ou d'exploration dépayssante. L'étude de cas menée sur le jeu vidéo *Silent Hill* (Konami, 1999) illustre ce dernier point, et fournit un exemple de la façon dont l'exploration vidéoludique peut être une expérience dépayssante qui nécessite (et c'est là tout son intérêt) de l'attention, de la scrutation et de la témérité (Bazile, 2018) ou de la prudence que le joueur ou la joueuse doit déployer.

Plus encore, l'étude des sociétés historiques apparaît fournir des clefs qui permettent de mieux comprendre les représentations dont elles peuvent faire l'objet dans les jeux. En cela, le village d'Euzéro, cas d'étude dans l'article de Guillaume Grandjean au sein de ce numéro, constitue un contre-exemple au concept de « négligence étudiée » importé par l'auteur. Issu de la rhétorique classique, ce dernier désigne le « désordre phénoménologique apparent censé reproduire l'organisation "naturelle" (non rationnelle) des espaces réels, tout en masquant la répartition logique et rigoureuse des éléments de design nécessaires au système de jeu ». L'organisation des espaces sociaux réels peut traduire le dessein d'efficience et la recherche du fonctionnel de ses concepteurs (comme c'est le cas dans l'organisation urbaine coloniale ; Burnard et Garrigus, 2016 ; Sainton, 2012), mais aussi sa nature organique, spontanée et humaine (Szymanczyk *et al.*, 2011).

Objets issus d'une industrie mondialisée, les jeux vidéo prennent parfois explicitement pour sujet le réel historique. Particulièrement, la question de la place de la réalité historique et du lien à l'actualité dans la mise en jeu du conflit ethnique est abordée par Sébastien Wit à travers une étude du jeu *Tactics Ogre* (Quest, 1995). Cette publication s'ajoute à celles qui, depuis quelques années, font rencontrer études postcoloniales et études vidéoludiques, relevant la persistance du paradigme ethnico-colonial dans les productions contemporaines (Mukherjee, 2017 ; 2018 [2016]). Elle met en lumière le fait que le jeu vidéo peut être un médium qui ne décrit pas seulement la complexité du réel historique, mais l'incarne également, en tant que production dont le contenu est apprécié entre fiction artistique, pressions contextuelles dues à l'environnement socio-économique contemporain et recherche de référence historique (Ayers, 2001). Comme le mentionne Sébastien Wit à l'issue de son article : « L'univers est un système dynamique au sein duquel rien n'est réductible à des oppositions binaires ».

Une deuxième contribution du présent numéro s'intéresse à la question de la représentation identitaire dans les jeux, en particulier lorsqu'il s'agit d'identités minoritaires ou « subalternes » (Gajjala, 2012 ; Hammar, 2015 ; 2016 ; Lauro, 2017). Julien Hocine et Patrick Deslauriers présentent les résultats d'une étude menée sur les représentations de l'identité autochtone dans le jeu *Kisima Innitchunja* (*Never Alone*) (Upper One Games, 2014), résultats qui invitent à considérer la façon dont le jeu vidéo influence le regard des autochtones de l'Arctique sur eux-mêmes. On retrouve dans la dialectique « regard de l'intérieur/regard de l'extérieur » mentionnée par les auteurs en conclusion, un écho au concept de « double-conscience » (« *double consciousness* ») formulé par W.E.B. Du Bois et repris par Paul Gilroy (2017) pour exprimer le conflit interne présent à l'esprit d'individus qui intériorisent les représentations issues de la société dans laquelle ils

se trouvent en tant que subordonnés. L'étude interroge aussi le potentiel du médium vidéoludique en tant que vecteur d'expression et en tant qu'outil de préservation du patrimoine culturel – ce qui, comme nous le verrons, n'est pas sans lien avec les textes évoqués au point suivant.

Ces quatre contributions donnent en somme à voir comment le jeu porte un regard sur la société et comment l'environnement social, historique, culturel et politique influence la conception des objets (vidéo)ludiques. En retour, ces articles ne manquent également pas de s'interroger sur les effets que leurs représentations du social ont sur les sociétés et communautés dans lesquelles elles s'inscrivent.

3. Médiation et sociabilisation par le jeu

Loin de n'être qu'une représentation « hors sol », le jeu constitue également un espace de sociabilité à part entière autant qu'un moyen d'agir sur la société. Le texte d'Esteban Giner adopte une perspective similaire en partant de l'analyse de *Night In The Woods* (Infinity Fall, 2017) tout en envisageant comment celui-ci peut affecter son récepteur. À travers la représentation d'une ville fictive des États-Unis frappée par la récession économique et la narration des difficultés rencontrées par ses habitants, *Night In The Woods* porte en effet un discours critique sur la société contemporaine et, plus spécifiquement, sur des problématiques faisant partie du quotidien de ses auteurs et d'une partie de son public (perte d'emploi et difficultés financières suite à la crise des *subprimes* notamment). À l'aide de modèles théoriques empruntés à Sébastien Genvo (2013) et Rémi Cayatte (2018), complétés par des concepts issus de la cybernétique (Galloway, 2006) et des sciences de l'éducation (Houssaye, 1993), Giner révèle les mécanismes permettant au jeu de mettre en place une pluralité de discours : si certains contenus sont véhiculés sur un mode plutôt « persuasif » (Bogost, 2007), ceux-ci alternent avec des séquences plus « expressives » (Genvo, 2016). Au-delà de cette étude de cas, le modèle d'analyse proposé dans cet article permet d'étudier le jeu vidéo non seulement en tant que contenu ou support d'une pratique, mais aussi en tant qu'acte de communication qui laisse place à la controverse, autre notion développée par l'auteur.

Cette considération du jeu comme acte communicationnel est au cœur des initiatives qui, de plus en plus, utilisent le médium vidéoludique comme outil de médiation ou d'expression citoyenne. On ne compte plus les musées (Doduik, 2018), associations (Bonvoisin et Culot, 2015), écoles (Gilson et Préat, 2018) ou institutions culturelles (Delbouille, 2013) qui voient dans les jeux des intermédiaires précieux, capables de se faire tant les vecteurs de messages (artistiques, culturels, politiques, etc.) que les supports d'une prise de parole personnelle, permettant aux utilisateurs de s'approprier par le jeu le monde qui les entoure. L'entretien avec Sébastien Genvo présent dans ce numéro revient précisément sur ce pouvoir expressif du jeu vidéo. Le chercheur s'y interroge sur les manières par lesquelles « le jeu véhicule des normes culturelles, des représentations du monde et des valeurs », mais aussi sur la façon spécifique dont il « permet aux individus d'exprimer leurs propres représentations du monde et valeurs ». En

présentant son dernier projet de recherche-cr  ation, Genvo illustre davantage cette notion de « jeu expressif » et l'importance de concevoir des jeux mettant en sc  ne des th  matiques intimes et des probl  mes quotidiens (tout en r  v  lant les difficult  s que ce type de propos pose en termes de *game design*).

Enfin, dans le prolongement de cette d  marche r  flexive, Dominic Arsenault cl  ture le pr  sent num  ro dans une conclusion qui revient sur l'int  r  t qu'a rev  tu, pour lui, la lecture des six articles. Cette conclusion permet notamment de souligner, en marge de la probl  matique des rapports entre jeu et soci  t  , la nature profond  ment pluridisciplinaire des diff  rentes contributions et plus largement des sciences du jeu dans leur ensemble. Au-del   des th  matiques d  velopp  es dans le pr  sent num  ro, c'est donc aussi la place des travaux portant sur le jeu dans la soci  t   et dans le monde acad  mique que cet ensemble de textes permet, en filigrane, de (re)penser.

Bibliographie

- AARSETH E. (2014), « I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player », in N. SEGAL, D. KOLEVA (dir.), *From Literature to Cultural Literacy*, London, Palgrave Macmillan UK, p. 180-188.
- AYERS E. L. (2001), « The Pasts and Futures of Digital History », *History News*, vol. 56, n   4, p. 5-9.
- BAZILE J. (2018), « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu*, n   9. En ligne, consult   le 30 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/996>.
- BILLIEUX J., DELEUZE J., GRIFFITHS M., KUSS D. (2014), « Internet Gaming Addiction: The Case of Massively Multiplayer Online Role Playing Games », in N. EL-GUEBALY, M. GALANTER, G. Carr   (dir.), *The Textbook of Addiction Treatment: International Perspectives*, New York, Springer, p. 1515-1525.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT Press.
- BONVOISIN D., CULOT M. (2015), *  ducation aux m  dias et jeux vid  o : des ressorts ludiques    l'approche critique*, Bruxelles, M  dia Animation. En ligne, consult   le 24 juin 2019. URL : https://media-animation.be/IMG/pdf/media_animation_-_education_aux_medias_et_jeux_video.pdf.
- BOUTET M., COL  N DE CARVAJAL I., TER MINASSIAN H., TRICLOT M. (2014), « Au-del   du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vid  oludique », *MEI – M  diation et information*, n   37, p. 103-116. En ligne, consult   le 27 mai 2019. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00851446/file/Ter_minassian_et_alii_A_paraA_tre_dans_MEI_37_.pdf.
- BURNARD T., GARRIGUS J. (2016), *The Plantation Machine: Atlantic Capitalism in French Saint-Domingue and British Jamaica*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.

- CAYATTE R. (2018), « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9. En ligne, consulté le 31 mai 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936>.
- CONSALVO M. (2009), « There is No Magic Circle », *Games and Culture*, vol. 4, n° 4, p. 408-417. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : https://www.academia.edu/654444/There_is_no_magic_circle.
- DELBUILLE J. (2013), *Le jeu vidéo, un médium en voie de légitimation ? Étude de réception auprès du grand public en Belgique francophone*. Mémoire de master en Information et Communication, Liège, Université de Liège. En ligne, consulté le 24 juin 2019. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/206382>.
- DODUIK N. (2018), « Entre médiation culturelle et médiation ludique : étude d'un jeu comme dispositif de médiation dans un musée », Communication présentée au colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, Belgique. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Knqvzx7vOdQ>.
- DYER-WITHEFORD N., DE PEUTER G. (2009), *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- GAJJALA R. (2012), *Cyberculture and the Subaltern: Weavings of the Virtual and Real*, Lanham, Lexington Books.
- GALLOWAY A. R. (2006), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- GENVO S. (2013), « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1. En ligne, consulté le 14 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/251>
- GENVO S. (2016), « Defining and Designing Expressive Games: The case of Keys of a Gamespace », *Kinephanos*, n° special : Exploring the Frontiers of Digital Gaming. En ligne, consulté le 31 mai 2019. URL : <https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/>.
- GILROY P. (2017), *L'Atlantique noir : modernité et double conscience*, Paris, Amsterdam.
- GILSON G., PRÉAT C. (2018), « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe », in *Actes du colloque Ludovia 2018 : Innovation (s)/ Institution(s)*, Salvagnac, Culture Numérique. En ligne, consulté le 24 juin 2019. URL : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo18/Gilson_Preat_Ludovia_2018.pdf.
- HAMMAR E. L. (2015), « Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture », Communication présentée au colloque *DiGRA 2015: Diversity of Play: Games — Cultures — Identities*, Lüneburg, Allemagne. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/215_Hammar_Ethical-Recognition-of-Marginalized-Groups-in-Digital-Games-Culture.pdf.

- HAMMAR E. L. (2016), « Counter-hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry », *Rethinking History*, vol. 21, n° 3, p. 372-395. En ligne, consulté le 12 juillet 2019. URL : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256622>.
- HOUSSAYE J. (dir.) (1993), *Pédagogie : une encyclopédie pour aujourd'hui*, Montrouge, ESF Éditeur.
- HUIZINGA J. (1951 [1938]), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- JUUL J. (2010), *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MIT Press.
- LAURO S. J. (2017), « Digital Saint-Domingue: Playing Haiti in Videogames », *sx archipelagos*, n° 2. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : <http://smallaxe.net/sxarchipelagos/issue02/playing-haiti.htm>.
- LYNCH K. (1960), *The Image of the City*, Cambridge, The MIT Press.
- MUKHERJEE S. (2017), « Videogames and Post colonialism: An Introduction », in S. MUKHERJEE, *Videogames and Postcolonialism*, Cham, Springer International Publishing, p. 1-28. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-54822-7_1.
- MUKHERJEE S. (2018 [2016]), « Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism », *Games and Culture*, vol. 13, n° 5. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>.
- SAINTON J.-P. (2012), *Histoire et civilisation de la Caraïbe. Tome 2 : Le temps des matrices, économie et cadres sociaux du long XVIII^e siècle*, vol. 2, Paris, Karthala.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SMALDONE R. A., THOMPSON C. M., EVANS M., VOIT W. (2016), « Teaching Science Through Video Games », *Nature Chemistry*, vol. 9, p. 97-102.
- SZYMANEZYK O., DICKINSON P., DUCKETT T. (2011), « From Individual Characters to Large Crowds: Augmenting the Believability of Open-world Games through Exploring Social Emotion in Pedestrian Groups », *DiGRA 2011: Think Design Play*, Utrecht, Netherlands. En ligne, consulté le 30 mai 2019. URL : <http://eprints.lincoln.ac.uk/4662>.
- THORSTEINSSON G., NICULESCU A. (2016), « Pedagogical Insights into the Use of *Minecraft* within Educational Settings », *Studies in Informatics and Control*, vol. 25, n° 4, p. 507-516.
- ZARZYCKI A. (2016), « Epic Video Games: Narrative Spaces and Engaged Lives », *International Journal of Architectural Computing*, vol. 14, n° 3, p. 1-11.

Qu'est-ce que l'identité *gamer* ?

Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique

David Peyron¹

[Résumé] L'objet de cet article est de démontrer qu'il ne suffit pas de jouer à des jeux vidéo pour se considérer comme *gamer*. Au contraire, cela passe par tout un ensemble d'attitudes et de discours vis-à-vis de la pratique qui impliquent la mise en place de normes d'authenticité d'une vraie *gamer*. Ces normes sont avant tout construites autour d'une double temporalité : synchronique (avoir été là avant) et diachronique (y passer beaucoup de temps), mais aussi de références fondatrices qui forment les bases du bon (et en creux du mauvais) goût dans ce que l'on peut alors qualifier de sous-culture *gamer*, qui s'est construite au fil de la massification de la pratique. La construction sociale de cette catégorie subculturelle est explorée ici à partir d'un corpus d'entretiens portant de manière générale sur la culture *geek*, et dans lequel la question de ce qu'est l'identité *gamer* s'est avérée centrale.

Mots clés : *geeks*, identité, sous-culture, authenticité, appartenance

[Abstract] The goal of this text is to show that playing video games is not enough to consider oneself a true gamer. To do that implies a whole set of attitude and discourses about the practice and the constructions of norms of authenticity. These norms are based on a double temporality: synchronic (having been there first), and diachronic (to spend a long time gaming); and also on some references which shape the good (and bad) taste in what we can call a gamer subculture, growing with the democratization of the practice. The social construct of this subcultural category is explored here with the analysis of a corpus of interview about *geek* culture in which the issue of gamer's identity became central.

Keywords: gamers, *geeks*, casual gamers, identity, subculture, authenticity, belonging

Introduction

D'après les résultats de l'étude Ludespace, le jeu vidéo est devenu un phénomène massif et concerne aujourd'hui près de 60 % des adultes et 95 % des enfants de 11 à 17 ans (Ter Minassian, Boutet, 2015). Cette enquête montre malgré tout de grandes disparités dans la pratique, dans sa régularité et dans les types de jeux favorisés. En effet, si tout le monde ou presque joue, ce n'est pas avec la même intensité, ni aux mêmes jeux. Cette diversité des appropriations invite alors à « déconstruire l'ensemble jeux vidéo » (Tremel, 2002 : 5) pour comprendre chaque manière d'aborder ce support médiatique.

Cette idée invite aussi à questionner non pas uniquement la pratique elle-même, mais aussi le travail réflexif des publics du loisir vidéoludique. En effet, les distinctions entre les types d'appropriation et d'investissement des espaces ludiques ressortent

¹ Université Aix-Marseille, IMSIC, France.

aussi dans les manières de se présenter et de revendiquer sa passion pour le jeu vidéo. Cela est en particulier saillant dans le cas de la revendication d'une identité, et même d'une communauté, « *gamer* ». Que celle-ci soit arborée dans la présentation de soi en ligne (sur les profils des réseaux sociaux) ou hors ligne (dans les cercles d'affinités ou sur le corps, via tatouages et autres tee-shirts référencés), ou même critiquée pour son sexisme, la question de la communauté *gamer* est au cœur de l'histoire moderne du loisir.

Il y aurait ainsi des joueurs et joueuses occasionnels en grand nombre, et des *gamers*, voire des *hardcore gamers*, qui font de cette pratique plus qu'une distraction, mais une part centrale de leur identité narrative (Ricœur, 1996). Cette population serait le public premier des jeux vidéo, tant historiquement que qualitativement et quantitativement.

La thèse centrale défendue ici est alors que, de la même manière que Karl Marx différenciait « classe en soi » (réalité statistique) et « classe pour soi » (prise de conscience collective) (Marx, 1847), l'identité *gamer* telle qu'elle est affichée se construit par des mouvements réflexifs permanents qui construisent les frontières d'un groupe et les normes d'une authenticité à performer. Si le jeu vidéo n'est pas le seul loisir auquel est accolé un nom de collectif – on peut penser à la figure du cinéphile, ou aux nombreux noms de communautés de fans (Peyron, 2015) –, la fréquence de son usage et de sa revendication semble indiquer des particularités à questionner.

Le but ici sera d'explorer la manière dont se construisent les frontières de ce groupe, de cette communauté imaginée (Anderson, 2006), et les modalités de l'authenticité communautaire en son sein. Cela à partir d'une réflexion avant tout théorique sur la notion d'authenticité dans les sous-cultures, sur la figure médiatique du *gamer*, ainsi qu'un travail de recherche portant sur l'émergence de la revendication d'une culture *geek* (Peyron, 2013).

1. Méthodologie

Notre approche sociologique qualitative s'appuie sur un corpus de données constitué de cinquante-trois entretiens semi-directifs dont la durée oscille entre quarante-cinq minutes et trois heures. Les individus interrogés ont entre 18 et 37 ans, sont quarante-sept hommes et six femmes et, sans prétention à une représentativité, leurs origines sociales et géographiques sont les plus variées possible, avec une prédominance d'individu vivant en zone urbaine au sein de différentes régions françaises (Lyon, Paris, Marseille, Grenoble, etc.). Les enquêtés ont été recrutés entre 2008 et 2011. Les plus anciens entretiens ont donc une dizaine d'années, mais du fait de l'aspect biographique des entretiens, qui revenaient en longueur sur la période de formation de l'identité *gamer*, cela permettra avant tout de se pencher sur l'évolution de cette question entre les années 1990 et les années 2000. Cette période correspond à un moment critique de l'industrie vidéoludique du point de vue de son expansion massive, ce qui donne à ces témoignages une valeur à la fois sociologique et historique.

Le recrutement des enquêtés s'est fait tout d'abord de proche en proche, mais aussi via Internet (annonces sur divers forums spécialisés) ainsi que par rencontres et annonces laissées dans des lieux de sociabilités (boutiques de vente de jeu vidéo, de jeux de rôles, librairies spécialisées, salles de jeu en réseau, conventions, associations, etc.) principalement dans les régions lyonnaise et parisienne.

Le mode biographique et semi-directif est une manière opératoire de retracer un parcours pour ensuite le comparer et analyser à la fois les pratiques et les représentations ainsi que, ce qui nous intéresse ici, la montée en généralité à partir des activités quotidiennes pour tenir un discours sur une identité à la fois individuelle et collective. Les entretiens ont donc été analysés de manière thématique en fonction du questionnement portant sur la réflexivité identitaire dans la culture *geek*. Le corpus a aussi fait l'objet d'un traitement à l'aide du logiciel de traitement de données qualitatives Iramuteq, ce qui a permis de mettre en évidence les thématiques et termes revenant le plus souvent et leurs associations. Chaque citation d'entretien sera accompagnée ici du prénom anonymisé de la personne interviewée.

Si l'étude de terrain citée plus haut ne portait pas explicitement sur la figure du *gamer*, cette dernière était largement mobilisée par les enquêtés et enquêtées. Il s'agit de la troisième catégorie d'appartenance la plus utilisée (quarante-quatre occurrences, présente chez vingt-sept des enquêtés) après celle de *geek* et de joueur/joueuse. Il s'agissait soit de s'en revendiquer, soit d'en faire un référent dans des discours portant sur la pratique du jeu vidéo comme mouvement culturel partagé. Les discours permettront alors d'appuyer la réflexion sur les modalités de l'identification à l'identité *gamer* et les représentations qui accompagnent cette figure idéale du joueur ou de la joueuse de jeu vidéo.

2. Authenticité, identité et sous-culture

On peut, pour commencer, identifier la difficulté centrale liée à l'identité *gamer* en partant d'une étude menée par Adrienne Shaw (2012). L'autrice se penche sur l'identification à une culture *gamer* de minorités (femmes, homosexuels, populations racisées, etc.). Elle note alors un premier fait intéressant : ce ne sont pas forcément celles et ceux qui jouent le plus qui se considèrent comme des *gamers*. Elle compare différents profils et observe en effet que certains enquêtés, pour qui cette revendication est au cœur de leur définition de soi, jouent quantitativement moins que d'autres, qui pourtant ne se sentent pas légitimes à utiliser cette étiquette pour se qualifier. C'est donc bien qu'il ne suffit pas d'accumuler des heures de jeu pour débloquer cette bannière comme cela se passerait justement dans un jeu où un « succès » serait ajouté au profil en cas d'action réussie. Cela y contribue, mais autre chose se joue. Ce temps passé est une matière première, retravaillée en permanence et croisée avec d'autres données contextuelles ainsi que la représentation que chacun se fait de ce qu'est un ou une « vraie » *gamer*.

Il faut alors, pour commencer, se demander quelles significations revêtent ces termes de vrai et de faux dans un contexte d'identification à un groupe bien trop vaste pour

être côtoyé dans son ensemble, et dont il n'existe aucune définition institutionnalisée. Cela renvoie alors à une notion centrale dans l'étude de toute affiliation sous-culturelle, celle d'authenticité. Une notion présente dans les résultats de l'enquête, on le verra, sous la forme d'une catégorisation réflexive des pratiques et de l'appartenance communautaire que l'on peut résumer à cette dichotomie entre vrais et faux (fans, *geeks* et *gamers*).

La recherche d'authenticité est une valeur centrale de la société occidentale contemporaine, traversée depuis les années 1960. Dans ce moment, qu'Anthony Giddens (2004) nomme modernité réflexive, l'injonction est à ce que François de Singly (2003) nomme « la production de soi » (p. 35). L'individu, sa quête d'identité et sa volonté d'être enfin lui-même sont au cœur des préoccupations de chacun. Cela induit des regroupements de communautés non pas seulement autour de critères assignés de l'extérieur (religion, genre, origine sociale, etc.) mais de goûts et de choix affirmés individuellement. Dans la publicité, la fiction, les ouvrages de développement personnel, le monde du travail ou les réseaux sociaux, nous sommes invités en permanence à nous retrouver, et à être enfin soi. La culture populaire devient alors un outil privilégié de l'affirmation de soi à l'aide de références culturelles partagées mais à partir desquelles l'engagement et l'investissement identitaire de chacun est variable. Il s'agit de se présenter comme fan de telle série (Glevarec, 2012), de telle saga de livre, de film que chacun connaît au moins de nom mais n'apprécie pas avec la même intensité. Comme le note Christian Le Bart (2004), les cultures fans et les sous-cultures contemporaines constituent l'un des exemples typiques du « passage dans nos sociétés des identités prescrites aux identités choisies » (p. 284). Dans ce cadre, l'appartenance et l'affiliation à un groupe ne sont plus uniquement héritées, mais le fruit d'une revendication. Cependant, du fait de son caractère performatif, cette affirmation est fragile et les individus cherchent alors en permanence à montrer leur authenticité.

Ce soi authentique ne l'est alors qu'en référence à un idéal et, dans le cadre d'un mouvement sous-culturel, cet idéal est la figure typifiée du membre parfaitement authentique. Dans son étude sur les punks, David Muggleton (2000) montrait déjà que peu de ceux et celles qui se revendiquent de ce mouvement ressemblent totalement à la représentation classique du jeune individu portant crête et jean déchiré tout en écoutant une musique aux paroles violentes. Pourtant, tous se réfèrent à cette représentation pour se situer par rapport à elle dans leurs attitudes et manières d'aborder leur sentiment d'appartenance. Ce rapport à une manière d'être idéale peut conduire à des situations paradoxales, où ceux qui sont les plus experts d'une pratique au sein d'un mouvement culturel ne sont pas forcément reconnus comme les plus authentiques. C'est ce que rapporte par exemple Bastien Soulé (2007) dans son ethnographie des passionnés de surf. Il note que les meilleurs surfeurs d'un point de vue technique ne sont souvent pas considérés comme les plus authentiques face à d'autres moins doués mais qui possèdent le style authentique, toute une manière d'être, de s'habiller,

de se comporter, un humour, une nonchalance, des goûts musicaux associés à cette communauté, etc.

Pour être considéré comme authentique et assumer pleinement la revendication, il faut donc faire preuve de son authenticité en l'extériorisant et en étant pleinement conscient des normes sociales stabilisées à l'instant *t* qui permettent d'évaluer les autres autant que soi-même. Ce travail réflexif est aussi effectué par les *gamers* qui en affirmant leur identité affirment aussi ce qu'est un *gamer* idéal et nous permettent d'observer la construction sociale de l'authentique comme valeur.

3. La temporalité, un critère premier

Comme dans toute sous-culture, le premier critère qui permet de s'affirmer comme *gamer* est le temps. Le temps passé à jouer bien sûr, mais aussi et d'abord le fait d'avoir été là avant. Être parmi les pionniers, ceux qui évoquent avec nostalgie une forme d'âge d'or. Cette manière de s'affirmer possède un énorme avantage : il n'y a rien à faire, il suffit de regarder en arrière pour considérer que l'on était là avant. Il s'agit alors ensuite de montrer le chemin parcouru :

Je suis un *gamer* depuis toujours, j'ai presque eu toutes les consoles possibles jusqu'à ce que je me mette à l'ordi, c'est-à-dire Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Pocket, Game Boy Advance, la Super NES, la 64, la Play 1, la Play 2 et puis après j'ai découvert l'ordinateur et j'y suis resté. (Xavier, 19 ans)

Ce type de liste de consoles fait partie des modalités de présentation de soi les plus fréquemment observées. Lister les consoles, c'est se replacer dans le temps long, confirmé par une affirmation là aussi très souvent répétée, celle de l'absence de médiation. On est *gamer* depuis toujours, on est tombé dedans quand on était petit, « bah en gros c'est depuis que je suis née » (Louise, 23 ans). L'amour du jeu est ainsi pensé et vécu comme immédiat, sans transmission (parentale, amicale ou autre), un choc originel et un élément fondateur de l'identité.

Cela conduit ensuite les individus à faire appel à cette temporalité longue pour affirmer une forme d'autorité. C'est le cas pour Brice, 26 ans, qui écume les vide-greniers à la recherche de consoles anciennes et de cartouches de jeux pour les ajouter à sa grande collection. Selon lui, même les individus plus jeunes que lui devraient s'y intéresser pour pouvoir revendiquer le statut de *gamer*. Cela ne veut pas dire qu'il faille, comme lui, accumuler une importante collection, mais au moins s'intéresser à l'histoire du médium et tester les jeux des premiers temps via des logiciels d'émulation. Cela ne fait aucun doute à ses yeux que « tous les vrais *gamers* font ça, ils reviennent toujours aux premiers jeux ». On peut toutefois remarquer qu'il fait ici référence à des jeux auxquels il a lui-même joué très jeune, le travail de retour en arrière est donc fait sans effort pour lui tandis qu'il attend justement cet effort des plus jeunes.

Revenir à l'âge d'or est le centre de toute quête d'authenticité et de légitimité, un phénomène déjà bien connu dans le domaine de la musique où il faut avoir connu un groupe avant qu'il ne soit devenu « commercial » pour être reconnu par ses pairs (voir par exemple Hein, 2012, sur ce mécanisme dans la culture punk). Cette attitude

condamne en retour ceux qui n'étaient pas là avant, ceux qui ne font pas partie des pionniers et conduit à donner une patine héroïque à la narration de ce passé. Les nouveaux, qui adoptent la culture mais sans en connaître l'histoire et sans avoir été là sont alors décriés, ce sont des *hipsters*, des poseurs qui « mettent une ceinture avec une boucle Super NES sans avoir touché une vraie manette de la console » (Jean-Baptiste, 29 ans). La dénonciation faite ici est celle d'un style opportuniste, tardif et surtout superficiel.

Là aussi, les études sur les sous-cultures ont largement traité cette question dès les années 1970, mais souvent en embrassant cette pureté revendiquée des origines comme étant légitime afin, ensuite, de critiquer la récupération d'un mouvement culturel par le marché. Pour Dick Hebdige (2008), par exemple, le fait que des lycéens adoptent le style vestimentaire des punks sans adopter tout le fond idéologique de contestation sociale associé à ce mouvement, constitue une forme de chant du cygne. En embrassant un discours tenu par les individus eux-mêmes, ce type d'approche conduit alors à essentialiser cette authenticité. En retour, plus récemment, certains chercheurs invitent à considérer ce phénomène comme une fétichisation du style sous-culturel, et à considérer cette idée de pureté originelle comme une construction sociale permettant à ceux qui s'en revendiquent d'asseoir leur authenticité (Woo, 2009).

Ne pas considérer cette authenticité liée à la temporalité comme allant de soi permet alors de l'aborder comme une trace des rapports de pouvoir et de singularisation au sein de groupes en perpétuelle mutation et donc sujets à la remise en cause de la définition de soi des individus qui s'y affilient. En d'autres termes, si tout le monde est *gamer* aujourd'hui, qui suis-je moi qui me définissais par cette particularité encore relativement rare auparavant ?

Il n'est pas innocent dans l'extrait cité plus haut, que ce soit Jean-Baptiste, l'un des enquêtés les plus âgés du corpus, qui mobilise la question de l'authenticité de ceux qui étaient là depuis le début face à l'artificialité de ceux qui font du jeu vidéo une simple apparence. En effet, cette séparation par la variable de l'âge est clairement observable, et ceux qui affirment le plus clairement le lien entre temps long et définition de ce qu'est un vrai *gamer* sont généralement les plus âgés.

La question de l'authenticité se pose alors d'autant plus que la pratique devient partagée par le plus grand nombre et que l'on était ou non présent aux temps héroïques. Quand le seul fait d'accéder à un jeu vidéo était en soi une chose relativement rare, réservée à quelques privilégiés, le problème ne se posait pas dans les mêmes termes. Quand l'accès se fait plus large, il s'agit de montrer qu'il y a plusieurs rapports aux jeux vidéo et que certains sont plus légitimes que d'autres. Il y a constitution d'une carrière au sens interactionniste du terme (Becker, 2012), c'est-à-dire un ensemble de séquences qui sont autant d'étapes de légitimation de soi. Il faut avoir traversé ces moments qui

font dire « tu sais que t'es un vrai *gamer* quand...² », et qui constituent à la fois une affirmation de l'authenticité et du vécu commun, qui permettent l'identification à une communauté de destin. Cela disqualifie de fait ceux trop jeunes pour n'avoir pas connu la bonne expérience dans le bon contexte.

En effet, se reconnaître dans l'affirmation « quel *gamer* n'a pas gardé la console allumée plusieurs jours de suite pour pas perdre la sauvegarde » (Marion, 23 ans), c'est ne plus se sentir seul et voir en l'autre l'égal de soi dans la quête de la pureté originelle. Marion fait ainsi ici appel à un vécu, à un parcours qu'elle présente comme universel parmi ceux et celles qui se reconnaissent dans l'identité *gamer*, et c'est de cette universalité typifiée qu'elle tire son propre sentiment de légitimité.

Ce lien entre les individus au travers des similarités de carrières est donc une manière de faire corps, de faire groupe, et de tracer une frontière avec une altérité souvent hostile. Dans le contexte des paniques provoquées par le jeu vidéo durant les années 1980 et 1990 autour de la violence, puis de l'addiction dans les années 2000, le fait de s'identifier à une communauté *gamer* est un moyen de construire une voix commune qui permette de faire face à ces critiques. Avoir souffert des moqueries et des quolibets liés à une passion aujourd'hui de plus en plus anodine constitue pour les enquêtés la base fondatrice du sentiment d'appartenance : « beaucoup de mes amis ils comprenaient pas, ma famille pareil, en plus c'était un peu mal vu, du coup les seuls qui comprenaient c'était ceux qui jouaient aussi » (Benjamin, 21 ans). Pour lui, comme pour beaucoup d'autres, être compris et reconnu pour son goût constitue un objectif mais, dans le même temps, être incompris fait partie de la carrière, de l'héroïsation du parcours de *gamer* et de la construction d'un destin commun. Comme les cicatrices sont la preuve que l'on a connu la guerre, les moments de souffrances liés à la passion sont une preuve de l'authenticité du vécu.

Pour les plus jeunes, ou ceux qui n'avaient pas accès au medium pour des raisons financières ou d'interdit parental, la seule solution pour affirmer son affiliation est donc de se rattraper. Il faut alors passer par une liste de classiques qui font partie de l'histoire socialement reconnue de l'art vidéoludique. *Zelda*, *Final Fantasy*, *Chrono Trigger*, *Diablo II*, *Half Life* et quelques autres font partie des œuvres ou séries dont le nom revient en permanence, à la fois comme moments marquants mais aussi comme marqueurs de la bonne carrière de *gamer*. Ils constituent ce que Sarah Thorton (1996) nomme un capital sous-culturel, un ensemble d'œuvres fondatrices qui créent du lien quand bien même elles ne sont pas les favorites de tous les membres s'identifiant au groupe. De la même manière qu'un passionné de musique rock peut aimer un groupe indépendant peu connu et ainsi affirmer son individualité tout en reconnaissant l'importance fondatrice des Beatles, Rolling Stones ou Led Zeppelin, il faut connaître ces jeux pour être à même d'effectuer son travail de singularisation. Christophe, 26 ans,

² Les variations autour de cette phrase font le bonheur des sites internet qui listent ces items de la reconnaissance. Voir par exemple : Nostromo (2015), « Top 11 des signes que tu es un *gamer*, un vrai de vrai », *Topito*. En ligne, consulté le 16 janvier 2018, URL : <http://www.topito.com/top-gamer-vrai-de-vrai>.

exprime ce sentiment de manque en expliquant n'avoir joué que très récemment à la saga de jeux *Final Fantasy* :

C'est la honte pour moi, tu peux pas passer à côté de ça ! On peut dire que c'est l'archétype, le modèle du genre jeu de rôle japonais, [...] tu peux pas dire que c'est de la merde c'est pas possible, tu peux ne pas aimer y jouer mais tu peux pas dire que c'est de la merde !

Il est donc, selon Christophe tout à fait possible de ne pas aimer cette série de jeux, mais il faut reconnaître son importance. C'est la transversalité de la réputation de ce type de jeu qui permet de retracer les frontières toujours liminales du bon goût et qui « fait culture » au sens de répertoire d'objets partagé par un collectif et symbolisant les valeurs de ce dernier. De fait, ne pas avoir joué à *Final Fantasy* constitue une honte pour Christophe, car il a intériorisé le rôle de jalon historique de cet objet qui fait consensus.

4. *Noob et Casual* : deux anti-figures

Ce rapport spécifique à la temporalité comme outil de construction de la pureté de l'identité se traduit ensuite par la construction de couples d'oppositions liés au parcours idéal de *gamer* mais aussi à la manière d'aborder les jeux ici et maintenant.

Ce que le passé apporte, c'est un stock de connaissances, de savoirs, de compétences, qui sont nécessaires pour faire partie du groupe. Celles-ci peuvent être liées au jeu en lui-même, savoir maîtriser aisément un *gameplay*, connaître l'univers fictionnel, mais aussi un « savoir-être », une manière de se comporter qui respecte les normes implicites. Le pire est alors d'être un *noob*, un bleu, un débutant, une personne qui demande trop de conseils au lieu de se forger son expérience elle-même, qui ne vit pas le jeu de la bonne manière. Comme l'a par exemple montré Vincent Berry (2012), l'apprentissage est au cœur de la pratique vidéoludique et différents modes d'appropriation plus ou moins intenses peuvent apparaître, qui permettent ensuite aux individus de se singulariser. Tous les moyens sont bons pour ne pas être associé avec les nouveaux et se différencier d'eux. Cette distance peut se construire simplement en jouant là où ils ne sont pas présents dans un jeu en ligne, comme Marcus, 18 ans, joueur intensif du jeu en ligne massivement multijoueur *Dofus* (Ankama) : « en fait je joue sur un ancien serveur ou y'a que des grands niveaux comme ça on n'est pas trop embêtés par les *noobs* ». Il peut s'agir tout simplement de se moquer d'eux, c'est le cas pour Thomas, 21 ans, qui fait part de sa passion pour une web série aujourd'hui terminée (*Pure Pwnage*) dont le slogan est « *taking noobs to school since 2004* » et dont le ressort comique principal est de constamment remettre en cause l'authenticité des nouveaux joueurs ou du manque d'intensité de leur pratique.

Ce rejet de la figure du *noob*, pour mettre en avant celle plus pure du *gamer*, conduit alors même à assumer certains stéréotypes et clichés qui sont rejetés quand ils viennent de la sphère médiatique. C'est ainsi que Soren, 26 ans, résume les choses avec une phrase qui a tout d'un mantra « il vaut mieux être un *nolife* qu'un *noob* ». Autrement dit, il vaut mieux passer trop de temps à jouer, ce qui impacte sa vie sociale, plutôt

que d'être un mauvais *gamer* faute d'y consacrer assez de temps, ne pas avoir les bons *skills*³ pour utiliser un mot souvent usité lors des entretiens à propos du *noob* : « il pense souvent tout savoir, il se la pète pour pas grand-chose, il se repose sur son équipement sans parvenir à faire la différence entre *stuff* et *skill* » (Coralie, 23 ans). Dans ce cadre, être *nolife*, expression péjorative, peut alors devenir une preuve d'authenticité :

Pour moi tu peux être *gamer* en jouant à W[orl] o[f] W[arcraft] mais WoW ne suffit pas pour l'être. Et après il vont dire « ouais je suis un *nolife* je joue trois heures par jour ! », euh non un *nolife* un vrai ça joue six-sept heures par jour voire plus, alors laisse tomber ! Moi pendant vingt-huit heures moi une fois j'ai joué sans bouger ! (Jocelyn, 18 ans)

Ce qui se fait jour ici, c'est ainsi une forme de fierté liée à l'intensité de la pratique, jusqu'à assumer une forme de déviance face aux normes de la société. L'intensité, et donc la manière de s'approprier le medium et ses difficultés, est en effet une manière de définir l'identité *gamer*. Certes, tout le monde joue, mais peu jouent comme moi, aux mêmes jeux que moi, etc. Il s'agit, au travers de l'intensité et du temps de jeu, d'aller au-delà de l'apprentissage et d'arriver à une sensation de fluidité qui procure un plaisir inaccessible aux nouveaux ou à ceux qui jouent peu, c'est ce que Manuel Boutet (2012) appelle « jouer avec style ».

L'autre grande anti-figure est celle du *casual gamer*, le joueur occasionnel. Il peut être rapproché de la figure précédente puisque, par définition, peu jouer c'est être un *noob*, mais il implique une critique plus large de toute l'évolution de l'industrie et donc, là aussi, un rapport au temps. Cette critique est manifeste chez Mathieu, 22 ans, qui prend un exemple classique, celui de la trousse de soins (utilisée pour soigner ses blessures dans un jeu). Elle s'oppose, dans les jeux récents, au soin automatisé :

C'est la casualisation, maintenant tout le monde régénère, on est arrivé dans une culture où les joueurs veulent plus calculer combien il leur reste de points de vie ou de munitions, maintenant les trousses de soins, ce qui était la norme, devient un argument chez les indés pour attirer les *hardcore gamers*.

Dans cet extrait, Mathieu montre bien combien la figure du *gamer* peut influencer même la création du contenu ludique et fait preuve d'une nostalgie pour un âge d'or de la difficulté vidéoludique, qui transforme une évolution de l'industrie et du public en source de singularisation pour ceux qui restent comme avant. Alors que le *hardcore gamer* était la cible prioritaire, durant plusieurs décennies, des productions vidéoludiques et du marketing les entourant (Kerr, 2006), de nouvelles manières de jouer viennent remettre en cause cette adéquation et s'opposent à la représentation hégémonique des *gamers* très investis.

Jesper Juul (2009) définit le joueur type *casual* comme une personne qui n'a que peu de temps à consacrer aux jeux et souhaite des jeux faciles d'accès par opposition au *hardcore* qui aime les jeux difficiles et y passe un temps long. Cette définition est largement remise en cause par les études récentes, comme Ludespace citée plus haut, qui montre au contraire que le jeu entraîne le jeu et que donc les gros joueurs jouent

³ Que l'on peut traduire par compétences.

aussi beaucoup aux jeux nécessitant un faible engagement (Rufat, Minassian, Coavoux, 2014). Elle est cependant retenue par les enquêtés comme une distinction valide dans l'analyse qu'ils font de leur pratique et comme support des critiques adressées aux évolutions de l'industrie.

À ce titre, la question du genre apparaît comme un outil de distinction important. Ainsi, Adrienne Shaw montre, dans l'étude citée plus haut, qu'ayant intégré les normes genrées de l'attitude *gamer*, les femmes ont plus de mal à se considérer comme de « vraies » joueuses, même lorsqu'elles jouent plus longtemps ou plus souvent plus que leur entourage masculin. De même, dans son étude sur la pratique du jeu vidéo en ligne, Catherine Driscoll (2015) remarque que la répartition des genres est aujourd'hui relativement équilibrée, ce qui n'empêche pas les jeunes femmes de considérer majoritairement qu'elles pratiquent une activité de garçon. L'échantillon étudié ici ne comporte pas assez d'enquêtées pour pouvoir tirer des conclusions sur le sujet du genre, mais les représentations de la *fake geek girl* ou de la *fake gamer girl*, stéréotypes très répandus sur Internet⁴, semblent bien découler des normes de l'authenticité analysées dans cet article. Il s'agit simplement d'une déclinaison et d'une incarnation de celle du joueur *casual* qui est attribué au genre féminin par défaut.

On peut ajouter à cela la question du support de jeu qui semble être aujourd'hui un marqueur important de la différenciation, de l'authenticité, voire de la légitimité sociale de la pratique. Il peut s'agir des débats pour savoir si la console ou le PC sont les meilleurs moyens de jouer, un débat qui voit souvent les joueurs égrener leur « config », c'est-à-dire l'ensemble des ajouts (et achats) faits à un ordinateur pour le rendre plus compétitif afin de jouer aux jeux récents avec fluidité. Mais ce débat est aussi souvent remis en cause pour son aspect techniciste par certains, qui mettent en avant l'importance d'un bon *gameplay* : « cette course à qui a la machine la puissante ça, ça m'agace, je sais que plein de *gamers* sont comme ça, mais moi je m'en fous je veux un bon jeu c'est tout, c'est pour ça j'aime les jeux rétro bien durs genre *Super Meat Boy* » (Damien, 23 ans). Ceux qui, comme ici, rejettent la course à la puissance trouvent donc tout de même un moyen pour montrer leur engagement et son intensité. Damien remet en cause une des catégories de la valeur d'un *gamer* pour faire appel à une autre : celle de la difficulté des jeux classiques. Le vrai *gamer* est donc celui ou celle qui joue comme soi.

Certains supports ont toutefois tendance à mettre la plupart des enquêtés au diapason quand il s'agit de les rapprocher d'une pratique liée aux joueurs *casual* : tout d'abord la console Wii, de Nintendo, puis le jeu sur smartphones. Concernant la première, elle semble représenter tout ce qui va à l'encontre de la pureté de la sous-culture *gamer*, et les individus sont d'autant plus virulents que les jeux Nintendo sont au cœur de l'âge d'or des pionniers. Le fait de ne plus se sentir la cible première est alors vécu comme une déception et est constaté avec fatalisme : « je crois que je suis pas vraiment

⁴ Voir par exemple Justin Amirkhani (2012), « 10 signes your girlfriend is a fake gamer girl », *Complex*. En ligne, consulté le 11 mai 2018, URL : <http://www.complex.com/pop-culture/2012/10/10-signs-your-girlfriend-is-a-fake-gamer/>.

le public visé par la Wii, la Wii c'est pas pour les *hardcore gamers* c'est pour les *casual* en famille » (Mathieu, 22 ans). Olivier, 25 ans, va plus loin :

En tant que *gamer* je me vois pas acheter la Wii c'est une grande arnaque pour moi. J'étais le premier à dire que j'allais me l'acheter mais y'a pas de jeux à part Mario. Je fais une partie de Wii Sports ça va me faire marrer cinq minutes, et je vais le rentabiliser entre potes, mais pour me plonger dans un univers c'est pas ça.

Dans cet extrait, Olivier prend bien soin de se positionner en tant que *gamer*. Ainsi, il se place dans le cadre du groupe, de sa crédibilité en son sein et des valeurs que celui-ci porte, et met en avant ses goûts en matière de jeux qui sont alors présentés comme représentatifs. Cela produit alors en creux une définition de ce qu'est l'identité *gamer*. Il ne veut pas juste se « marrer cinq minutes », il veut « un univers » – chose qui serait étrangère aux jeux familiaux de la console. Le joueur ou la joueuse *casual* joue non seulement peu (et donc mal) mais, en plus, ne joue pas aux bons jeux, ceux qui représentent une mise à l'épreuve des compétences acquises lors de la longue carrière de *gamer*.

Le temps n'est donc pas le seul critère puisque l'on peut tout à fait passer des heures à jouer à un jeu de lettres sur les réseaux sociaux et ne jouer que rarement à un jeu de tir en ligne sur console. De la même manière, certains jeux très pratiqués sont rejetés en dehors des frontières du bon goût, comme les jeux de football : « c'est vrai que maintenant y'a des partitions qui se font : *PES* ou *FIFA*⁵, ça vient de la culture footballistique, *Final Fantasy* ou *Zelda* c'est une culture purement vidéoludique » (Martin, 29 ans). Si, historiquement, le simple fait de jouer signifiait, de fait, s'inscrire dans une sous-culture de niche et donc pouvoir clamer une affiliation, cela ne semble plus possible pour Martin. L'offre et la pratique s'étant diversifiées, il s'agit alors de tracer des frontières pour se situer de manière réflexive. Martin observe ainsi une partition entre plusieurs cultures et se situe du côté de celle qui est « purement » vidéoludique pour affirmer son authenticité. Il est d'ailleurs notable que ce type de discours, construisant de nouvelles formes de légitimités horizontales (au sein d'une même culture) et non plus seulement verticales (entre pratiques culturelles aux légitimités diversifiées), est avant tout tenu, au sein du corpus étudié, par des individus comme Martin, Thomas ou Édouard, qui possèdent des caractéristiques proches. Ils ont tous un haut niveau de diplôme (deux ingénieurs et un diplômé de master en anthropologie) et appartiennent originellement aux classes moyennes supérieures. Si l'échantillon n'est pas ici assez représentatif pour en tirer plus de conclusions, on peut toutefois avancer l'existence d'un lien entre cette proximité sociale et une hiérarchisation de la pratique vidéoludique au sein d'une partie de la population.

L'authenticité *gamer* passe donc à la fois par le genre de jeu (cible non familiale et basée avant tout sur des compétences en termes de *gameplay*, de maniabilité purement vidéoludique), par l'investissement en temps et en effort, ainsi que par le support.

⁵ Deux jeux de football traditionnellement concurrents et très populaires.

On retrouve le même type d'argument à propos des jeux pour smartphones. Les jeux simples, conçus pour le métro et pour les réseaux sociaux, qui reconfigurent l'insertion du jeu dans les espaces de la vie quotidienne (Ter Minassian, Boutet, 2015), sont clairement considérés comme des jeux non *gamers*. Beaucoup reconnaissent toutefois que l'offre s'est élargie, avec notamment la possibilité de jouer à des jeux anciens sur ce support. Cependant, le smartphone en tant que symbole du jeu accessible à tous reste très souvent mobilisé comme un anti-modèle.

Être *gamer* est alors bien une identité qui se construit au travers d'un regard réflexif sur la configuration des expériences de jeu, sur une manière d'aborder le dispositif ludique en référence à un idéal qui est celui des premiers temps du jeu vidéo.

Conclusion : authenticité, reconnaissance et exclusion

À ce point de l'analyse, nous pouvons en arriver à une forme de définition non pas de ce qu'est être *gamer*, et encore moins de ce que cela devrait être, mais de l'authenticité telle qu'elle est construite socialement en tant qu'attitude et regard sur les objets. Celle-ci peut être définie comme étant la construction historiquement située d'une valeur positive liée à un état premier, originel, pur, non transformé et idéalisé et qui permet le sentiment d'un rapport direct (non médiatisé), plus intense, aux objets et une hiérarchisation des expériences jugées à l'aune de cet état premier, des normes qui en sont extraites et d'une carrière idéale typifiée. L'authenticité peut alors être interprétée comme un outil pour ce qu'Axel Honneth (2013) nomme une lutte pour la reconnaissance. Selon lui, la reconnaissance au sens de validation de l'existence d'une pratique ou d'une identité comme légitime est un élément fondamental de la construction de l'individu. Celui-ci ne peut se réaliser pleinement que « dans la mesure où ses particularités trouvent une approbation et un soutien dans les rapports d'interaction sociale » (p. 43) et pour cela il faut un cadre social dans lequel chacun peut être jugé par ses pairs, où l'on peut trouver d'autres individus à même de reconnaître notre identité comme légitime et de valider notre appartenance au groupe.

Cela explique pourquoi la revendication d'une identité spécifique est si prégnante au sein de la pratique vidéoludique alors qu'elle l'est moins pour d'autres pratiques, plus légitimes : il s'agit de faire corps pour peser dans des rapports de pouvoirs. Cependant, ce positionnement, s'il est utile dans le cadre de la légitimation d'une pratique culturelle souvent décriée médiatiquement, peut conduire ensuite à des formes d'exclusion au nom d'une forme de pureté dont l'artificialité n'est pas reconnue.

Vouloir démontrer que l'on est un vrai *gamer* c'est aussi, comme on l'a vu, démontrer qu'il en existe des faux, et parfois essentialiser cet état de fait. C'est particulièrement le cas historiquement pour les femmes qui, n'étant pas la cible originelle des jeux, se sont trouvées en position d'illégitimité. Selon Graeme Kirckpatrick (2017), dans son étude sur le discours des magazines anglais consacrés au loisir vidéoludique entre 1980 et 1995, cette figure, et son association à un genre, peut-être datée assez précisément. En

effet, l'auteur constate son émergence à partir du milieu des années 1980 dans les critiques de jeu qu'il analyse :

A new reader position was formed around the term « gamer », indicating the presence of a new subject defined by its embrace of the game-focused discourse. From the end of 1986, this discourse became overtly gendered as male and over the course of 1986-1987 presented symbolic boundaries to female participation. (Kirckpatrick, 2017 : 457)

Cette période correspond à celle à laquelle font référence la plupart des enquêtes quand ils font appel aux normes de l'authenticité de l'identité *gamer*. On peut donc légitimement la considérer comme un moment fondateur, dont les conséquences sont encore très vivaces. Pour l'auteur, ce *gamer* idéal se construit autour des notions de maîtrise et de performance (Kirckpatrick, 2017), traditionnellement associées à la masculinité hégémonique. Cela renvoie bien aux différentes oppositions entre manières de jouer authentiques (impliquant un temps long, mais aussi des jeux nécessitant des *skills* uniquement issues du médium et une maîtrise du *gameplay*) et non authentiques analysées ici.

Il ne suffit donc pas d'être joueur ou joueuse pour être *gamer*, c'est seulement un premier pas. Pour être un ou une vraie, à ses yeux et aux yeux des autres, il faut développer une manière d'être, un style sous-culturel (Hebdige, 2008) en adéquation avec des normes émanant d'une histoire située qui forment le cœur de l'affiliation. Il s'agit, de plus, d'instiller des mécanismes d'exclusion basés sur des anti-figures. En effet, une telle revendication identitaire implique aussi de tracer des frontières. L'authentique implique ainsi l'existence de l'inauthentique et, comme le note Bruno Latour (2007), « la définition de tout groupe implique aussi de dresser une liste des anti-groupes » (p. 49).

Tout cela permet une auto-catégorisation qui n'est pas l'apanage de tous. C'est ce type d'écart entre pratiques et représentations que l'on peut retrouver entre l'enquête sur les pratiques culturelles du ministère de la Culture (selon laquelle 40 % de la population a joué au cours des 12 derniers mois) (Donnat, 2010), et l'enquête Ludespace (selon laquelle cette proportion monte à 66 %) (Rufat, Ter Minassian, Couavoux, 2014). Les auteurs de la seconde enquête expliquent cet écart du fait des quatre ans séparant les deux études, mais aussi et surtout, du fait que la première repose sur une auto-catégorisation en tant que joueur ce qui n'est pas le cas de la seconde qui inclut ainsi des pratiques vidéoludiques non reconnues comme telles. La mécanique de construction identitaire et réflexive est bien à l'œuvre, et si l'échantillon étudié ici se situe chronologiquement à la charnière de ces deux enquêtes, il sera intéressant d'observer les évolutions futures de la définition de ce qu'est être un *gamer*.

Il semble donc que la construction de l'authenticité et, par conséquent, de la définition de ce qu'est être *gamer*, soit donc un processus à double tranchant, valorisante pour l'individu et pour son groupe de référence, elle permet une forme de reconnaissance de la pratique comme valide dans l'espace social et médiatique. Dans le même temps, elle valide et naturalise des processus d'exclusion qui ne reflètent pas le spectre

de plus en plus étendu de la pratique ludique. Renverser les normes du bon goût liées à la culture légitime est aujourd'hui de plus en plus courant à l'ère de la culture populaire généralisée et de « l'omnivorisisme » de la consommation (Peterson, 2004). Il faudra alors évaluer les conséquences de cela sur les nouvelles formes de hiérarchisations plus subtiles au sein des pratiques culturelles et les rapports de pouvoir qu'elles impliquent.

Bibliographie

- ANDERSON B. (2006), *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, Éditions La Découverte.
- BECKER H. (2012 [1985]), *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*, Paris, Éditions Métailié.
- BERRY V. (2012), *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BOUTET M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, vol. 3-4, n° 173-174, p. 207-234.
- DONNAT O. (2010), « Les pratiques culturelles à l'ère numérique », *L'Observatoire*, vol. 37, n° 2, p. 18-24.
- DRISCOLL C. (2015), « Gamer Girls », in F. LIGNON (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, p. 179-216.
- GIDDENS A. (2004), *Les conséquences de la modernité*, Paris, L'Harmattan.
- GLEVAREC H. (2012), *La Sériophilie. Sociologie d'un attachement culturel*, Paris, Ellipses.
- HEBDIGE D. (2008), *Sous-culture : le sens du style*, Paris, Zones.
- HEIN F. (2012), *Do It Yourself, autodétermination et culture punk*, Paris, Le Passager clandestin.
- HONNETH A. (2013), *La lutte pour la reconnaissance*, Paris, Folio.
- JUUL J. (2009), *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Boston, MIT Press.
- KERR A. (2006), *The Business and Culture of Digital Games: Gamework And Gameplay*, Londres, Sage Publications Ltd.
- KIRKPATRICK G. (2017), « How Gaming Became Sexist: A Study of UK Gaming Magazines 1981-1995 », *Media, Culture & Society*, vol. 39, n° 4, p. 453-468.
- LATOUR B. (2007), *Changer de société, refaire de la sociologie*, Paris, La Découverte.
- LE BART C. (2004). « Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation », *Revue française de sociologie*, vol. 45, n° 2, p. 283-306.
- MARX, K. (1847), *Misère de la philosophie*, Classiques de sciences sociales. En ligne, consulté le 13 juillet 2019. URL : http://classiques.uqac.ca/classiques/Marx_karl/misere_philo/misere_philo.html.

- MUGGLETON D. (2000), *Inside Subculture. The Postmodern Meaning of Style*, Oxford, Berg.
- PETERSON R. A. (2004), « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives », *Sociologie et sociétés*, vol. 36, n° 1, p. 45-164.
- PEYRON D. (2013), *Culture Geek*, Limoges, FYP.
- PEYRON D. (2015), « Enjeux identitaires et communautaires des noms de fandoms », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 7. En ligne, consulté le 4 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1665>.
- RICOEUR P. (1996), *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.
- RUFAT S., MINASSIAN H. T., COAVOUX, S. (2014), « Jouer aux jeux vidéo en France », *L'Espace géographique*, vol. 43, n° 4, p. 308-323.
- SHAW A. (2012), « Do you Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity », *New Media & Society*, vol. 14, n° 1, p. 28-44.
- SINGLY F. de (2003), *Les uns avec les autres. Quand l'individualisme crée du lien*, Paris, Armand Colin.
- SOULÉ B. (2007), « Comment rester "alternatif" ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d'authenticité subculturelle », *Corps*, vol. 1, n° 2, p. 67-72.
- TER MINASSIAN H., BOUTET M. (2015), « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, vol. 1-2. En ligne, consulté le 4 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/eps/5989>.
- THORNTON, S. (1996), *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Hanovre, Wesleyan University Press.
- TRÉMEL L. (2002), « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique », *Éducation et sociétés*, vol. 2, n° 10, p. 45-56.
- WOO B. (2009), « Subculture Theory and the Fetishism of Style », *Stream: Inspiring Critical Thought*, vol. 2, n° 1, p. 23-32.

Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques

Application à quelques villages de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Guillaume Grandjean¹

[Résumé] L'objectif de cette étude est de dégager quelques principes généraux d'organisation des espaces sociaux dans le jeu vidéo, par le biais de l'analyse formelle et visuelle de quelques villages du jeu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Dans la plupart des cas, l'espace social du village est structuré sous un double rapport : il repose sur un désordre phénoménologique apparent censé reproduire l'organisation « naturelle » (non-rationnelle) des espaces réels, tout en masquant la logique rigoureuse des éléments de *design* nécessaires au système de jeu. Nous rapprochons cette stratégie du concept de *negligentia diligens* en rhétorique classique. Nous confronterons cette hypothèse au contre-exemple d'un village en construction, le village d'Euzéro, en observant comment le jeu vidéo s'y prend pour reproduire un espace social déjà rationalisé, l'espace de la colonie.

Mots-clés : espace, société, phénoménologie, *level design*, idéologie rhétorique

[Abstract] The goal of this article is to identify some general organization principles of social spaces in video games, through the formal and visual analysis of a few villages of *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. In most cases, the social space of the village is structured in two ways: it is based on an apparent phenomenological disorder aimed to reproduce the "natural" (non-rational) organization of real spaces, while hiding the rigorous logic of design elements needed by the game system. We compare this strategy to the concept of *negligentia diligens* in classical rhetoric. We will confront this hypothesis to the counter-example of a village under construction, the village of Tarrey Town, observing how video games reproduce a social space which is already rationalized: the space of the colony.

Keywords: space, society, phenomenology, level design, ideology, rhetoric

1. Espace et société

Difficile d'imaginer une société sans espace où se déployer et s'incarner. Bien qu'aucune société ne se résume à son lieu, aucune ne semble capable pour autant de se développer hors-sol : la société informe l'espace dans lequel elle prend racine ; et l'espace, en retour, trahit, dévoile les valeurs et logiques qui ont guidé son chantier. Ce qui est vrai pour l'espace réel l'est *a fortiori* pour l'espace représenté du jeu vidéo. Ce dernier est toujours un « construit » qui « naturalise » un certain modèle culturel et social (Murray, 2018 : 170), dont l'analyse peut tenir lieu de « baromètre d'une certaine culture et d'une certaine époque » (Fullerton, Morie et Pearce, 2008 : 22).

¹ Université de Lorraine, CREM, France.

Les études vidéoludiques ont placé la question de l'espace sur le devant de la scène académique depuis une quinzaine d'années. Le « tournant spatial (*spatial turn*) des *games studies* », identifié par Stephan Günzel en 2010 (147), témoigne de l'engouement suscité par cette question dans de nombreux travaux qui en ont fait leur objet principal (par ex. Fernández-Vara, Zagal, Mateas, 2005 ; Stockburger, 2006 ; Nitsche, 2008 ; Gazzard, 2013 ; Murray, 2018). Dès la fin des années 1990, Janet Murray (1998 : 79) a défini l'espace comme une « modalité clé » du jeu vidéo, suivie par Lev Manovitch (2002) et Espen Aarseth, qui présente pour sa part la spatialité comme « l'élément définitoire du jeu vidéo » (2001 : 154).

Comme l'ont souligné de nombreux auteurs (Nitsche, 2008 ; Coavoux, Rufat, Ter Minassian, 2012 ; Triclot, 2012 ; Ter Minassian, Rufat et Borzakian, 2017), les *espaces* du jeu vidéo sont nombreux et peuvent donner lieu à de scrupuleuses taxinomies : espaces représentés à l'écran, espace des joueurs, espaces de production et de distribution, espaces communautaires, voire « espaces d'apprentissage » (Berry, 2009), etc. Bien que Mathieu Triclot propose de simplifier le panorama en distinguant « espace *dans* le jeu » et « espace *du* jeu » (2012), chaque « plan d'analyse » (Nitsche, 2008 : 15-17) mobilise un champ universitaire distinct et requiert une méthodologie propre.

Nous ne nous intéresserons ici qu'aux « espaces représentés », c'est-à-dire aux espaces tels qu'ils sont construits et apparaissent visuellement *dans* le jeu, afin d'en analyser les logiques, ainsi que les valeurs sociales et politiques sous-jacentes. Notons avant toute chose que la question « Comment le jeu fait-il société ? » se distingue d'une autre question proche, à savoir « Comment les joueurs font-ils société par le moyen du jeu ? » : cette autre question, qui relève de la sociologie du jeu ou des études d'usage, s'applique volontiers aux jeux communautaires, comme les jeux massivement multi-joueurs (voir notamment Bardzell et Odom, 2008, au sujet de *Second Life*), aux jeux dits « bacs à sable » (*Minecraft*) ou de gestion pure et simple (*SimCity*). Il est raisonnable de supposer que ces jeux, par la très grande marge de manœuvre laissée au joueur ou à la joueuse, et malgré leur inévitable pouvoir conditionnant, trahissent au moins autant les valeurs du jeu lui-même que celles de leurs utilisateurs en termes de modèles de société. Notre intérêt se portera donc exclusivement sur les jeux où l'espace est construit *pour* le joueur et non *par* lui.

Parmi la multitude d'espaces vidéoludiques existants², le village ou la ville de jeu vidéo est sans doute l'espace où le fait social s'exprime le plus directement, par opposition aux espaces « incultes »³ (arènes, donjons, labyrinthes, etc.) offerts à l'exploration du joueur ou de la joueuse. Figure spatiale majeure du jeu de rôle ou d'aventure, le village présente des caractéristiques communes d'un jeu à l'autre : afin d'en appréhender la structure d'un point de vue à la fois synchronique et diachronique, comme le suggère la question posée (« Comment le jeu vidéo *fait-il* société ? »), nous nous intéressons

² Pour une tentative de classification structuraliste des espaces vidéoludiques, voir Michael Nitsche (2008), en particulier le chapitre 11 « Examples of spatial structures in game spaces » (171 et sq.).

³ Sur la question du héros ou de l'héroïne de jeu vidéo comme réactualisation contemporaine du héros civilisateur grec, voir notamment Paul-Antoine Colombani (à paraître).

rons à deux villages du jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), ainsi qu'à un troisième espace en construction, du terrain vague à la cité réalisée : le village d'Euzéro⁴, au centre de la quête au long cours intitulée « Une affaire en plein essor ».

Le choix de s'intéresser aux structures spatiales de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* se justifie de deux manières : d'une part, l'étude des villages de *Breath of the Wild* est représentative de tout un pan du jeu de rôle et d'aventure, et les observations qui en découlent peuvent aisément être transposées d'un jeu à l'autre ; d'autre part, la spécificité du village d'Euzéro qui réside dans le fait d'être un espace dont la construction est progressive (cas unique dans la série), permet d'appréhender la question des structures spatiales sous un angle diachronique pertinent au regard de la question posée. Cet exemple de structure dynamique offre l'opportunité rare d'étudier la hiérarchisation des valeurs guidant la construction d'un espace social, non seulement dans l'espace, mais également dans le temps.

Nous suivrons pour cela la méthodologie de Soraya Murray (2018 : 168 et sq.), qui associe à la fois analyse formelle (étude des structures de *design*) et analyse visuelle. Pour ce dernier point, nous travaillerons à partir du concept d'« image-espace » proposé par Antoine Gaudin (2015) pour l'étude phénoménologique des espaces cinématographiques. Comme le souligne Murray (2018 : 168), cette perspective n'est pas majoritaire en *game studies*, en comparaison de l'étude des espaces de pratiques communautaires, par exemple, mais elle a déjà produit plusieurs travaux importants dans le domaine des études de civilisation américaine notamment (Douglas, 2002), ou dans le champ des *gender studies* (Fullerton, Morie et Pearce, 2008 ; Mallindine, 2015).

Nous nous interrogerons sur les représentations, mais aussi sur les *fonctions* qui guident la construction de cet espace social. Le premier objectif est de dégager quelques principes généraux d'organisation des structures sociales dans un jeu de la série *Zelda* par le biais de l'analyse formelle et visuelle des espaces représentés. Le second objectif est d'identifier les valeurs sociales et politiques inscrites dans ces espaces, en profitant notamment du point de vue diachronique que le jeu nous offre sur le processus de construction du troisième d'entre eux. Pour cela, nous mobiliserons trois objets : les textes du jeu (dialogues et autres textes à l'écran), les images du jeu (l'espace lui-même et sa modélisation cartographique) et son *game design* (les différentes fonctions des éléments dans le système de jeu).

2. Le village vidéoludique comme structure spatiale

The Legend of Zelda: Breath of the Wild est un jeu édité et développé par Nintendo, paru en mars 2017 sur Nintendo Switch et Wii U. Dans la lignée des précédents jeux de la série, débutée en 1986 sur Famicom Disk System au Japon, *Breath of the Wild* est un jeu d'action-aventure en monde ouvert. Le jeu introduit un nombre significatif de changements dans le *design* de la série, mais reprend à son compte une division de l'espace très proche des premiers opus, entre le « monde extérieur » (*overworld*), c'est-à-dire la

⁴ Tarrey Town en anglais ; Ichikara Mura (イチカラ村) en version originale japonaise.

carte générale sur laquelle « Link doit combattre bon nombre d'ennemis », « monde de beauté naturelle, de forêts, de lacs et de montagnes » ; et l'*underworld*, décrit comme un « enchevêtrement de labyrinthes piégés qui renferme plus d'ennemis que le monde extérieur »⁵, que la tradition a rebaptisé « donjons » (« sanctuaires », dans cet épisode).

Le jeu compte un troisième type d'espace, les « villages » (ou « villes » : *town* en anglais, *mura* en japonais), apparus dans la série avec *Zelda II: The Adventure of Link* (1987). Cet espace permet au joueur ou à la joueuse de collecter des informations ou de récupérer des bonus auprès des personnages non-joueurs qui l'habitent : ils ne présentent aucune hostilité⁶, contrairement à l'*overworld* et l'*underworld*. Comme l'écrit Jayme Dale Mallindine (2015 : 37), ces espaces « privilégient l'interaction relationnelle au combat » et sont avant tout des « lieux de détente et d'exploration sociale ». Contrairement au « monde de beauté naturelle » de l'*overworld*, le village est donc un espace culturel, organisé en un réseau de constructions qui obéissent à une logique urbanistique. C'est également un espace social, peuplé et hiérarchisé.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild compte en tout sept villages (ou villes)⁷, auxquels vient s'ajouter le village d'Euzéro une fois la quête « Une affaire en plein essor » terminée. Chaque village manifeste dans son organisation spatiale comme dans son esthétique les caractères supposés des différents peuples qui l'habitent⁸. En revanche, tous relèvent d'une répartition fonctionnelle strictement identique. Nous rapprochons dans cet article le village d'Euzéro du village Cocorico et du village d'Elimith⁹ : le village Cocorico constitue, pour un joueur ou une joueuse qui suivrait l'itinéraire suggéré par le *quest design*, le premier village visité et possède en cela une certaine valeur représentative ; le village d'Elimith, quant à lui, est le point de départ de la quête « Une affaire en plein essor » qui aboutit à la construction d'Euzéro, dont il peut être perçu en un sens comme une extension.

L'espace propre à la série de jeux *Zelda* a été peu étudié de façon exclusive (Siabra-Fraile, 2018 [2008] ; Mallindine, 2015). Pour ce faire, nous commencerons par distinguer les éléments de *level design* qui présentent une fonction précise dans le système de jeu et ceux qui n'ont de valeur qu'esthétique. Parmi ces derniers, certains imitent des objets naturels, comme les formations géologiques, les arbres et les plans d'eau ; d'autres, des constructions humaines, à l'instar des divers bâtiments qui composent les villages, les enclos, chemins et autres statues. D'une manière générale, les signes spatiaux naturels ne remplissent aucune fonction autre que phénoménologique ou « émotionnelle »

⁵ Nous renvoyons à la notice FAH (*France and Holland*) du jeu paru sur Nintendo Entertainment System (NES) en France en 1987, p. 18. En ligne, consulté le 10 juillet 2019. URL : <https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/fr/pdf/CLV-P-NAANE.pdf>.

⁶ La règle ne se vérifie pas en ce qui concerne certains villages de *Zelda II: The Adventure of Link*, qui brise volontairement les codes en dissimulant des ennemis parmi les villageois-e-s.

⁷ Le village Cocorico, le village d'Elimith, le village d'Écaraille, le domaine Zora, le village Goron, le village Piaf et la cité Gerudo.

⁸ Les Sheikas pour Cocorico, les Hyliens pour Elimith et Écaraille, et naturellement les Zoras, Gorons, Piafs et Gerudo pour les quatre derniers.

⁹ Hateno Village en anglais, Hateno Mura (ハテノ村) en version originale japonaise pour le premier ; Kakariko Village, Kakariko Mura (カカリコ村) pour le second.

(Ryan, 2014)¹⁰, mais ils déterminent de façon importante le type d'expérience vécue par le joueur ou la joueuse au sein de ces espaces. Un espace envahi, ou au contraire totalement dépourvu de végétation, ne suscitera pas la même impression et véhiculera parfois des valeurs différentes.

À l'inverse, les signes spatiaux construits remplissent une certaine variété de fonctions. Il est possible d'en distinguer quatre :

- Les magasins, qui permettent au joueur ou à la joueuse d'acquérir des objets moyennant paiement, c'est-à-dire de convertir la récompense de ses explorations et de ses affrontements (les « rubis ») en avantages fonctionnels, sous la forme de consommables (nourriture, potions), de munitions (flèches), de matériaux (minerais), d'équipements (armures), ou autres.
- Les auberges, qui permettent au joueur ou à la joueuse de recouvrer son énergie vitale, ou de s'octroyer divers bonus de caractéristiques moyennant paiement. Leur fonction est relativement peu développée dans *Breath of the Wild*.
- Ce que nous appellerons le « chef-lieu » : plus discrètement fonctionnel, chaque village possède un édifice abritant l'autorité politique du lieu, chargée de faire progresser la quête principale du héros. Cet édifice est généralement nimbé d'une certaine autorité, mystique, martiale ou scientifique, et occupe le plus souvent une place centrale ou surplombante dans l'espace du village.
- La « statue de la déesse », icône religieuse formant avec son environnement une sorte d'autel, de complexité et de dimensions variables : elle permet au joueur ou à la joueuse d'échanger ses « emblèmes du triomphe » (gagnés en remportant les défis des temples) contre des bonus à ses caractéristiques de personnage (énergie ou endurance). Ce sont, en quelque sorte, des menus de gain de niveau spatialisés.

Les images qui suivent sont des captures d'écran de l'interface cartographique de *Breath of the Wild* : les bâtiments dont la fonction n'est pas essentielle au système de jeu sont indiqués par un damier ; ceux dont la fonction est nécessaire, à choisir parmi les fonctions n°1, 2 et 3 listées plus haut (magasin, auberge ou chef-lieu), sont délimités en blanc ; les statues de la déesse (n°4) sont indiquées par une étoile blanche ; enfin, les étendues d'eau ont été rehaussées de bandes verticales pour plus de clarté. Les arbres, formes généralement gris foncé délimitées en noir, n'ont pas été retouchés.

¹⁰ Marie-Laure Ryan définit cette conception comme « une expérience de l'espace associée à des valeurs affectives », comme « par exemple une sensation de sécurité, d'être chez soi, d'intégration dans un environnement, ou négatives, comme la répulsion, la peur ou la désorientation ». Elle note que « cette perspective correspond au point de vue d'un corps humain, et suggère ainsi l'expérience vécue, qui produit l'émotion » (2014).

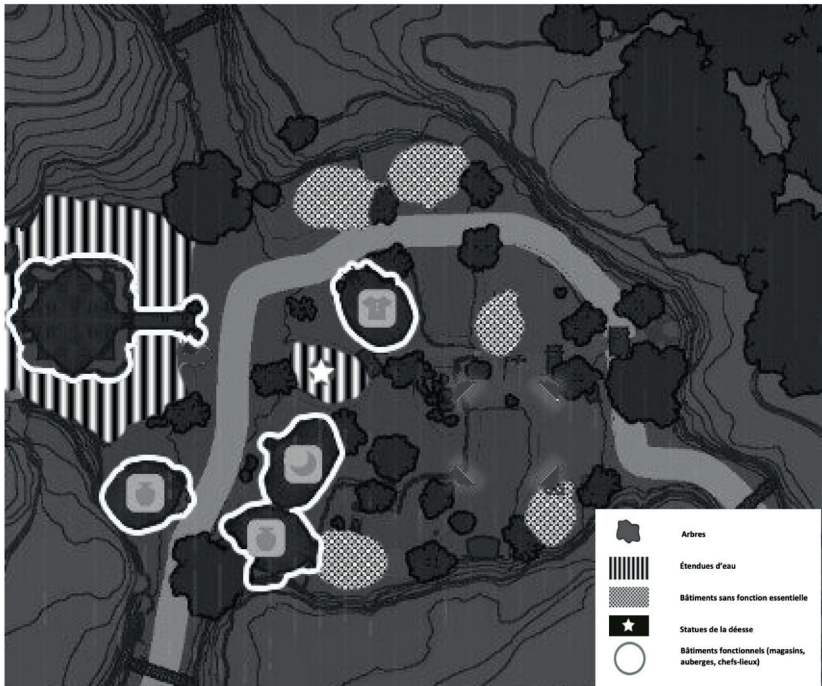


FIGURE N° 1 : CARTE DU VILLAGE COCORICO, *BREATH OF THE WILD*, TOUS DROITS RÉSERVÉS

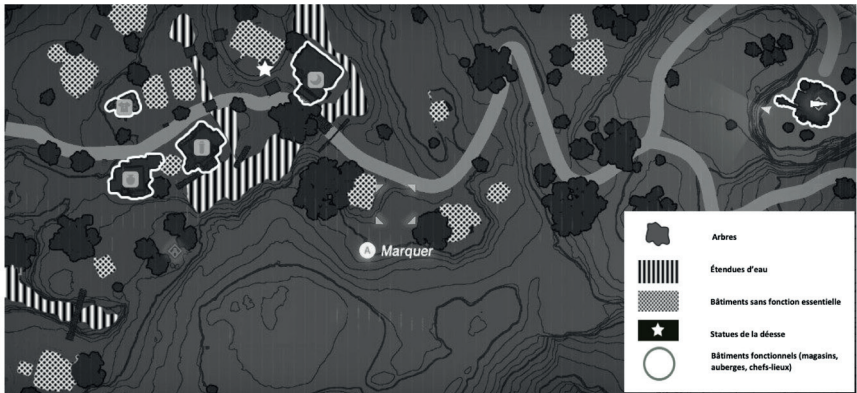


FIGURE N° 2 : CARTE DU VILLAGE D'ELIMITH, *BREATH OF THE WILD*, TOUS DROITS RÉSERVÉS

3. Phénomènes de l'espace social : ouverture/fermeture

Dans *L'Espace cinématographique*, Antoine Gaudin propose une série de critères pour analyser une image qui « retrouv[e] le monde dans son surgissement, en mettant temporairement entre parenthèses les catégories informatives-utilitaires de la perception » (2015 : 61). Ce qui caractérise cette « image-espace » pour Antoine Gaudin, c'est d'abord son rapport au corps : « avant de *représenter* quoi que ce soit, un film est d'abord une projection lumineuse sur un écran, qui fait *apparaître* un espace, qui fait immédiatement éprouver un volume de vide à notre corps » (2015 : 61). Dans ce « rapport direct et charnel avec le phénomène spatial que constitue le film *en lui-même* » et que constitue *a fortiori* le jeu vidéo, la corporéité de ces espaces se manifeste selon des couples simples et fondamentaux (« plein/vide, proche/lointain, sombre/lumineux, ouvert/fermé, transparent/opaque, etc. ») (2015 : 64).

En ce qui concerne ces deux villages de *Breath of the Wild*, plusieurs couples phénoménologiques entrent en jeu : les deux villages manifestent tout d'abord un rapport différent à l'*ouverture* et à la *clôture* des espaces. Le village Cocorico est en effet une variation sur le thème de l'*enclavement* : les édifices sont encaissés au creux d'une minuscule vallée, comme en témoignent les courbes de niveau, à laquelle on accède par trois gorges étroites au sud-ouest, nord-ouest et sud-est. Le peu d'espace disponible explique le petit nombre et la proximité des maisons. Cet enclavement se retrouve d'un point de vue réticulaire dans la situation respective du chef-lieu et de la statue de la déesse, isolés chacun au centre d'un point d'eau. Le village Cocorico matérialise un « espace du dedans » (Bachelard, 2012 [1957]), à la fois secret et protégé. Cette analyse est par ailleurs cohérente avec l'identité culturelle du village, habité par une société de ninjas (les « sheikas »), caractérisés par leur art de la dissimulation. Le village Cocorico est un village coupé du monde, à la fois dans l'espace et dans le temps. C'est également pour cette raison que l'architecture, entièrement faite de murs en bois et de toits de chaume, évoque très clairement le Japon féodal, impression renforcée par le thème musical du village dont les arrangements empruntent aux instruments traditionnels de la musique japonaise.

Le village d'Elimith obéit à une logique phénoménologique différente. Son nom est d'abord, en version originale japonaise comme en français, un jeu de mots sur le thème de la frontière (« village d'Elimith » : village des limites)¹¹. Son architecture n'emprunte donc rien à l'enclavement du Japon féodal, mais à des inspirations résolument européennes, voire même provençales, avec ses murs coquille d'œuf et ses toits de tuiles ocres. Son étirement dans l'espace suit le tracé du chemin central matérialisant lui-même la frontière entre les vastes étendues navigables au nord et la limite montagneuse et océanique de l'espace de jeu au sud. D'ouest en est, sa topographie marque à la fois une ascension (vers le point culminant qu'est le laboratoire, dernier bâtiment à l'est sur la carte) et une raréfaction des édifices (les deux tiers des bâtiments se trouvant

¹¹ Hateno Mura (ハテノ村) est un jeu de mots sur 果ての村 (Hate no Mura), qui signifie « le village à la fin ».

dans la moitié occidentale du village). L'accès se faisant exclusivement par l'ouest, l'expérience du joueur ou de la joueuse est donc celle d'un évanouissement progressif de l'empreinte humaine jusqu'aux montagnes et falaises inhospitalières de l'est (comme la bien nommée Baie des Confins). En raison de son caractère légèrement exotique pour un joueur ou une joueuse japonaise, en raison de son architecture d'inspiration occitane, et sa dynamique topographique tout en étirement, Elimith brode sur le thème du village frontière, du front pionnier, à l'opposé de l'encaissement ramassé du village Cocorico.

4. Phénomènes de l'espace social : ordre/désordre

Au-delà de leur rapport à l'*ouverture* et à la *clôture*, ces deux espaces sont également marqués par une forme claire d'*éparpillement*, opposé à tout principe de *symétrie*. La plupart des bâtiments s'agglomèrent autour d'un chemin central particulièrement sinueux, sans autre logique spatiale apparente que l'accès audit chemin. Mais tous les bâtiments ne jouissent pas pour autant d'un tel accès : certains, comme les trois maisons centrales du village Cocorico ou plusieurs autres à Elimith, en sont relativement éloignés. La disposition des arbres obéit à un apparent désordre, et les différents points d'eau ne focalisent pas outre mesure la répartition du bâti. Aucune régularité ne se fait *a priori* sentir, si ce n'est peut-être entre le chef-lieu et la statue de la déesse du village Cocorico, placés tous deux face à face au centre d'un point d'eau. La symétrie ici souligne le caractère religieux des deux édifices, le chef-lieu étant présenté lui-même comme une sorte de temple ; mais il s'agit plus dans cet exemple d'une suggestion que d'une véritable indication.

Il en va tout autrement du troisième espace qui nous intéresse, le village d'Euzéro, comme on peut le constater sur la carte annotée qui suit.

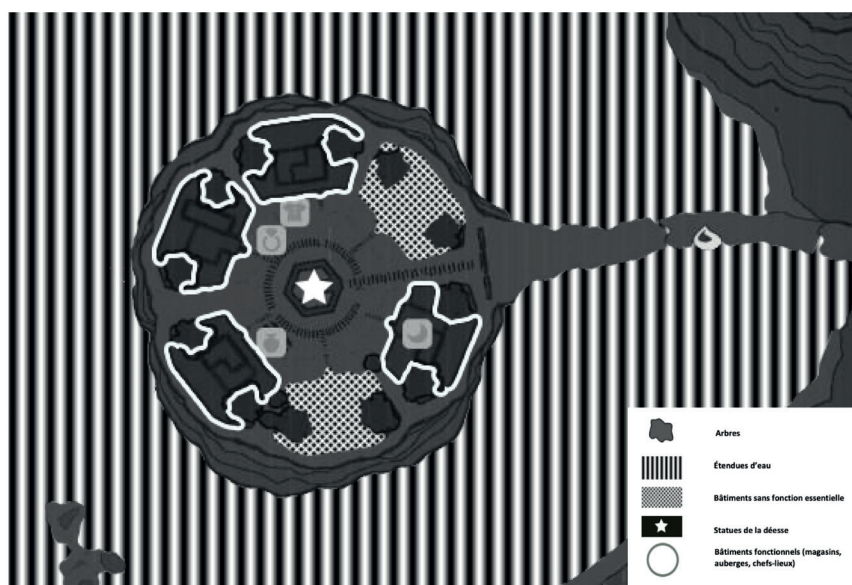


FIGURE N° 3 : CARTE DU VILLAGE D'EUZÉRO, *BREATH OF THE WILD*, TOUS DROITS RÉSERVÉS

Ce qui frappe ici dans l'organisation des structures spatiales, c'est d'abord la symétrie. Les six bâtiments qui composent le village sont répartis en étoile autour d'une place centrale, ornée elle-même en son centre d'une statue de la déesse. Aucune place, au sens spatial comme fonctionnel, n'est laissée ici à l'exploration : tout est mis à disposition du joueur ou de la joueuse, quasiment à la manière d'un *hub*¹². Les arbres sont disposés de façon parfaitement symétrique, chaque bâtiment étant coiffé de deux arbres à ses deux extrémités. L'étendue d'eau qui encercle parfaitement le village achève de souligner son caractère clos et abstrait du reste du monde.

D'un point de vue phénoménologique, ces trois villages présentent tous des variations autour du motif de l'ouverture ou de la clôture des espaces. Néanmoins, les deux premiers s'opposent radicalement au troisième sous le rapport de l'ordre et du désordre, de la symétrie et de l'asymétrie. Pour expliquer cette disparité phénoménologique, il est nécessaire de s'intéresser à la distribution fonctionnelle des éléments de *game design* qui composent les villages dans *Breath of the Wild*.

5. Distribution fonctionnelle des espaces

Malgré une apparente disparité entre ces trois espaces, certaines logiques fonctionnelles sous-jacentes peuvent en effet être identifiées. Tout d'abord, le nombre des élé-

¹² À l'origine, le *hub* désigne la partie centrale de la roue (le « moyeu »), puis par extension de toute autre structure. Dans le vocabulaire vidéoludique, un *hub* est une zone sans enjeu ludique précis permettant l'accès rapide aux différents niveaux du jeu. À la fin des années 1990, il se généralise comme équivalent d'un menu de choix de niveaux spatialisé en trois dimensions.

ments spatiaux possédant une fonction dans le système de jeu est toujours identique. Chacun des trois villages possède exactement trois magasins, une auberge, une statue de la déesse et un chef-lieu. Ces bâtiments sont également regroupés dans l'espace, situés chacun à quelques mètres de ses voisins, et de la statue de la déesse, dans une sorte de centre-ville. Le joueur ou la joueuse a ainsi à sa disposition tous les points d'intérêt majeurs du village, dans un périmètre relativement restreint, sans avoir à effectuer de laborieux va-et-vient. Autre remarque touchant à la disposition des signes spatiaux fonctionnels : le chef-lieu est toujours mis en valeur topologiquement. La maison-temple d'Impa dans le village Cocorico est située au centre d'un lac que le joueur ou la joueuse doit traverser à l'aide d'un pont, et le laboratoire d'Elimith où habite la sœur d'Impa, Pru'ha, est juché sur un promontoire qui domine tout le village à son extrême-Est.

Si, dans le cas des deux premiers villages, les bâtiments non fonctionnels en appellent par leur disposition désordonnée à un certain sens de l'exploration chez le joueur ou la joueuse, les bâtiments fonctionnels, eux, s'affichent à son entière disposition, sans qu'il soit besoin de les dénicher – soit par leur regroupement dans l'espace, soit par leur mise en valeur topologique. Tanya King et Geoff Krzywinska (2005 : 76 et sq.), puis Nicolas Auray et Bruno Vétel (2013) ont montré que l'activité exploratoire s'ancrait dans des choix de *design* précis relatifs à l'organisation des espaces. Ainsi, le *level design* établit ici une distinction claire entre les lieux que le joueur ou la joueuse *peut* visiter et ceux qu'il ou elle *doit* visiter. D'une manière générale, ces espaces ménagent un équilibre ténu entre une organisation qui se fait passer pour naturelle et une mise à disposition spatialement logique des éléments fonctionnels.

En ce qui concerne le troisième village, Euzéro, la proportion de signes fonctionnels, comme dans les villages Cocorico et d'Elimith, est scrupuleusement respectée : trois magasins, une auberge et une statue de la déesse (notons malgré tout l'absence de chef-lieu à proprement parler). Mais, là où le rapport des bâtiments fonctionnels aux bâtiments non fonctionnels est équilibré dans le village Cocorico, et d'environ un pour trois dans le village d'Elimith, la proportion de bâtiments ou de signes fonctionnels excède celle des bâtiments non fonctionnels (cinq contre deux).

6. La société désordonnée

Dans *Breath of the Wild*, le jeu vidéo fait ainsi société de deux manières : il réalise une société idéale parfaitement fonctionnelle, basée sur des principes d'organisation logique sous-jacents, obéissant à ses impératifs ludiques ; mais il *fait* aussi société au sens mimétique du terme, au sens où l'on peut dire que la société qu'il met en espace « fait vrai ». Et cette société « fait vrai », paradoxalement, selon la modalité phénoménologique du désordre. Ce désordre, néanmoins, est uniquement d'apparence. La désorganisation des phénomènes masque volontairement une logique scrupuleuse des fonctions. Les villages de *Breath of the Wild* donc « font société » en un sens, en noyant le fonctionnel dans le non-fonctionnel, en brouillant suffisamment les pistes pour faire croire

au joueur ou à la joueuse qu'il visite un véritable espace social où tout ne remplit pas nécessairement une fonction, tout en prenant soin de flécher ses différentes fonctions nécessaires à la bonne progression dans le jeu.

7. Le contre-exemple d'Euzéro

Si la société dans *Breath of the Wild* repose sur un fort maillage fonctionnel des espaces, masqué par un désordre phénoménologique apparent, comment analyser et comprendre l'espace d'Euzéro ? Que signifie une artificialité si ostentatoire, un ordre aussi rigoureux, à l'encontre des principes généraux dégagés au sujet des villages Cocorico et d'Elimith ?

Pour le comprendre, il est nécessaire de faire un détour par le *quest design*. Le village d'Euzéro est une structure qui n'est pas donnée immédiatement au joueur ou à la joueuse : elle est le résultat d'une quête au long cours intitulée « Une affaire en plein essor », donnée par un personnage non-joueur du village d'Elimith (Frobasieh). Après un premier segment de quête donnant au joueur ou à la joueuse l'opportunité d'acheter et d'aménager sa propre maison (bâtiment situé à l'extrême sud-ouest du village d'Elimith, cf. figure 2), le joueur ou la joueuse se voit redirigé-e vers la province d'Akkala, au nord-est du monde du jeu, pour aider le personnage de Grosaillieh¹³ à y construire un village « de zéro », d'où le jeu de mots à l'origine du nom du village¹⁴. Le joueur ou la joueuse se voit ainsi confier un certain nombre de missions, dont résultent l'implantation progressive des habitants et la construction des différents édifices.

La quête « Une affaire en plein essor » repose sur deux mécaniques alternées. La première consiste à amasser et fournir à Grosaillieh des quantités toujours plus importantes de bois de construction. La seconde, à trouver puis convaincre d'autres personnages non-joueurs de venir s'installer à Euzéro. La sélection desdits personnages, appartenant chacun à une ethnie différente, repose à son tour sur deux critères : leur nom doit finir en -ieh, ce qui permet au joueur ou à la joueuse de les identifier plus facilement ; et chacun d'eux doit posséder une compétence utile à l'édification puis au maintien de la nouvelle communauté.

Une fois la quête menée à son terme, l'espace vierge s'est changé en espace construit et habité. Toute considération ludique mise à part, le joueur ou la joueuse a donc affaire ici à un espace particulier : l'espace de la colonie. À l'image des foyers de peuplement issus d'immigrations successives, chacun des habitants que le joueur ou la joueuse doit impliquer dans la construction du village est issu d'une ethnie différente, vantée pour ses qualités ou compétences propres : la « force physique » est apportée par le Goron, la confection de vêtements par la guerrière Gerudo, la « logistique » par le marchand de la

¹³ Les noms des personnages impliqués dans cette quête sont formés, pour la traduction française, à partir de déformations de plusieurs noms d'arbres fruitiers : *framboisier* pour Frobasieh, *groseillier* pour Grosaillieh, etc.

¹⁴ Grosaillieh : « On m'a envoyé ici pour construire un village. Y avait rien du tout quand j'ai commencé. Fallait partir de zéro. Alors c'est comme ça que j'ai appelé le village. Le village d'Euzéro. » (toutes les citations sont extraites des dialogues du jeu).

tribu Piaf, et l'office religieux par le prêtre Zora. Sans s'attarder outre mesure sur le caractère stéréotypé, même pour un univers fictionnel, de ce type d'attributions (l'unique société matriarcale se voit confier la couture comme talent national, entre autres), la société d'Euzéro est ainsi d'emblée désignée comme une société multiculturelle, à l'exact opposé de toutes les autres sociétés du jeu, rigoureusement homogènes d'un point de vue ethnique (le village Cocorico est ainsi exclusivement peuplé de Sheikas, le village d'Elimith d'Hyliens, le village Goron de Gorons, etc.).

L'énumération de ces compétences fournit ainsi un aperçu précieux des cinq piliers sur lesquels est bâtie la société d'Euzéro : « force physique »¹⁵, « confection »¹⁶, « logistique »¹⁷, office religieux¹⁸, et enfin le « mariage » du père fondateur avec l'une des colons¹⁹ qui marque l'achèvement de la quête. Idéologiquement, l'espace social d'Euzéro est donc essentiellement marchand, avec l'implantation d'une boutique de minerais, d'armures et de munitions, qui représentent à elles seules la moitié des bâtiments du village. D'autre part, l'emphase est portée sur le religieux avec l'implication du prêtre Zora et la cérémonie de mariage censée couronner l'établissement de la société, mais qui se ressent aussi spatialement dans la disposition de la statue de la déesse, placée au centre du village (là où, dans les villages Cocorico et surtout d'Elimith, elle était placée de façon plus excentrée).

Idéologiquement, la société d'Euzéro est très traditionaliste. Ses bases sont le commerce et la religion ; le mariage qui marque l'achèvement du village établit un rapport de correspondance entre le microcosme de la famille et le macrocosme social. De ce point de vue, l'espace d'Euzéro reproduit une image stéréotypée du foyer colonial, du front pionnier. Elle incarne un de ces « espaces autres » théorisés par Michel Foucault, un de ces « emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée » (1984 : 46-49). Parmi les « hétérotopies » listées par Foucault, qu'il définit comme ces lieux qui ont « le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles », on retrouve dans la description de la « colonie » l'ordre et la symétrie fonctionnels qui structurent l'espace social d'Euzéro :

[...] créant un autre espace, un autre espace réel, aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon. Ça serait l'hétérotopie non pas d'illusion mais de compensation, et je me demande si ce n'est pas un petit peu de cette manière-là qu'ont fonctionné certaines co-

¹⁵ « Va falloir déblayer ces rochers pour faire de la place pour les maisons. Alors, si tu connais un type qu'est plutôt gâté niveau force physique, ça me rendrait service. ».

¹⁶ « Me tue à la tâche sans relâche depuis des lustres, et mon bleu de travail est pas loin de me lâcher... Tu connaîtrais pas quelqu'un qui saurait me confectionner une belle tenue toute neuve ? ».

¹⁷ « Ça commence à vraiment ressembler à un village, tout ça... Va falloir s'occuper de la logistique. Faut une épicerie, ça c'est sûr. Y en a dans tous les villages. Mais faut assurer l'approvisionnement, tout ça... Tu connaîtrais pas quelqu'un qui s'y connaisse en logistique et qui soit capable de tenir une épicerie ? ».

¹⁸ « Merci. On a décidé de se marier, mais on a pas encore de prêtre, au village. Tu voudrais pas aller voir si tu trouves quelqu'un qui pourrait nous servir de prêtre ? ».

¹⁹ « Faut qu'on prépare la cérémonie du mariage. Dans les mariages, il y a des invités. »

lonies. [...] Je pense par exemple, au moment de la première vague de colonisation, au XVII^{ème} siècle, à ces sociétés puritaines que les Anglais avaient fondées en Amérique et qui étaient des autres lieux absolument parfaits (Foucault, 1984 : 49)²⁰.

Le village d'Euzéro a donc ceci de très particulier qu'il constitue une hétérotopie au sein d'une autre hétérotopie plus grande, qui est le jeu vidéo – puisque comme le souligne Foucault, l'écran de cinéma ou de jeu vidéo est en lui-même déjà une forme d'hétérotopie maximale²¹. L'énigme d'Euzéro est d'inscrire au cœur de l'espace essentiellement hétérotopique du jeu vidéo, un second espace doublement hétérotopique, par une sorte de mise en abyme qui explique en partie son sentiment d'étrangeté. Pour le dire de façon plus simple, Euzéro a ceci d'intéressant qu'il redouble et dévoile l'artificialité de tout espace social vidéoludique. Il révèle diachroniquement et synchroniquement la rationalité de ces espaces, ordinairement masquée par un subtil et sous-jacent équilibre entre désordre phénoménologique apparent et ordre fonctionnel rigoureux du point de vue du *game design*.

Conclusion

En conclusion, il y aurait fort à dire concernant les valeurs politiques et sociales qui sous-tendent la société d'Euzéro, et qui affleurent dans ses structures spatiales. Elle apparaît à beaucoup d'égards comme le modèle « contesté et inversé » (pour reprendre l'expression de Foucault) des autres sociétés du jeu, tant sur le plan fonctionnel que représentationnel. L'objectif de cette étude a été de dégager quelques principes généraux d'organisation des structures sociales dans un jeu à beaucoup d'égard représentatif de toute une tradition du jeu de rôle / aventure, par le biais de l'analyse formelle et visuelle des espaces représentés.

Parmi les concepts de rhétorique classique dont le transfert pourrait servir l'étude du jeu vidéo²², il en est un qui à notre connaissance n'a pas été exploité : au chapitre de la *dispositio*, c'est-à-dire, très littéralement, de l'organisation spatiale des parties du discours, Cicéron (*Orator*, XXIII) reconnaît en effet à l'orateur attique un certain art de la « négligence étudiée » (*negligentia diligens*) – une recherche de naturel qui dissimule l'ordre du discours sous un désordre apparent, tentative minutieuse de faire passer une

²⁰ Foucault poursuit, soulignant le caractère religieux de ce type d'établissement, à l'image du village d'Euzéro : « Je pense aussi à ces extraordinaires colonies de jésuites qui ont été fondées en Amérique du Sud : colonies merveilleuses, absolument réglées, dans lesquelles la perfection humaine était effectivement accomplie. Les jésuites du Paraguay avaient établi des colonies dans lesquelles l'existence était réglée en chacun de ses points. Le village était réparti selon une disposition rigoureuse autour d'une place rectangulaire au fond de laquelle il y avait l'église ; sur un côté, le collège, de l'autre, le cimetière, et puis, en face de l'église, s'ouvrait une avenue qu'une autre venait croiser à angle droit ; les familles avaient chacune leur petite cabane le long de ces deux axes, et ainsi se retrouvait exactement reproduit le signe du Christ. La chrétienté marquait ainsi de son signe fondamental l'espace et la géographie du monde américain. » (Foucault, 1984 : 49)

²¹ « [...] c'est ainsi que le cinéma est une très curieuse salle rectangulaire, au fond de laquelle, sur un écran à deux dimensions, on voit se projeter un espace à trois dimensions ».

²² Parmi les références qui mobilisent les concepts rhétoriques au profit de l'étude du jeu vidéo, voir notamment Ian Bogost (2010).

œuvre soigneusement concertée pour une improvisation faite « comme en passant ». Ce principe, au fondement de la *sprezzatura* renaissante et d'une bonne partie de l'esthétique classique lorsqu'elle s'exprime en « style simple » (*genus humile*), peut aider à comprendre les logiques à l'œuvre dans l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques. Dans la plupart des cas, ces espaces sont structurés sous un double rapport : ils reposent sur un désordre phénoménologique apparent censé reproduire l'organisation « naturelle » (non rationnelle) des espaces réels, tout en masquant la répartition logique et rigoureuse des éléments de *design* nécessaires au système de jeu.

À ce principe de « négligence étudiée », l'espace d'Euzéro vient servir d'exception, par les emprunts qu'il réalise à l'espace rationalisé de la colonie, tel que le décrit Foucault. Il frappe par une forme d'artificialité volontaire, qui vise à reproduire une artificialité réelle (l'organisation utopique du foyer colonial primitif, et ses logiques utilitaires), et non à dévoiler l'artificialité nécessairement sous-jacente à l'espace vidéoludique en général. À un niveau purement fonctionnel, ces espaces peuvent aisément passer pour identiques, ou en tout cas, traversés par une série d'invariants qui assure au système global de jeu sa cohérence. Le jeu impose à l'espace social une logique spatiale qui lui appartient, guidée par des impératifs ludiques, tout en s'attachant à recréer un espace à l'apparence désordonnée et organique du point de vue des représentations. Afin de produire un espace social vraisemblable, le jeu tend donc à brouiller les cartes selon un « désordre étudié » que l'on pourrait étendre à une bonne partie de la mimésis vidéoludique.

Bibliographie

- AARSETH E. J. (2001), « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 3-4, n° 23, p. 152-171.
- AURAY N., VÉTÉL B. (2013), « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium », *Réseaux*, vol. 6, n° 182, p. 153-186.
- BACHELARD G. (2012 [1957]), *La poétique de l'espace*, Paris, Presses universitaires de France (« Quadrige »).
- BARDZELL S., ODOM W. (2008), « The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community », *Space and Culture*, vol. 11, n° 3, p. 239-259.
- BERRY V. (2009), « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in G. BROUGÈRE, A.-L. ULMANN, *Apprendre la vie quotidienne*, Paris, Presses universitaires de France (« Apprendre. »), p. 143-153.
- BOGOST I. (2010), *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge Mass., MIT Press.
- COAVOUX S., RUFAT S., TER MINASSIAN H. (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques (« Lecture>Play »).

- COLOMBANI P.-A. (à paraître), « Du mythe au jeu vidéo : mimésis du héros grec dans Rise of the Argonauts », *Estudios Clasicos*, Sociedad Espanola de Estudios Clasicos.
- DOUGLAIS C. (2002), « “You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines », *Postmodern Culture*, vol. 1, n° 13. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1douglas.html>.
- FERNÁNDEZ-VARA C., ZAGAL J. P., MATEAS M. (2005), « Evolution of Spatial Configurations in Videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- FOUCAULT M. (1984), « Des Espaces Autres. Conférence au Cercle d'études Architecturales, 14 Mars 1967 », *Architecture, mouvement, continuité*, no 5, p. 46-49.
- FULLERTON T., MORIE J. F., PEARCE C. (2008), « A Game of One's Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space », *Fibreculture Journal: Internet Theory, Criticism and Research*, n° 11. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <http://ict.usc.edu/pubs/A%20Game%20of%20One%E2%80%99s%20Own-%20Towards%20a%20New%20Gendered%20Poetics%20of%20Digital%20Space.pdf>.
- GAUDIN A. (2015), *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin (« Cinéma-arts visuels »).
- GAZZARD A. (2013), *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, Jefferson, North Carolina, McFarland.
- GÜNZEL S. (2010), « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in K. MITGUTSCH, C. KLIMMT, H. ROSENSTINGL (dir.), *Exploring the Edges of Gaming*, Vienne, Braunmüller, p. 147-156.
- KING G., KRZYWINSKA T. (2005), *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, London/New-York, I.B.Tauris.
- MALLINDINE J. D. (2015), *Reorienting Representation: Gender and Space in Ocarina of Time*, Master of Arts Report, Austin, University of Texas.
- MANOVITCH L. (2002), *The Language of New Media*, Cambridge Mass., MIT Press.
- MURRAY J. (1998), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge Mass., MIT Press.
- MURRAY S. (2018), *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, London/New-York, I.B. Tauris.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge Mass., MIT Press.
- RYAN M.-L. (2014), « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie*, n° 27. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/6997>.
- SIABRA-FRAILE J. (2018 [2008]), « NESpace en Construction dans Zelda », *Zelda et la philosophie*, Châtillon, Omaké Books, p. 142-159.

- STOCKBURGER A. (2006), « The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games. », Doctoral Thesis, Londres, University of the Arts.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S., BORZAKIAN M. (2017), « Le jeu dans tous ses espaces », *Sciences du jeu*, n° 8. En ligne, consulté le 8 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/822>.
- TRICLOT M. (2012), « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques (« Lecture>Play »), p. 207-235.

Ambivalence du tourisme vidéoludique

Quelles dynamiques pour les voyages au cœur des sociétés virtuelles ?

Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras¹

[Résumé] Voyager au cœur des sociétés virtuelles relève d'une activité touristique ambivalente conditionnée par les sous-genres vidéoludiques. Si le *level-design* des *GTA-like* (pour *Grand Theft Auto*) transforme la ville en monde ouvert où le joueur peut vivre par procuration et interagir avec ses habitants, celui de la série horrifique *Silent Hill* oblige à s'orienter dans des zones-mortes dénuées de tissu social. Avec cette ambivalence, le tourisme des *GTA-like* se transforme dans *Silent Hill* en *dark tourism* et modifie dès lors les usages qu'il est possible d'adopter dans ces mondes virtuels. Ces expériences vidéoludiques singulières liées aux pratiques touristiques mettent en lumière l'importance de la relation que joueurs et joueuses tissent au fil des parties avec l'espace de jeu. De manière plus globale, elles permettent de délimiter les contours des pratiques spatiales vidéoludiques articulées autour des notions d'immersion et/ou de parcours.

Mots clés : jeu vidéo, tourisme, *dark tourism*, sociétés virtuelles, horreur

[Abstract] Traveling into the heart of virtual societies is an ambivalent tourist activity conditioned by gaming subgenera. If *GTA-like* (for *Grand Theft Auto*) level-design transforms the city into an open world where the player can live and interact with inhabitants, the horror series *Silent Hill* forces players to move into dead zones deprived of any social life. With this ambivalence, *Silent Hill* transforms tourism in *GTA-like* into dark tourism and modifies the possible uses in these virtual worlds. These specific gaming experiences linked to a touristic approach shine a light on the relationship that gamers build with the playgrounds (and the game space) while they play. On a larger scale, these experiences give the opportunity to set the boundaries of videogame space practices related to the notions of immersion and/or journey.

Keywords: videogame, tourism, dark tourism, virtual societies, horror

Introduction

La console de jeu ou le PC apparaissent comme des moyens de transport permettant de franchir les frontières et de découvrir de nouveaux horizons, quelle qu'en soit la teneur. Elle permet de sortir de son quotidien, de s'accorder des micro-vacances et d'explorer un Ailleurs qui peut même « remplacer l'Ici dans sa fonction identitaire » (Bourdeau, 2011 : 214). Ainsi, les jeux en mondes ouverts proposent d'investir des univers virtuels en adoptant des postures ayant trait au tourisme – en tant que le tourisme peut se définir comme forme privilégiée de loisir, une activité d'échange de personnes dont le flux infléchit le rythme et l'espace des sociétés (Abel, 1988 : 3) et qui, à travers l'instauration d'un rapport au temps singulier (autorisant un « habiter » dont le caractère éphémère est primordial) induit « un imaginaire spécifique, celui de l'évasion ou du retour vers

¹ Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ; Université Bordeaux Montaigne, CLARE/ARTES, France.

des paradis perdus, vers des enfances parfois perverses » (*Ibid.*). Dès lors, ces espaces de jeu se montrent à travers une urbanité pensée sur le modèle de la station touristique, constituée en un « système territorial de production et de distribution de biens et de services de loisirs » (Vles, 1996 : 26) et transforment le monde en décor (Brunel, 2006) dans lequel le joueur, par l'intermédiaire de son avatar et du dispositif vidéoludique, habite « touristiquement la ville » (Stock, 2007 : 25). Car, comme le relève Rémy Knafo, l'une des raisons qui poussent les touristes à visiter la ville est de « participer à la vie de société » (2007 : 10). Qu'ils soient contrariés ou habités touristiquement, les espaces urbains vidéoludiques nous permettent ici d'envisager la ville comme « espace du "jouer" ou comme espace du "découvrir" » (Stock, 2007 : 26). C'est que l'éthos touristique « traverse les champs sociaux et alimente l'imaginaire, attise les désirs [et] inspire les pratiques » (Christin, 2011 : 19), dont la pratique vidéoludique.

C'est par le prisme de cet éthos touristique que nous proposons de mettre en lumière, à travers une étude comparative, les différents types d'expérience touristique proposés par des jeux vidéo dont les représentations urbaines structurent à la fois l'univers diégétique, le *gameplay*² et le *level-design*. Afin d'adhérer au large spectre des pratiques touristiques, notre corpus est restreint à des genres vidéoludiques induisant des dynamiques de transit et de séjour répondant à des modalités distinctes, voire opposées, à savoir la série horrifique *Silent Hill* et les *GTA-like* (pour *Grand Theft Auto*) déployant des mondes à la géographie et au *gameplay* ouverts.

En effet, centrés sur les idées de contrainte spatiale et de parcours conjectural, les jeux vidéo de la série horrifique *Silent Hill* font de l'appropriation de l'espace de jeu, *via* les activités d'exploration et de cartographie, un enjeu ludique majeur. Le ressort horrifique premier de la série est l'ambivalence du milieu urbain dans lequel joueurs et joueuses sont plongés. Si les joueurs sont invités à prendre la mesure de la ville, à tracer des chemins, c'est au prix d'une activité dont les modalités semblent, paradoxalement, rendre impossible l'adoption de tout regard touristique sur ces lieux. Cette logique équivoque, liée au caractère « horrible » des lieux d'immersion proposés par les jeux *Silent Hill*, ouvre la question d'une pratique spatiale médiatisée dont le ressort serait l'adoption par les joueurs d'une activité d'exploration contrariée, bien loin d'une flânerie se refusant à toute efficacité (Benjamin, 1979), ne laissant la place qu'à un plaisir négatif ne pouvant s'exprimer que par la médiation d'un déplaisir (Burke, 2009) – sur le modèle, exposé par Friedrich von Schiller, d'une « disconvenance » conduisant à une « convenance supérieure » (1998 [1792] : 137). *De facto*, *Silent Hill* propose une approche qui invite à se saisir d'espaces urbains contrariés, et qui se fonde sur le concept d'*expérience touristique* que Marc Laplante réserve « aux grands dépaysements physiques, psychologiques, religieux, politiques » (1999 : 18). Mais plus encore, la ville

² « [Le terme] *gameplay* est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre [...]. 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 qui traduit le terme *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale » (Genvo, 2009 : 143-144).

de *Silent Hill* fait des déplacements du joueur un art qui consiste à faire croire « au touriste qu'il est en réalité un aventurier, explorant un territoire proscriit ou secourant charitablement des populations oubliées » (Brunel, 2006 : 262)³.

Les jeux de sociétés virtuelles (*GTA*, *Mafia*, *Watch Dogs*, etc.) s'offrent, en miroir, comme un modèle de structuration spatiale et d'expérience ludique faisant abstraction d'un grand nombre de contraintes. Ils autorisent les joueurs à circuler librement dans des espaces (inspirés de sociétés passées, présentes et futures) au sein desquels il est possible de participer à d'innombrables activités (touristiques ou non). Le *level-design*⁴ de ces jeux de sociétés virtuelles (c'est-à-dire se présentant comme simulacres de sociétés organisées et autonomes, se déployant au-delà du champ des interactions du joueur et à partir desquels ce dernier « joue » le rôle d'un citoyen) se structure autour d'un espace urbain sociologiquement déterminé en ce qu'il vise à créer une nouvelle existence dans un monde virtuel où peuvent s'exprimer toutes les facettes de la vie sociale, culturelle, économique et politique. La ville du jeu dispose en effet « d'une existence propre, d'une réalité autonome » (Joliveau, 2012 : 161). Sa mise en scène repose très souvent sur une intrigue prenant place « dans un monde fictionnel empruntant aux réalités sociales ou aux univers fictionnels familiers du public » (Mauco, 2013 : 10). Le joueur devra lui-même vivre par procuration (c'est-à-dire via le biais de la médiation interactive) dans une ville où le personnage qu'il contrôle est sociologiquement déterminé. Qu'il s'agisse de *Mafia III*, de *Watch Dogs 2* ou de la série *GTA*, la force de ces sociétés virtuelles ne tient alors « pas qu'à la fidélité des représentations infographiques, mais aux ressemblances vécues entre ce qui se passe dans le jeu et l'expérience de la vie quotidienne [...] » (Schmoll, 2010 : 34). Dès lors, par le biais de nombreuses activités offertes en jeu, les *GTA-like* permettent « au visiteur d'être à la fois participant et voyeur, engagé et critique, donc extraordinairement réflexif » (Fainsten et Glastone, 1997 : 133).

L'hypothèse soulevée ici veut donc que les genres et les sous-genres vidéoludiques conditionnent des expériences spatiales qui, en raison de leurs enjeux ludiques bien distincts, induisent l'adoption d'un éthos touristique selon des modalités ambivalentes qu'il s'agit à présent d'éclairer.

1. Espaces urbains vidéoludiques contrariés : le cas de *Silent Hill*

Dans le cadre de nos interrogations, l'étude de la série vidéoludique *Silent Hill* s'avère particulièrement heuristique. La radicalité ludique propre au genre horrifique, qui impose une économie de jeu nécessairement contraignante, rend nettement perceptible, ici, tout un registre d'usages qu'il est possible d'adopter (par la résistance à cette contrainte) dans les espaces urbains virtuels. Bien que cela puisse sembler surprenant, ces jeux invitent, au-delà de leurs enjeux premiers, à se saisir de pratiques ayant trait à une dynamique touristique dont il s'agit d'envisager ici les modalités.

³ Pensons ici à toutes les possibilités offertes d'aider ou de sauver (en vain) des personnages non-joueurs croisés au fil des épisodes de la série.

⁴ Conception des niveaux d'un jeu vidéo, sur le plan géographique et architectural.

La série *Silent Hill*⁵, débutée en 1999 sous la direction de Keiichiro Toyama pour la société japonaise Konami, compte à ce jour huit jeux canoniques⁶ qui ont en commun leur terrain d'aventure : la ville de *Silent Hill*. Comme l'écrit Bernard Perron, la ville nous est présentée (*SH2*) comme « une ville touristique paisible en bord de lac, [constituée] [d]e vieilles maisons pittoresques à perte de vue, [dans] un paysage de montagne sublime⁷ » (2016 : 45). Pourtant, il paraît difficile de faire adhérer cette description de lieu de villégiature paisible aux espaces prenant forme dans le jeu. Si le récit d'une ville agréable dont la fréquentation serait propice à un séjour apaisant nous est livré, c'est pour mieux nous faire goûter son âpre réalité. De fait, la série appartient au registre des expériences vidéoludiques horribles et, plus précisément, des jeux de survie horrifique (*survival-horror*).

Popularisé par *Resident Evil* (Capcom, 1996), ce sous-genre vidéoludique propose une expérience ludique dont les ressorts affectifs sont la peur et le dégoût, comme en témoignent d'autres exemples du genre : *Forbidden Siren* (SCE Japan Studio, 2003), *Dead Space* (Visceral Games, 2008) ou encore *Outlast* (Red Barrel, 2013). Ces jeux de survie horrifique visent à provoquer suspense, choc et horreur (Kirkland, 2011 : 24). Leur programmation implique d'établir des cadres diégétiques relevant d'un « gothique ludique » (Taylor, 2009 : 48). Par ailleurs, ils développent des procédés de mise en scène faisant la part belle aux hors-champs (Roux-Girard, 2009 : 151) : en jouant sur l'hypothèse de présences menaçantes rôdant hors du cadre de l'image s'opère une mise en tension constante. Enfin, ces jeux développent une iconographie monstrueuse dont l'efficacité repose sur leur capacité à générer des affects négatifs (Baychelier, 2015). Au-delà de leur caractère horrifique, adhérent à la définition de l'horreur en art donnée par Noël Carroll (1990 : 35), ces jeux ont également traité à l'idée de survie, qui se manifeste via leurs modalités ludiques. Leur *gameplay* instaure un rapport de force qui mobilise pleinement l'instinct de conservation et ainsi, fait éprouver un sentiment de mise en danger relatif. Leur système de jeu est fondé sur les idées de carence et de privation (de ressources, de force vitale, de force offensive et défensive). Le dispositif ludique est pensé pour induire l'adoption de postures de résistance. Dès lors, la structuration spatiale des espaces de jeu est organisée pour proposer une expérience ludique de la contrainte. Elle se manifeste à travers un *level-design* labyrinthique, propice à la désorientation, et qui prend corps à travers des volumes manifestant cette volonté de contraindre – afin de procurer une expérience motrice intense dans la pratique ludique (Perron, 2018 : 94). Cela se traduit sur le plan iconographique par des représentations relevant de la ruine dont la puissance affective est surdéterminée par leur aspect « gothique ludique ». Par leur (dé)structuration, leur réduction à l'état de scories ayant pour fonction d'entraver et de convoquer un imaginaire de la catastrophe (Le Brun, 2011 :

⁵ Nous utiliserons l'acronyme *SH* pour désigner la série de jeux.

⁶ À savoir : *Silent Hill* (1999), *Silent Hill 2* (2001), *Silent Hill 3* (2003), *Silent Hill 4: The Room* (2004), *Silent Hill: Origins* (2007), *Silent Hill: Homecoming* (2008), *Silent Hill: Shattered Memories* (2009), *Silent Hill: Downpour* (2009).

⁷ Extrait de la brochure touristique disponible dans la chambre 104 de l'immeuble Wood Side dans *SH2*.

25-26), ces dernières contrarient toute tentative de cheminement en leur sein. Les jeux *Silent Hill* mettent ainsi en scène un espace urbain en déréliction, un *locus horribilis* non orienté compliquant toute tentative d'« investissement topographique » (Calleja, 2006 : 181) – d'autant plus que la ville peut basculer à tout instant dans sa forme cauchemardesque (*The Otherworld*⁸). Ce réseau urbain dédaléen (Degler, 2007 : 82) implique une navigation conjecturale, c'est-à-dire se faisant à tâtons, relevant de l'épreuve. La ville de *Silent Hill* est constituée d'appartements, de commerces, d'un sanatorium, qui semblent flotter dans une étendue inondée d'un brouillard⁹ insondable et dévorant (Perron, 2016 : 82). Tous les axes de la ville sont fracturés et finissent par déboucher sur de terrifiantes béances. Les espaces intérieurs, obscurs et encombrés, comme les appartements Wood Side (*SH2*) ou le *Artaud Theater* (*SH: Origins*), font écho à la structure effondrée de la ville et imposent une même exploration relevant de l'errance. La ville n'autorise pas la flânerie, cet état d'oisiveté se refusant à toute efficacité (Benjamin, 1979). Pour jouer à ces jeux et en actualiser le récit, il n'est pas envisageable de s'en tenir au constat de l'inhospitalité de ces environnements. L'avènement du jeu dépend directement de la motivation du ou des pratiquants (Grodal, 2000 : 203).

La déambulation comme expérience se vit ici selon les modalités extrêmes de la survie ludique, dans le tracé actif d'un parcours dont la visée est d'échapper à la population monstrueuse qui hante ces lieux et, *in fine*, d'échapper à l'espace lui-même. Il s'agit d'adopter une posture ludique à même de permettre la traversée de ces espaces pensés pour être inhospitaliers qui paraissent non-navigables. La ville horrifique, dont *Silent Hill* constitue le modèle paradigmatique, induit des enjeux ludiques qui en font un lieu de parcours sous contrainte plus que de séjour et de découverte émerveillée. Dès lors, qu'en est-il de la posture ludique qu'il s'agit d'adopter face à de tels jeux ? Afin d'envisager sur quoi peut reposer le caractère ludique de pareilles activités sous contrainte, il apparaît que le *dark tourism* s'offre comme un modèle heuristique particulièrement pertinent.

2. Le goût du danger sans le péril : tourisme « *dark* » à *Silent Hill*

De fait, les jeux *Silent Hill* font une proposition singulière, celle d'adopter une posture qui, si elle ne relève pas de la flânerie, a trait au *dark tourism*¹⁰. Comme l'écrit Philip R. Stone, le *dark tourism* peut prendre de multiples formes dans des lieux très variés : lieux historiques, « *dark fun factories* », « *donjons* », sites de catastrophes (2006). Indépendamment de la spécificité des sites concernés, ces activités ont en commun d'inviter à envisager des événements ou des phénomènes morbides d'un point de vue récréatif, si ce n'est ludique (*Ibid.*). Stone propose une classification de ces sites et des activités que l'on peut y mener allant du plus sombre (« *Darkest* ») au plus léger (« *Lightest* ») (Stone, 2006 : 151). Ce qui traverse ces sites et les pratiques qui leur sont

⁸ *The Otherworld*, (*l'Autre monde*) : l'univers parallèle cauchemardesque de *Silent Hill*.

⁹ Ou de blizzard dans *SH: Shattered Memories*.

¹⁰ Terme forgé par Malcolm Foley et John Lennon (1996).

afférentes, c'est le désir des touristes de fréquenter des lieux dont la charge affective est négative, qu'elle soit provoquée artificiellement dans le jeu d'une exagération gothique ou par le poids d'une présence historique. Ce désir est alimenté par la capacité des sites visités à procurer une expérience émotionnelle puissante en exposant à un danger relatif, c'est-à-dire sans péril. En cela, l'expérience touristique « *dark* » tend à se rapprocher du cadre expérientiel horrifique vidéoludique. Sans limiter l'expérience ludique horrifique à cet élan, ce désir est tout de même comparable à celui animant pour partie les amateurs d'horreur vidéoludique qui acceptent de s'engager sur un terrain dont ils savent qu'il est pensé pour les mener à leur perte, tout en ayant conscience du caractère relatif de cette menace. Ce recul est rendu possible tant par l'activité de jeu elle-même que par une pratique vidéoludique impliquant des manipulations et des consultations de cartes, d'interfaces et de menus fonctionnant comme autant de rappels au jeu. Ces deux activités invitent à l'adoption de postures induisant la recherche ludique¹¹ d'une mise en danger relative par la confrontation à des espaces (réels ou virtuels) dont la force est de se laisser visiter tout en signifiant (par leur structuration, leur apparence, leur portée symbolique, etc.) qu'ils ne devraient pas l'être – imposant le caractère subversif de ces expériences (Robinson, 2015).

De toute évidence, *Silent Hill* s'offre comme une destination « *dark* » convoquant l'idée d'un « habiter temporaire de lieux autres » (Stock, 2010 : 21), c'est-à-dire invitant à la conduite d'une expérience touristique. Son urbanisme contrarié sert parfaitement le propos horrifique du jeu. Outre son caractère « *dark* », *Silent Hill* se présente comme un espace d'exploration urbaine (urbex), c'est-à-dire impliquant « une pratique récréative qui consiste à infiltrer et à explorer des sites à l'abandon ou difficiles d'accès » (Baillargeon, Lefevre, 2016 : non pag.). Les jeux *SH* sont, comme nombre de jeux vidéo horrifiques, des jeux de ruines proposant des espaces (dés)architecturés propices à l'exploration – moteur ludique essentiel dans les espaces vidéoludiques pensés pour la navigation. Cette ville est pensée comme un dispositif multiscalaire : espace urbain organisé, mais déconstruit, cadre de jeu et, par-là, terrain permettant de faire l'expérience d'un tourisme hors des sentiers battus¹² (Gravari-Barbas, Delaplace, 2015). Ainsi, elle est propice au développement de pratiques des lieux (Stock, 2011) à même de s'accorder à un imaginaire singulier.

En ce sens, *SH* fait converger, à travers son *gameplay*, ses prérogatives ludiques et son cadre narratif. Comme en témoigne *SH2*, la survie du personnage joueur y est relative à une activité pouvant être décrite comme pratique touristique en tant qu'elle participe de l'appropriation de l'espace par le regard (Urry, 1992) à travers une collecte d'information – centrale dans l'expérience touristique en tant que « régime d'engagement » (Stock, 2010 : 22). Le cadre diégétique proposé par ces jeux permet d'y découvrir des cartes et des plans qui sont complétés automatiquement à mesure de la progression

¹¹ Rappelons le lien qui unit la sphère du jeu et celle de l'expérience touristique à travers leur capacité commune à convoquer un espace-temps propre, hors de l'ordinaire (Laplante, 2003 : 39).

¹² Bien que le jeu regorge de cartes, la ville est un non-site, hors de toutes cartes permettant de la situer et de s'y rendre volontairement.

dans le monde du jeu, imposant au joueur une actualisation salutaire faisant de lui un voyageur attentif et studieux annotant son guide en raison de la prise de risque (relative) induite par le caractère *dark* du terrain qu'il semble défricher. Le parcours de jeu se transforme en activité de *mapping*¹³ qui permet de prendre le contrôle de l'espace urbain, en ce que la carte « fait advenir un monde imaginaire, permet sa découverte progressive [...] et atteste d'une souveraineté, donc d'une maîtrise des territoires imaginés » (Béziat, 2014 : 80).

Joueurs et joueuses de *SH* adoptent donc des usages leur permettant de s'approprier la ville, c'est-à-dire d'en développer une connaissance qui s'avère être vitale : seule la maîtrise de l'espace permet la survie du personnage qui est conditionnée par le choix des chemins les plus sûrs, des raccourcis les plus efficaces, etc. Dès lors, l'acte cartographique permet de moduler le flux de circulation au sein de l'univers de jeu. La déambulation y est frayage, marquage (littéral) d'un tracé. La (dé)structuration de l'espace invite à la découverte de restes architecturaux à même de faire émerger un récit à travers une narration qui est environnementale (Carson, 2000). C'est par la confrontation aux habitations et non aux habitants que la relation à la ville s'établit. Ville morte, *Silent Hill* est exempte de tissu social. L'ouverture de l'espace urbain invite à la saisie du dispositif spatial en dehors de toute dynamique sociale. Cependant, l'effacement de la population révèle l'importance de la ville en tant que personnage principal des jeux (Perron, 2016). À travers les différents épisodes, elle conserve un statut de créature dévorante et reste, à ce titre, dépositaire d'une fonction actantielle singulière dont le ressort est l'âpreté bien plus que l'aménité – induisant un rapport contrarié à l'exploration urbaine. À travers leurs modalités ludiques, ces jeux indiquent des stratégies destinées à se saisir d'espaces urbains virtuels qui ne sont pas voués à faire société. Mais qu'en est-il lorsque les villes virtuelles ne sont plus des villes fantômes ? Quelles pratiques spatiales peuvent-elles impliquer ?

3. Invitation au voyage dans les jeux 3D en « mondes ouverts » du type *GTA-like*

Si *Silent Hill* impose une exploration touristique particulière, c'est en raison du sous-genre auquel la série appartient. Depuis les années 1990, l'utilisation de la 3D a permis d'étendre considérablement les univers virtuels et d'accroître la « liberté spatiale du joueur » (Beaude, 2012 : 41). Ce dernier voyage dorénavant au cœur de sociétés virtuelles toujours plus grandes et riches en contenus. Mais si tout jeu est « une invitation au voyage » (Ter Minassian, Rufat, 2012 : 5), tout voyage est unique. Si *Silent Hill* est une destination à privilégier lorsqu'on est adepte du *dark tourism*, les *open worlds* nous invitent quant à eux à explorer des espaces urbains vivants, d'immenses sociétés virtuelles peuplées d'individus. Ces jeux au *gameplay* permissif sont communément appelés *GTA-like*

¹³ Au sens du processus même de l'activité de cartographie (Tiberghien, 2007).

en raison de leurs liens avec le maître du genre, *Grand Theft Auto*¹⁴. Depuis sa sortie en 2013, le chiffre d'affaires du cinquième opus de la série développée par Rockstar depuis 1997, *Grand Theft Auto V*, n'a cessé d'augmenter. Rien qu'en France, pour la seule année 2017, le jeu a généré 15 millions d'euros de chiffre d'affaires¹⁵. L'attrait de la série des GTA est lié à son caractère permissif et satirique : société de consommation et produits culturels américains y sont tournés en dérision. Cela peut se traduire par le détournement de publicités sur la chirurgie esthétique, l'alimentation et l'économie américaine. À ce sujet, Thierry Joliveau explique que ces jeux semblent « combiner de manière inattendue un plaisir de l'action violente et la violation des interdits avec un sentiment très fort des lieux et des paysages, intensément ressenti par les joueurs » (2012 : 148). La pratique du tourisme dans les *open worlds* n'est certes plus contrariée ; elle témoigne de la possibilité offerte de laisser place au plaisir ludique de l'interdit.

Le principe du *GTA-like* est donc de manipuler librement un avatar dans un monde virtuel dont la géographie se déploie à l'échelle d'une ville. Plus que l'architecture, ce sont « l'aspect des façades, l'ambiance des rues et ses dangers qui sont travaillés par les *level-designers* » (Brion, 2013 : 47). Organisme vivant doté d'une histoire et d'une culture, la ville est ici un quasi-personnage : on interagit avec les entités virtuelles qui la peuplent et on se confronte aux lois qui la régissent ; on la traverse, on habite les lieux qui la composent. En somme, on apprivoise sa spatialité à l'aide d'outils, dont il semble pertinent d'interroger ici les ressorts.

4. Entre carte postale et carte routière : présentation réaliste de la ville

Si la disparition des notices et autres documentations papier au sein des boîtiers de jeu est aujourd'hui généralisée, les *GTA-like* en sont l'exception. En achetant l'un d'entre eux, le joueur épouse la posture du touriste en agence de voyages : une fois la destination choisie, il obtient un coffret où se trouve un guide présentant les sites touristiques incontournables ainsi qu'une carte routière permettant de les localiser dans la ville. Avec ces éléments paratextuels, il peut organiser son voyage virtuel en choisissant les destinations et les activités à privilégier en début de parcours. Ces derniers agissent ainsi comme le mode d'emploi d'un guide de voyage qui, d'après André Rauch, « est fondé sur toutes sortes de recommandations présentées comme "utiles" » (2007 : 31). Dans *GTA V*, la carte de Los Santos, ville fictive inspirée de Los Angeles, induit des usages distincts de celle de *SH*. Elle s'accompagne d'une légende dévoilant les services proposés par la ville (commissariats, hôpitaux, stations de lavage), les commerces (coiffeurs, garages, armureries, etc.), les activités sportives et touristiques (parachutisme, tennis, yoga, visite de monuments, etc.), les divertissements (cinémas, clubs de strip-tease) ainsi que

¹⁴ Ces jeux peuvent également comporter des modes en ligne, mais c'est dans le mode hors-ligne que les joueurs découvrent l'histoire du jeu.

¹⁵ Selon les chiffres de Sell, *L'Essentiel du jeu vidéo. Chiffres 2017 du marché français du jeu vidéo*, 2018. En ligne, consulté le 10 juillet 2018. URL : http://www.sell.fr/sites/default/files/lessentiel_du_jeu_video_fevrier_2018_0.pdf

les sites incontournables à visiter (*Vinewood Walk of Fame*, *Los Santos Forum*, *Cathay Theatre*, etc.). On y retrouve aussi le nom des rues, avenues et boulevards de la ville et on y distingue les routes des autoroutes, les tunnels des chemins de fer, les zones urbaines des zones rurales, etc. Chaque plage, lac, parc naturel, canyon, mont et vallée porte son propre nom. Comme le relève Gilles Brougère, la lecture d'information fait partie de la performance touristique : elle « n'a pas pour but d'apprendre, mais de se comporter en touriste, c'est-à-dire d'accepter des guidages dans l'exploration du touriste » (2015 : 183).

Afin d'appuyer leur propos, les *GTA-like* commencent souvent par une cinématique présentant la ville sous la forme d'une carte postale : on y découvre les habitants, les quartiers, les lieux prisés, ainsi qu'un avant-goût des activités à réaliser. Dans *GTA V*, Los Santos est présentée comme un immense terrain de jeu où il est possible d'ouvrir un compte en banque, d'acheter une résidence secondaire, de se promener en jet-ski aux abords de la plage Del Perro ou bien de descendre à vélo le Mont Chiliad. Une telle approche invite le joueur à se retrouver dans une forme de « familiarité avec les lieux visités » (Joliveau, 2012 : 149). Bien que fictives, les villes de la série *GTA* sont fortement inspirées de villes réelles : dans *GTA : Vice City* (2002), Vice City a pour modèle Miami, tandis que dans *GTA IV* (2008), Liberty City est à l'image de New York. Si le nom change¹⁶, la topographie des villes est quant à elle reconnaissable : les quartiers et monuments les plus célèbres y sont imités et parfois détournés afin que l'on puisse faire le lien entre fiction et réalité. Mais plus qu'une simple copie, la ville fictionnelle du jeu « respire la vie en mouvement », elle est « dotée d'une âme », elle est « authentique », elle a une « atmosphère » (Joliveau, 2012 : 161). Contrairement à *Silent Hill*, les limites de l'exploration dans les *GTA-like* sont avant tout des frontières naturelles. Pour que ces barrières naturelles restent crédibles, Mathilde Brion estime qu'il est nécessaire « de les modéliser en se rapprochant le plus fidèlement possible de leur apparence physique » (2013 : 45). Ciel, terre et eau s'imposent comme les trois éléments naturels utilisés pour délimiter les zones jouables des univers virtuels, l'eau offrant selon Brion « un champ de vision inégalable sur la ligne d'horizon contrairement aux chaînes montagneuses qui la coupent » (*Ibid.* : 46). Ces jeux nous amènent ainsi à parcourir de nombreux kilomètres, dans le ciel comme sur la terre et en mer, avec des véhicules achetés pour l'occasion ou volés lors d'une mission. Les touristes des sociétés virtuelles sont des corps en mouvement (Brougère, 2015 : 181) Pour explorer ces immenses espaces géographiques, les *open worlds* nécessitent la participation active du joueur (Ter Minassian, Rufat, 2011 : 80) et se construisent principalement sur la conduite de véhicules. Voitures, moto, avion et hélicoptère en sont quelques exemples, mais c'est avec le « mode histoire » que l'on découvre et débloque des zones de la ville et les activités qui y sont rattachées. Afin d'orienter le joueur dans ces géographies, les *GTA-like* ont depuis longtemps intégré des outils de géolocalisation comme le GPS ; l'application *Nudle Maps* dans *Watch_Dogs 2*, par exemple, n'est autre qu'une copie de *Google Maps*. Tous ces outils, qu'ils soient

¹⁶ Certains jeux comme *Driver* (GT Interactive, Reflexion, 1999) et *Watch_Dogs 2* (Ubisoft, 2016) se déroulent dans des villes réelles : Miami, San Francisco, Los Angeles et New York pour *Driver*, San Francisco pour *Watch_Dogs 2*.

paratextuels, extra- ou intra-diégétiques, permettent de dessiner les contours des modalités d'appropriation de l'espace de jeu qui s'assimilent nettement à des composantes primordiales de l'activité touristique.

5. Le joueur et son avatar : explorateurs, touristes et citoyens

En effet, la pratique touristique est une pratique « *in situ*, avec présence du corps du touriste auprès d'autres corps » (Équipe MIT, 2011 : 275). Elle relève d'une « expérience originale sans rapport avec la découverte du Monde par le truchement des médias : d'une confrontation à la réalité, non dénuée de représentation bien sûr, mais moins médiatisée » (Ceriani *et al.*, 2008). Pour Jacqueline Barus-Michel au contraire, le virtuel permet « de voir et d'explorer des espaces inexistants, de voyager dans le passé et le futur, de parcourir des monuments disparus rendus à la fois visibles et transparents, réels, mais imaginaires » (2011 : 27). Mieux, les *open worlds* permettent d'y vivre et offrent la possibilité « d'une vie sociale » (Quéau, 1993 : 44), en arpentant les rues d'une ville, ses jardins et ses monuments, en interagissant avec les entités virtuelles qui la peuplent tout en faisant le choix de respecter ou non les lois. Pour Maxime Coulombe, il est possible de concrétiser « ce que l'on *veut* : se défouler, vivre des aventures par procuration, se placer dans le sentiment d'englobement de l'univers virtuel, expérimenter de nouvelles identités, socialiser, etc. » (2010 : 79) En plus des applications GPS, d'autres outils viennent enrichir l'expérience du joueur : avec l'ordinateur de son avatar, il peut dans *GTA V* découvrir le réseau social *Bleeter*, acheter des maisons et des véhicules, jouer en bourse, et consulter un ensemble de sites publicitaires promouvant les spécificités locales. Il peut aussi prendre son personnage en *selfie*, aller dans une salle de cinéma, allumer la radio dans les véhicules ou bien se rendre chez le coiffeur ou dans une boutique de vêtement. *Watch_Dogs 2* offre également de s'approprier la ville à travers un certain nombre d'usages, ce qui inclut également un large éventail d'actions, parfois questionnables. Comme nous l'avons évoqué, les développeurs offrent aux joueurs la possibilité de réaliser un certain nombre d'actions à même de questionner leurs valeurs éthiques : qu'il s'agisse de *GTA*, de *Watch_Dogs* ou de *Mafia III*, ces *open worlds* reposent très souvent sur la « mise en scène d'un anti-héros confronté à un territoire régi par des clans » (Mauco, 2013 : 10), et laisse le joueur libre de tuer qui bon lui semble, qu'il s'agisse des ennemis annoncés comme tels dans le jeu, ou bien des civils sur le trottoir ou sur une plage. L'époque choisie tout comme le contexte socioculturel influent dès lors sur le *level-design* et, *in fine*, sur l'exploration touristique des espaces géographiques. Contrairement à *GTA* et *Watch_Dogs*, la période historique mobilisée dans *Mafia III* rend l'activité touristique bien plus difficile. Les habitants de New Bordeaux contacteront la police si le joueur entre dans un restaurant réservé « aux blancs », tandis que les forces de l'ordre le suspecteront d'être un criminel en raison de sa couleur de peau.

Il apparaît donc qu'à l'instar de ce qu'écrit Stock, habiter touristiquement la ville signifie aller au-delà « des pratiques résidentielles et que la ville peut être décrite comme

un espace habité par un ensemble d'habitants » (2007 : 25). En manipulant l'avatar et à l'aide du dispositif vidéoludique qu'il doit constamment réactiver pour poursuivre l'expérience, le joueur devient un citoyen par procuration, dans un « lieu de récréation pour habitants temporaires » (*Ibid.* : 26), un monde fictif empruntant « aux réalités sociales ou aux univers fictionnels [qui lui sont] familiers » (Mauco, 2013 : 10). Le joueur, par l'intermédiaire de son avatar virtuel, habite et capte ainsi un lieu qui s'appuie « autant sur l'image de ce lieu dans l'univers culturel que sur les caractéristiques du lieu lui-même » (Joliveau, 2012 : 174).

À l'inverse de la série des *Silent Hill* qui invite à fréquenter une ville selon les modalités du *dark tourism*, et qui, de fait, n'invite qu'à entretenir avec elle une relation liée aux traces de son passé, c'est par la confrontation aux habitants que la relation à la ville s'établit dans les *GTA-like*. Peuplée de citoyens virtuels avec qui il est possible d'interagir, la ville est ici un espace urbain virtuel vivant destiné à faire société. Ainsi, le joueur/touriste, ou touriste vidéoludique, peut devenir un citoyen à part entière et pratiquer un espace virtuel urbain ambivalent dont certains éléments « peuvent lui paraître familier – mais dont la qualité essentielle est d'être chargée d'altérité » (Stock, 2007 : 26), pour son plus grand plaisir.

Conclusion

Dans cette analyse comparative, nous avons cherché à montrer que, pensés comme sociétés virtuelles, les espaces urbains virtuels proposés par ces jeux sont irréductibles à de simples terrains de jeu. En raison de leur caractère sociétal, la pratique ludique de ces espaces urbains tend à induire l'adoption de pratiques touristiques (selon diverses modalités). De là, nous avons souhaité montrer que l'expérience touristique, faisant du flux, du transit ou de l'« habiter » des modalités relationnelles premières, permet, précisément, d'en éprouver la vitalité (qu'elle soit pleine ou absente). De fait, le *gameplay* des jeux de notre corpus (malgré de grandes différences de visée et de teneur) induit de se mettre « en état de loisir » (Abel, 1988 : 3) afin de prendre le pouls de ces villes virtuelles et d'en goûter l'altérité tout en s'inscrivant dans une temporalité adaptée à ce que la pratique de ces espaces induit.

Mais à l'aune de cette analyse, il apparaît que ces propositions ludiques ouvrent à un au-delà de la traversée des terrains virtuels de jeu – en tant qu'elle n'est, dès lors, plus réductible à la simple translation. En creux, ces expériences vidéoludiques singulières mettent en lumière l'importance de la relation que joueurs et joueuses tissent au fil des parties avec l'espace de jeu. Plus encore, elles invitent à comprendre que l'expérience duale de flux et de séjour induite par les postures touristiques permet, de manière plus globale, de délimiter les contours des pratiques spatiales vidéoludiques articulées autour des notions d'immersion et/ou de parcours.

Dès lors, il serait possible de se demander si tout rapport médiatisé à des mondes virtuels n'implique pas, à divers degrés, l'adoption de postures touristiques, en tant

que celles-ci sont des invitations au cheminement et à l'appréciation de l'espace pensé comme lieu de loisir et de plaisir.

Bibliographie

- ABEL O. (1988), « Le Tourisme », *Autres Temps. Les cahiers du christianisme social*, n° 18, p. 3-6.
- BAILLARGEON T., LEFFEVRE S. (2016), « L'Explorateur urbain à la recherche d'un temps perdu : visiter l'entre-deux ou la quête d'une expérience radicale », *Frontières*, vol. 28, n° 1, non pag.
- BARUS-MICHEL J. (2011), « Une société sur écrans », in N. AUBERT, C. HAROCHE (dir.), *Les Tyrannies de la visibilité. Être visible pour exister ?*, Toulouse, Érès, p. 23-37.
- BAYCHELIER G. (2015), « Jeux vidéo horribles et artialisation des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 2, n° 14, p. 81-92.
- BEAUDE B. (2012), « Les jeux vidéo comme espace de médiation ludique », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, (« Lecture>Play »), p. 28-53.
- BENJAMIN W. (1979), *Charles Baudelaire*, Paris, Éditions Payot.
- BÉZIAT J. (2014), *La Carte à l'œuvre. Cartographie, imaginaire, création*, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux.
- BOURDEAU P. (2011), « Rendez-vous dans l'après-tourisme », in G. CHALIAND, P. BOURDEAU, R. CHRISTIN (dir.), *Le Tourisme : émancipation ou contrôle social ?*, Bellecombe, Éditions du Croquant, p. 209-257.
- BRION M. (2013), « Au-delà de l'espace jouable : enjeux techniques et perceptifs du level-design », in A. RODIONOFF (dir.), *Les Territoires du virtuel. Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre...*, Paris, L'Harmattan (« Médiation et Information »), p. 41-50.
- BROUGÈRE G. (2015), « Le corps, vecteur de l'apprentissage touristique », in J. M. DECROLY (dir.), *Le Tourisme comme expérience. Regards interdisciplinaires sur le vécu touristique*, Québec, Presses de l'Université de Québec, p. 175-186.
- BRUNEL S. (2006), *La Planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*, Auxerre, Sciences Humaines Éditions.
- BURKE E. (2009 [1757]), *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Paris, Librairie philosophique Vrin.
- CALLEJA G. (2006), « (Re)incorporation : Game Immersion and Involvement Revised », in M. SANTORINEOS (dir.), *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, Athens, FOURNOS Centre for the Digital Culture, p. 174-184.
- CARROLL N. (1990), *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, London, Routledge.

- CARSON D. (2000), « Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry », *Gamasutra*. En ligne, consulté le 27 juin 2017. URL : www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php.
- CERIANI G., COEFFÉ V., GAY J.-C., KNAFOU R., STOCK M., VIOLIER P. (2008), « Conditions géographiques de l'individu contemporain », *EspaceTemps.net*. En ligne, consulté le 16 novembre 2018. URL : <https://www.espacestems.net/articles/conditions-geographiques-individu-contemporain/>.
- CHRISTIN R. (2011), « Le tourisme enfermé », in R. CHRISTIN, P. BOURDEAU (dir.), *Le Tourisme : émancipation ou contrôle social ?*, Bellecombe-en-Bauges, Éditions du Croquant, p. 11-45.
- COULOMBE M. (2010), *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF (« Sociologie d'aujourd'hui »).
- DEGLER F. (2007), « Silent Hill 2. Space as Maze », in F. von BORRIES, S. P. WALZ, M. BÖTTGER (dir.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Berlin, Birkhäuser Verlag AG, p. 82-83.
- ÉQUIPE MIT (2011), *Tourismes 3. La révolution durable*, Paris, Belin.
- FAINSTEIN S. S., GLASTONE D. (1997), « Évaluation du tourisme urbain », *Les Annales de la recherche urbaine*, n° 97, p. 127-132.
- FOLEY M., LENNON J. (1996), « JFK and Dark Tourism: Heart of Darkness », *Journal of International Heritage Studies*, vol. 2, n° 4, p. 198-211.
- GENVO S. (2009), *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- GRAVARI-BARBAS M., DELAPLACE M. (2015), « Le tourisme urbain "hors des sentiers battus" : coulisses, Interstices et nouveaux territoires touristiques urbains », *Teoros*, vol. 34, n° 1-2. En ligne, consulté le 1 juillet 2019. URL : <https://journals.openedition.org/teoros/2790>.
- GRODAL T. (2000), « Video Games and the Pleasure of Control », in D. ZILLMAN, P. VORDERER (dir.), *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, Mahwah, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, p. 197-213.
- JOLIVEAU T. (2012), « Les lieux réels dans le jeu vidéo. Contribution à une approche géographique des espaces vidéoludiques », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions théoriques (« Lecture>Play »), p. 148-181.
- KIRKLAND E. (2011), « Survival Horrrality: Analysis of a Videogame Genre », *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, vol. 10, p. 22-32.
- KNAFOU R. (2007), « L'urbain et le tourisme : une construction laborieuse », in P. DUHAMEL, R. KNAFOU (dir.), *Mondes urbains du tourisme*, Paris, Belin, p. 9-21.

- LAPLANTE M. (1999), « L'expérience touristique dans une société nomade : quel avenir ? », *Téoros*, vol. 18, n° 3, p. 17-20.
- LAPLANTE M. (2003), *L'Expérience touristique contemporaine. Fondements sociaux et culturels*, Québec, Presses de l'Université du Québec.
- LE BRUN A. (2011), *Perspective dépravée. Entre catastrophe réelle et catastrophe imaginaire*, Paris, Éditions du Sandre.
- MAUCO O. (2013), *GTA IV. L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Éditions Questions théoriques (« Lectures > Play »).
- PERRON B. (2016), *Silent Hill. Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques.
- PERRON B. (2018), *The World of Scary Videogames. A study in Videoludic Horror*, New-York, Bloomsbury Academic, (« Approches to videoludic game studies »).
- QUÉAU P. (1993), *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Éditions Champ Vallon (« collection milieux »).
- RAUCH A. (2007), « Les guides, une manière d'être dans la ville touristique : visiter Florence avec le Baedeker, le Guide Autrement et le Routard », in P. DUHAMEL, R. KNAFOU (dir.), *Mondes urbains du tourisme*, Paris, Belin, p. 30-54.
- ROBINSON P. (2015), « Conceptualizing Urban Exploration as Beyond Tourism and as Anti-tourism », *Advances in Hospitality and Tourism Research. An International Journal of Akdeniz University Tourism Faculty*, vol. 3, n° 2, p. 141-164.
- ROUX-GIRARD G. (2009), « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series », in B. PERRON (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, London, Mc Farland & Company, Inc., Publishers, p. 145-167.
- SCHILLER F. von (1998 [1792]), « De l'Art tragique », in F. von Schiller, *De la Grâce et de la Dignité. De la cause du plaisir que nous prenons aux objets tragiques*, Cabris, Sulliver, p. 125-160.
- SCHMOLL P. (2010), « Jeux sans fin et société ludique », in S. CRAIPEAU, S. GENVO, B. SIMMONOT (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy (« Questions de communication »), p. 27-42.
- STOCK M. (2007), « Habiter touristiquement la ville », in P. DUHAMEL, R. KNAFOU (dir.), *Mondes urbains du tourisme*, Paris, Belin, p. 25-29.
- STOCK M. (2010), « Vers une théorisation de l'approche géographique du tourisme », in *Mondes du Tourisme*. En ligne, consulté le 14 novembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/tourisme/271>.
- STOCK M. (2011), « Le problème du tourisme dans le modèle des lieux centraux. Réflexions critiques », in *hal.archives-ouvertes.fr*. En ligne, consulté le 14 novembre 2018. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00716836/document>.

- STONE P. R. (2006), « A Dark Tourism Spectrum: Toward a Typology of Death and Macabre related Tourist Sites, Attractions and Exhibitions », *TOURISM: An Interdisciplinary International Journal*, vol. 54, n° 2, p. 145-160.
- TAYLOR L. N. (2009), « Gothic Bloodlines in Survival Horror Games », in B. PERRON (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, London, Mc Farland & Company, Inc., Publishers, p. 46-61.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. (2011), « Espace et jeu vidéo », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, (« Lecture>Play »), p. 77-103.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. (2012), « Espaces et temps des jeux vidéo », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, (« Lecture>Play »), p. 5-27.
- TIBERGHEN G. A. (2007), *Finis Terrae. Imaginaires et imaginations cartographiques*, Paris, Bayard.
- URRY J. (1992), « The Tourist Gaze 'Revisited' », *American Behavioral Scientist*, vol. 36, n° 2, p. 172-186.
- VLES V. (1996), *Le projet de station touristique*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux.

Représentation et valeur politique du conflit ethnique en ex-Yougoslavie dans *Tactics Ogre*

De Sarajevo à Baramus

Sébastien Wit¹

[Résumé] Avec *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* sorti en 1995 sur la Super Famicom de Nintendo, Quest propose un jeu vidéo ambitieux sur le plan narratif, et directement inspiré des guerres ethniques faisant rage en ex-Yougoslavie. L'horreur d'une tuerie potentiellement instrumentalisée comme celle de Sarajevo en février 1994 devrait rendre sa transposition dans le médium ludique particulièrement délicate. Comment transformer un crime de guerre en dispositif narratif ? Dans ces conditions, quel rôle la vérité historique joue-t-elle ? Quel rapport se tisse entre l'actualité et la fiction vidéoludique ? Partant de ces interrogations, il s'agira de voir dans cet article le type de discours que le jeu vidéo est en mesure de tenir sur la question de l'ethnicité, prise à la fois dans sa dimension politique et sociale. Cela nous amènera à interroger la contribution de l'industrie vidéoludique à cet imaginaire du pouvoir socialement partagé sans lequel il n'est pas possible de *faire société*.

Mots-clés : *Tactics Ogre*, jeu de rôle tactique, Yougoslavie, conflit ethnique

[Abstract] Released in 1995 for the Nintendo Super Famicom, Quest's *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* is an ambitious video game in terms of narrativity. Inspired by the conflict in former Yugoslavia, it discusses the issue of ethnic war. Potentially used as a political tool, a slaughter like the one occurring in Sarajevo in February 1994 should complexify its translation into a video game. How can a war crime become a narrative device? From that perspective, what remains of the historical truth? What is the relationship between political events and video game fiction? Addressing these issues, this paper will study what video games can say about ethnicity, considered as both a social and political debate. This will lead us to see how the video game industry contributes to the constitution of a socially shared imaginary of political power without which it is not possible to *make society*.

Keywords: *Tactics Ogre*, Tactical Role-Playing Game, Yugoslavia, ethnic war

Introduction

De 1991 à 2001, les Balkans sont déchirés par une série de conflits sur le territoire de l'ex-Yougoslavie. Parmi les multiples guerres engendrées suite à la dislocation de la construction nationale qu'avait unifiée le régime de Josip Broz Tito², la période 1992-1995 coïncide avec ce que l'on nomme généralement la guerre de Bosnie-Herzégovine.

¹ Université de Picardie Jules Verne, CERCLL, France.

² Josip Broz Tito devient le leader du mouvement communiste yougoslave à partir des années 1937-1939. Il restera, jusqu'à sa mort en 1980 (à l'âge de 87 ans), le symbole du régime fédéraliste de Yougoslavie qui était supposé assurer l'unité nationale du pays (Haug, 2012).

Opposant Bosniaques, Serbes et Croates, ce conflit a cristallisé les regards de la communauté internationale en raison du siège de Sarajevo. Plus long siège de l'Europe moderne, cette opération militaire de l'armée serbe contre la capitale bosniaque s'est étendue sur les trois années du conflit. Tandis que les télévisions du monde entier diffusent les images de la bataille de Sarajevo, le jeu vidéo – encore dans les débuts de sa diffusion commerciale – s'empare de ce sujet d'actualité.

Développé par Quest³ pour la Super Famicom de Nintendo⁴ après le succès d'*Ogre Battle: the March of the Black Queen* (1993), *Tactics Ogre: Let us Cling Together* sort au Japon en octobre 1995. Centré sur la question du conflit ethnique, le jeu se déroule dans le monde fictionnel de l'île de Valeria au sein de laquelle s'affrontent trois groupes ethniques : Galgastan, Bacrum et Walister⁵. Après une période d'unité nationale d'une cinquantaine d'années sous le règne du roi Dolgare, le décès de ce dernier entraîne la résurgence des tensions entre les communautés se partageant l'île. Ne serait-ce qu'à travers cette trame diégétique, apparaît la manière dont *Tactics Ogre* transpose dans un objet vidéoludique la situation en Yougoslavie depuis la mort de Tito. Avec la disparition du dirigeant socialiste, l'équilibre entre Bosniaques, Serbes et Croates se trouve rapidement mis en péril. Les nationalismes ethniques regagnent de la vigueur, et de nombreux peuples des républiques fédératives yougoslaves revendiquent leur autodétermination. Néanmoins, *Tactics Ogre* ne se contente pas de reprendre le contexte et les principaux acteurs du conflit. Se déroulant à la fin du chapitre 1 du jeu, le massacre de Baramus n'est pas sans rappeler celui de Markale de février 1994, cette place de Sarajevo où des civils furent tués sans que l'on sache si cela était le fait des forces serbes ou bien si l'armée bosniaque avait décidé de bombarder son propre peuple afin de pousser l'Organisation du traité de l'Atlantique Nord à intervenir (Burg, Shoup, 2000). Ce n'est qu'au début des années 2000 que la justice internationale a attribué la responsabilité de ces exactions à l'armée serbe (Carlson, 2018). Bien qu'un second massacre ait été perpétré en août 1995, celui-ci est trop proche de la sortie de *Tactics Ogre* – deux mois plus tard – pour avoir lui aussi joué le rôle de référence externe. L'horreur d'une tuerie potentiellement préméditée comme celle de Sarajevo devrait rendre sa transposition dans le médium ludique particulièrement délicate. Comment transformer un crime de guerre en dispositif narratif ? Dans ces conditions, quel rôle la vérité historique joue-t-elle ? Quel rapport se tisse entre l'actualité et la fiction vidéoludique ? Partant de ces interrogations, il s'agira de voir le type de discours que le jeu vidéo est en mesure de

³ Quest Corporation est une société japonaise de jeu vidéo fondée en 1988, principalement connue pour le développement de *Tactics Ogre* et de la série des *Ogre Battle*. En 2002, Quest a été racheté par Square Enix.

⁴ La Super Famicom (pour « Super Family Computer »), aussi connue sous le nom de Super Nintendo, est une console de salon commercialisée par la firme japonaise Nintendo à partir de 1990. Elle succède à la Famicom, sortie en 1983.

⁵ Tout au long de l'article, j'utilise les noms issus de la traduction non-officielle du jeu, diffusée en 2010 par « Aeon Genesis ». Le patch est disponible sur *ROMhacking.net*. En ligne, consulté le 12 juillet 2019. URL : <https://www.romhacking.net/translations/1501>. À noter que, dans *Tactics Ogre*, ces trois noms désignent aussi bien les ethnies que les territoires (parfois étatiques) occupés par ces dernières.

tenir sur la question de l'ethnicité, prise à la fois dans sa dimension politique et sociale. Dans un contexte de redécouverte des valeurs heuristiques de la fiction (Coulomb-Gully, Esquenazi, 2012), cela nous permettra d'examiner la fiction vidéoludique en tant que catégorie de la connaissance, porteuse d'un savoir sur le monde.

1. *Tactics Ogre* et le genre du *Tactical Role-Playing Game*

1.1. Le deuxième volet de la saga *Ogre Battle*

Dans le paysage du jeu vidéo du début des années 1990, *Tactics Ogre* constitue une référence incontournable pour le genre du *Tactical Role-Playing Game* (*Tactical RPG*). Après le succès du premier jeu de la série *Ogre Battle*, Quest poursuit son entreprise de renouvellement des codes du jeu vidéo avec ce projet ambitieux, développé pour la Super Famicom. Les références au premier *opus* de la série y jouent un rôle central. Servant de cadre fictionnel de référence, elles participent pleinement à l'installation de l'intrigue du deuxième jeu. Ainsi, *Tactics Ogre* commence-t-il par la rencontre entre le protagoniste – Denim – et un groupe de mercenaires de Zenobia, l'un des royaumes au cœur de l'histoire d'*Ogre Battle*. Par son usage de personnages récurrents, la série s'assure une cohérence et se dote d'une intrigue complexe, dépassant les limites de la seule île de Valeria. Au lendemain de la chute de l'Union des républiques socialistes soviétiques, la complexité géopolitique demeure une donnée essentielle de l'imaginaire des années 1990. Les souvenirs des conflits interposés entre les deux super-puissances sont tenaces, et tout porte à croire que *Tactics Ogre* profite du monde fictionnel d'*Ogre Battle* afin de laisser planer, derrière le conflit ethnique de Valeria, l'ombre d'un affrontement entre les deux grands royaumes que sont Lodis et Zenobia⁶.

1.2. La scène de massacre : point de départ de la bifurcation narrative

Outre son système de jeu tactique mêlant des déplacements au tour par tour sur un espace isométrique à une gestion des personnages empruntée au jeu de rôle (système qui sera ensuite popularisé par *Final Fantasy Tactics*), *Tactics Ogre* est resté célèbre pour sa propension à laisser au joueur le choix entre plusieurs parcours narratifs. Notamment, à la fin du chapitre 1, le joueur doit décider – avec Denim – de suivre ou non les ordres du duc Ronway, et de massacrer ou non les réfugiés de la ville de Baramus. Ce choix moral constitue le premier embranchement narratif du jeu, et conduit le joueur à suivre la version « loyale » de l'intrigue ou à s'engager dans la ligne diégétique « chaotique ». Héraut de la résistance de Walister, Denim est confronté à la *Realpolitik* du duc Ronway, prêt à perpétrer une tuerie de masse à Baramus alors que les réfugiés sont eux-mêmes originaires de Walister. Anticipant le refus de ces populations pratiquement

⁶ À ce titre, la deuxième phase dialoguée du jeu est plus que significative. Le personnage de Vice soupçonne Lodis et Zenobia de vouloir provoquer une guerre de grande ampleur en instrumentalisant la situation politique de l'île de Valeria. Le parallèle avec certains épisodes de la Guerre froide, à l'image de la crise de Cuba, semble s'imposer de manière évidente.

réduites en esclavage de se joindre à la révolte, le duc entend tirer profit d'une scène de purge ethnique pour en faire porter la responsabilité au cardinal Barbatos, le dirigeant de Galgastan. Ainsi, tout *Tactics Ogre* a pour toile de fond ces errements politiques engendrés par le conflit ethnique. Constattement tiraillée entre pulsions guerrières et aspirations à un avenir pacifié, l'intrigue du jeu se confronte au défi de la représentation des enjeux sociaux, philosophiques et politiques d'une guerre fratricide.

2. De la Yougoslavie à Valeria : la réalité historique et sa représentation fictionnelle

2.1. Médias et mentalités : la loi de l'offre et de la demande ?

L'influence de la réalité historique sur le développement de *Tactics Ogre* ne souffre d'aucune ambiguïté. Dans une interview de 1995⁷, Yasumi Matsuno – en charge de la série des *Ogre Battle* chez Quest – établit un parallèle direct entre l'univers de Valeria et les tensions ethniques entre Serbes, Croates et Bosniaques. Au cours de cet entretien, il développe une vision de la création vidéoludique privilégiant les liens avec l'actualité :

Je pense que ce qui suscite l'intérêt des joueurs varie en fonction de l'air du temps. Par exemple, quand j'ai sorti *Ogre Battle*, la Guerre du Golfe venait juste d'avoir lieu. C'était un sujet dont on parlait constamment aux informations. Et même si ce n'était pas conscient, ce qui s'était passé pendant la guerre restait gravé dans ma tête. À mon avis, c'est la raison pour laquelle un jeu de simulation de guerre comme *Ogre Battle* a été aussi bien reçu. Je pense que les personnes qui ont acheté ce jeu s'intéressaient déjà au sujet avant de se le procurer. Dans le cas de *Tactics Ogre*, j'avais en tête la guerre de Yougoslavie [...]. Même si je ne comprends pas tout, je sais qu'il y a plusieurs groupes ethniques en ex-Yougoslavie et qu'ils se battent entre eux. *Tactics Ogre* est basé sur une vision du monde très complexe. Si le joueur ne dispose pas de ces connaissances, il risque de ne pas réussir à entrer dans le jeu. Cependant, pour celui qui connaît la situation en Yougoslavie, ce sera un très bon jeu. Avant ces événements, un tel jeu aurait été inenvisageable⁸.

Après avoir rappelé le poids de la guerre du Golfe sur *Ogre Battle*, Matsuno suggère ici que tout ce qui est véhiculé par les médias d'information s'imprime dans l'esprit du public. « Pays de races et de guerres » (je traduis un autre passage de l'interview), le territoire de l'ex-Yougoslavie apparaît pour Matsuno comme un terrain fertile afin de favoriser la réception d'un jeu vidéo narrativement complexe. Dans *Tactics Ogre*, aucun manichéisme ne vient séparer les bons des méchants. Comme l'énonce le personnage

⁷ L'interview en question accompagnait la version Super Famicom de *Tactics Ogre*. Elle a été republiée en 1997 dans le n° 17 (août 1997) du *Dengeki Super Famicom* lors de la sortie du jeu sur la PlayStation de Sony. Une version peut être trouvée en ligne via l'*Internet Archive* de l'URL : http://minic.com/ogre/info/ogredata_03.html (consulté le 23 juillet 2017).

⁸ Je traduis ici l'interview publiée en japonais, en m'aidant partiellement de la traduction en anglais disponible sur le site *gamefaqs.com*. En ligne, consulté le 9 décembre 2018. URL : <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/999440-tactics-ogre-let-us-cling-together/57892950>.

de Canopus au début du chapitre II de la route « Chaos », ce sont les vainqueurs qui font l'histoire. Bourreaux ou victimes, tout n'est qu'une question de point de vue. Cette reprise du *topos* benjaminien d'une fabrique de l'histoire (Benjamin, 2013 [1940]) nous rappelle que *Tactics Ogre* s'inscrit dans un moment épistémique de crise de l'histoire. Le récit historique n'est pas la vérité, il n'existe pas de déroulement linéaire des événements (Foucault, 1969). Dans un souci de complexité, Matsuno veut que le monde de *Tactics Ogre* donne à voir – et à jouer – les jeux de pouvoir (cachés) à l'origine des conflits. Néanmoins, craignant de perdre le joueur en raison du manque de transparence de l'univers fictionnel, Matsuno fait le postulat que la connaissance – ou, disons, la sensibilisation – aux modalités du conflit yougoslave facilitera l'accès au jeu.

D'un point de vue théorique, la thèse de Matsuno est plus que contestable. En établissant un parallèle entre le succès d'un jeu de simulation de guerre (ici *Ogre Battle*) et les relais médiatiques de la Guerre du Golfe, Matsuno présuppose un lien causal entre l'actualité et la réception d'un genre vidéoludique. Il ne s'agit pas simplement du fait que l'actualité rende un sujet familier, ou que la connaissance de celle-ci facilite la prise en main d'un jeu s'en inspirant. *Ogre Battle* est commercialisé à un moment où la Guerre du Golfe appartient déjà au passé. En revanche, à en croire Matsuno, un je-ne-sais-quoi de cet événement historique aurait subsisté, pour ainsi dire gravé dans les consciences de la société japonaise ; et ce serait ce reliquat mental de l'actualité internationale des dernières années qui aurait motivé, chez les consommateurs, l'achat d'un jeu appartenant au genre de la simulation de guerre. Bien que Matsuno ne développe pas explicitement le même parallèle entre le genre du *Tactical RPG* et la guerre en ex-Yougoslavie (au moment de l'interview, rien n'assurait encore le succès commercial de *Tactics Ogre*), le fil de son raisonnement montre clairement qu'il considère les deux jeux selon une même perspective. Or, postuler une telle mécanique – bien huilée – entre l'actualité, l'acte d'achat et l'engagement du joueur (aussi bien sur le plan du *gameplay* que de la narration) revient en réalité à considérer qu'il existe un imaginaire préétabli traversant de manière inconditionnée l'ensemble de la société. Hors de toutes considérations sociopolitiques, par la seule action subliminale des médias, les individus deviendraient des cibles *marketing* homogènes⁹ ; ce dont, faute de preuve, il est permis de douter. Toutefois, le rapport analogique qu'esquisse Matsuno entre les préoccupations d'une époque et le *game design* présente un véritable intérêt pour la critique. Cela révèle, chez les développeurs du début des années 1990, le souci de formaliser un discours *méta* capable d'articuler à la fois l'intuition d'une demande sociale et le processus de conception des objets vidéoludiques. C'est cette volonté de penser, à travers le jeu vidéo, un imaginaire partagé qu'il s'agira d'examiner dans la suite de cet article.

⁹ En 2011, dans une interview au site *4Gamer.net* à l'occasion du portage de *Tactics Ogre* sur la PlayStation Portable de Sony, Matsuno présente explicitement le genre du *Tactical RPG* comme un genre de niche, motivé par une visée *marketing*. D'une manière intéressante, toute mention à l'ex-Yougoslavie disparaît au profit d'une conception purement commerciale du jeu vidéo. En ligne, consulté le 23 juillet 2018. URL : <http://www.4gamer.net/games/116/G011621/20110426090/>.

2.2. Valeria, un laboratoire politique

Au début des années 1990, l'intérêt du Japon pour la situation de l'ex-Yougoslavie n'a rien d'étonnant. Bien au contraire, en dépit de leurs divergences idéologiques, les deux pays entretiennent de bonnes relations depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Des accords sont signés dès les années 1950. En 1968, Tito est accueilli à Tokyo ; puis en 1976 ce sont des membres de la famille royale nipponne qui se rendent en Yougoslavie (Glisic, 2016). En pleine Guerre froide, ces relations bilatérales avec un pays communiste sont un moyen pour le Japon de s'émanciper du joug américain. Écrasé sous le poids de la lutte entre les deux blocs, l'archipel nippon partage une communauté de destin avec le régime de Tito, ce dernier ayant cherché dans le mouvement des non-alignés un moyen de tracer sa propre voie (Glisic, 2016).

La réalité historique des rapports diplomatiques entre les deux pays peut expliquer l'image du roi Dolgare dans *Tactics Ogre*. Récemment décédé, cet homme du peuple devenu un grand monarque avait réussi à unifier les trois groupes ethniques de Valeria. Alors que son règne avait coïncidé avec cinquante années de paix et de prospérité, sa disparition – sans héritier – révèle les dissensions persistant au sein de la société de l'île. Directement inspiré de Tito, Dolgare cristallise une imagerie du pouvoir et de la révolution socialiste, entre fascination et rejet. Comme l'assène Vice dans *Tactics Ogre*, en dépit de tous les vœux pieux des idéalistes tels que Dolgare, l'égalité n'existe pas. L'homme est naturellement méchant et en quête de soumission. Lans Tartare ne se prive pas de le rappeler à son *alter ego*, le paladin Lans Hamilton, au début du chapitre IV. Certains hommes veulent être dominés par un chef. Dans les deux cas, l'allusion à l'idéologie autogestionnaire de la Yougoslavie des années 1950-1960 est patente. Avant le retour en arrière des années 1970, le régime de Tito avait essayé d'imposer l'absence de hiérarchie au sein des entreprises (Samary, 1988). Sous couvert de feintise ludique, ce lieu de suspension des jugements moraux (Lavocat, 2016), *Tactics Ogre* renvoie à la société les rêves, les espoirs et les craintes qu'elle entretient envers le pouvoir politique. Comme l'a montré Frédérique Leichter-Flack (2015), dans les fictions contemporaines (et notamment celles qui sont à destination de la jeunesse), la question politique prend la forme du « qui vivra qui mourra ». Choisir avec Denim de sacrifier ou non des innocents à Baramus, c'est expérimenter les possibles de la décision politique. Par la réflexion morale et sociale qu'il suscite, le massacre est un laboratoire des cas de conscience.

3. Entre jeu et récit : le savoir politique de la fiction vidéoludique

3.1. L'espace du jeu : vérité historique et savoir politique

Contrairement à des jeux vidéo faisant de conflits récents le lieu de l'axiomatique ludique (Marti, 2018), *Tactics Ogre* n'entretient qu'un rapport distant avec la réalité historique. Transposé dans un univers médiéval fantastique, le conflit yougoslave se

réduit à un paradigme narratif. Le divertissement prend résolument le pas sur la vérité historique, ce qui évite au jeu de se trouver pris dans des polémiques comme celle de 2014 sur *Assassin's Creed Unity* d'Ubisoft (Martin, Turcot, 2015). *Tactics Ogre* peut alors s'inspirer du massacre de Merkaševo en tant que ressort diégétique, sans susciter de problèmes d'ordre éthique. Déplacé dans un monde fictionnel totalement indépendant de la réalité, le massacre de Baramus n'est qu'un reflet lointain de la Sarajevo historique. Pour le joueur, la frontière entre fait et fiction apparaît dans toute sa netteté¹⁰. Malgré les nombreuses références à la réalité du début des années 1990, la fictionnalité du jeu l'emporte sur les phénomènes de référentialité. Cadré en dehors de la réalité, *Tactics Ogre* échappe au primat de la vérité historique (d'autant plus lorsque le jeu se termine sur un combat contre l'esprit diabolique, revenu d'entre les morts, de Dolgare).

Le fait que la fictionnalité d'une œuvre dépende de son cadrage a déjà bien été analysé par la critique (Caïra, 2016). Néanmoins, dans le cas de *Tactics Ogre*, à la faveur de ce cadrage fictionnel sans ambiguïté apparente, le jeu multiplie les incartades aux frontières de la fiction. Lorsque la narration du début du chapitre IV affirme que les conflits ne répondent jamais à des considérations ethniques ou idéologiques mais résultent simplement de la cupidité des dirigeants, elle transforme le dernier acte du jeu en un moment de constitution d'un savoir politique explicite. La guerre de Valeria n'est pas une guerre de races, mais une guerre de classes, opposant paysans et dirigeants. Par son caractère marxisant, ce discours politique détonne en venant substituer la question sociale à celle de l'unité ethnique. Il s'agit là d'un retournement scénaristique majeur dans la mesure où la trame narrative de la fin du jeu rompt avec la grille de lecture des chapitres précédents. Néanmoins, ce choix des développeurs s'explique en partie pour des raisons pragmatiques. Les bifurcations narratives de *Tactics Ogre* ne disposent pas chacune de leur propre fin. En vérité, les trois versions du chapitre III convergent toutes vers le même chapitre IV, alors que l'allégeance de Denim envers les factions de Valeria diffère à l'intérieur de chacun des segments narratifs. Il était donc nécessaire d'évacuer la question ethnique du dernier chapitre du jeu afin de ne pas rompre la cohérence de l'ensemble. Il n'y a d'ailleurs pas lieu de s'étonner de la mobilisation d'un tel artifice narratif. On sait que les œuvres vidéoludiques démontrent régulièrement une polyphonie des lectures idéologiques, qui se superposent à divers niveaux du *game design* (Genvo, 2005).

Sans faire de Matsuno un cryptomarxiste, il est tout de même intéressant de mettre en perspective l'idéal de l'unité ethnique dans *Tactics Ogre* et la réalité socioculturelle du Japon. Traditionnellement, le Japon est traversé par le mythe d'une population monolithique. L'exotisme de l'univers médiéval européen est renforcé par l'invisibilisation

¹⁰ D'ailleurs, si la presse spécialisée reconnaît bien les motifs du conflit ethnique yougoslave dans la composition de *Tactics Ogre*, elle met rapidement ce modèle historique à distance en le considérant comme une inspiration anecdotique. Pour exemple, on pourra se référer au compte-rendu de Brendon Taylor sur *hardcoregaming101.net*. En ligne, consulté le 24 juillet 2018. URL : <http://www.hardcoregaming101.net/tactics-ogre/>. Ou encore à celui de Bryan Grosnick sur *rpgfan.com*. En ligne, consulté le 24 juillet 2018. URL : http://www.rpgfan.com/reviews/Tactics_Ogre_Let_Us_Cling_Together/index.html.

de la question ethnique dans le discours politique japonais. Après une ouverture aux langues et cultures minoritaires dans les années 1960, le Japon connaît un retour de la doctrine du *tan'itsu minzoku kokka* (littéralement « l'État-nation mono-racial ») dans les années 1980 (Weiner, 2004). Emmenant le joueur dans le territoire ethnicisé à outrance qu'est Valeria (du moins jusqu'au chapitre IV du jeu), *Tactics Ogre* le confronte – via la fiction vidéoludique – à des problématiques politiques particulièrement sensibles. Bien que, par son cadrage, la fiction désamorce le transfert direct de ce discours à la réalité (Fortin, Trémel, 2005), il n'en reste pas moins que le jeu renvoie un imaginaire du pouvoir. Si, comme l'écrit Maurice Godelier (2015), le politique est le fruit d'un imaginaire partagé, alors la mise en représentation d'une imagerie politique (en tant qu'ensemble des figures composant un imaginaire) dans le jeu vidéo contribue pleinement à « faire société ».

3.2. Le spectacle de la violence : de la scénographie au système d'explication

Dans l'expérience de jeu de *Tactics Ogre*, le massacre de Baramus correspond à la première confrontation du joueur avec une scène de violence explicite. La scène donne d'ailleurs lieu à une cinématique (identique, quel que soit le choix de Denim) particulièrement soignée pour la Super Famicom (figure 1).



FIGURE N° 1 : FIN DU CHAPITRE I DE *TACTICS OGRE* (QUEST, SUPERFAMICOM), TOUS DROITS RÉSERVÉS.

L'épée ensanglantée à la main, le protagoniste se tient devant la ville en proie aux flammes tandis que les cadavres de civils jonchent le sol. Il s'agit là d'une première monstration de violence qui s'intègre dans une fresque morbide plus large : le massacre des habitants de Rime dans le chapitre II, la décapitation du cardinal Barbatos dans la route « Chaos » du même chapitre (le dirigeant de Galgastan est guillotiné devant une foule avide de vengeance), la pendaison de Vice (fin de la version « Chaos » du chapitre III), etc. Ces temps de représentation de la mort scandent le déroulement de l'intrigue, de la même manière que dans les tragédies les plus sanglantes. À la suite

de ce qu'écrit Friedrich Nietzsche dans la *Naissance de la tragédie* (2015 [1872]), il est communément admis de faire du spectacle de la violence un invariant du théâtre occidental. Avec des pièces telles que le *Titus Andronicus* de Shakespeare ou la *Médée* de Corneille (pour ne citer que ces deux exemples célèbres), l'art dramatique s'est pleinement confronté à la question de la valeur sociale du spectacle de la violence. Régi par la conception aristotélicienne de la purge, le théâtre baroque légitime sa mise en scène des atrocités via son inscription dans une vision partagée de l'art et du social (Biet, Fragonard, 2010). À l'époque contemporaine, l'analyse du savoir politique du jeu vidéo – en l'occurrence japonais – requiert de mettre au jour le système explicatif auquel il s'adosse. Comme l'écrit Bertrand Gervais au sujet des événements du 11 Septembre : « La violence ne signifie pas en soi, elle acquiert une signification par son insertion dans une structure explicative, qu'elle soit sujétale, sociale, philosophique, anthropologique, etc. » (2011 : § 3). Reconstituer le paysage mental du Japon du milieu des années 1990 représente un travail en soi, dépassant le simple cadre de cet article. Néanmoins, le fait de reconnaître dans l'objet vidéoludique une capacité à unir une communauté (nationale ou non) autour d'une violence à expliquer, au même titre que la littérature ou le cinéma, revient à le sortir de l'anomie interactive dans laquelle il se trouve encore parfois enfermé. À considérer le jeu vidéo uniquement sous l'angle d'un système régi par des règles, on en vient parfois à occulter la part humaine de l'activité ludique (Sicart, 2011). La fiction vidéoludique ne se réduit pas à un échange d'*input* et d'*output* entre l'humain et la machine. L'interaction ne consiste pas en un simple mécanisme. Elle est sous-tendue par un ensemble de valeurs et de représentations socialement constituées. C'est insérée dans un tel *nomos* que la fiction devient signifiante et révèle les formes de commun, de vivable qu'elle porte en elle (Besson, 2015).

3.3. Axiomatique ludique et forme de savoir politique

Dans le grand débat entre ludologie et narratologie, la dimension interactive du jeu vidéo a pu être utilisée afin de dissocier clairement le jeu du récit. Étant action, le jeu vidéo revêt un caractère normatif – celui des règles du jeu – qui le sépare de la simple force de proposition des récits traditionnels (Lavocat, 2016). Cependant, dans sa généalogie, le *Tactical RPG* emprunte aux *wargames* son goût pour le conflit d'envergure, mêlant un grand nombre de paramètres différents (Peterson, 2012). Dans la mécanique de jeu de *Tactics Ogre*, outre le fait que chaque unité soit identifiée par son ethnie d'appartenance, ainsi que l'organisation politique à laquelle elle a prêté allégeance, le jeu comporte un système de loyauté. En raison de ce dernier, chaque unité est susceptible de quitter l'armée du joueur si les actions de Denim vont à l'encontre des intérêts de l'ethnie d'origine de l'unité. Parallèlement, Denim dispose de son propre compteur mesurant sa réputation avec chacune des ethnies représentées dans le jeu (compteur désigné généralement sous l'appellation « *Chaos frame* »)¹¹. D'un point de vue computationnel, toutes ces données sont cachées au joueur. Celui-ci ignore que les réponses

¹¹ Pour avoir une vue globale du système de jeu, on se référera au guide de « Town Knave » sur *ga-*

à telles ou telles questions au fil du jeu vont potentiellement avoir un impact sur le cours de sa partie. Comme souvent, l'interactivité entre l'humain et le système de jeu est limitée ; sauf lorsque le joueur décide de rechercher, de lui-même, le mécanisme procédural à l'œuvre (Bogost, 2007). Dans le cas de *Tactics Ogre*, ce redoublement de la trame narrative par une rhétorique procédurale transforme la question de l'ethnicité en un mécanisme ludique, et aboutit à la mise en scène d'une vision tripartite du pouvoir : le chef (toujours seul, si l'on en croit les commentaires qui apparaissent lorsque l'on appuie sur la touche *Select*), les troupes (au moral fluctuant) et ce que le jeu nomme « l'idée », c'est-à-dire ce pour quoi le protagoniste emmène ses hommes. Uniquement présente en creux, cette philosophie politique exprime une manière de faire société – certes implicite pour le joueur, mais au fondement de sa progression dans le jeu. Si la capacité à remonter jusqu'au code constitue véritablement une compétence du joueur (Bogost, 2007), c'est bien par son axiématique que *Tactics Ogre* propose la clé d'une forme d'unité sociopolitique au sein de l'île de Valeria. Et le savoir politique ainsi modélisé appartient alors en propre aux caractéristiques du médium vidéoludique.

Conclusion

Avec *Tactics Ogre: Let Us Cling Together*, Quest illustre la manière dont la fiction vidéoludique peut traiter la violence – fratricide – de la guerre ethnique. Par le biais d'une narrativité à la complexité assumée, le jeu vidéo donne à voir un certain imaginaire du monde et de la politique. Certes, dans les productions fictionnelles de divertissement, il est toujours délicat de postuler l'appréhension par le public d'un message à consonance politique. Ce n'est pas parce qu'une œuvre traite d'un thème, qu'elle vise obligatoirement à faire réfléchir son destinataire sur le thème en question. Comme le note très justement Sébastien Genvo (2012), tous les jeux, et plus particulièrement les jeux commerciaux (dont *Tactics Ogre* fait partie), ne disposent pas d'un important potentiel expressif. Ce serait surinterpréter le jeu développé par Quest que de voir en lui une tentative de traiter une problématique historique à travers le cas du conflit ethnique. Cependant, en dépit de ce manque d'expressivité (au sens où l'entend Genvo), *Tactics Ogre* procède tout de même d'une forme de savoir politique, et ce à un triple niveau. D'un côté, du point de vue de l'anthropologie politique, la mise en scène et le questionnement d'un certain imaginaire du pouvoir s'inscrit *de facto* dans une perception de ce qui fait société. Un groupe humain ne constitue jamais en soi une société. Il a toujours besoin de se doter d'une autonomie institutionnelle capable de transcender les générations : autrement dit de « faire société » (Thériault, 2007). La locution *faire société* désigne ainsi le processus social de dépassement de la relation utilitaire du regroupement entre individus afin de jeter les fondements d'une identité commune, d'un imaginaire partagé de l'institution sociopolitique. Que le discours d'un jeu conforte ou jette le doute sur le système politique et idéologique en place, par son intermédiaire

tout joueur interagit systématiquement – qu'il le veuille ou non – avec cet imaginaire institutionnel. D'un autre côté, dans son rapport à l'actualité médiatique, le jeu vidéo cristallise des phénomènes d'interculturalité. Par le regard qu'il porte sur un ailleurs temporel, géographique et/ou politique (dans ce cas, l'ex-Yougoslavie du début des années 1990 transformée en univers médiéval fantastique), le jeu vidéo renvoie à la société l'image qu'elle se fait de la question sociopolitique. Enfin, dans la mesure où il se joue, c'est à travers la rhétorique procédurale de son *gameplay* que l'objet vidéoludique permet à son joueur de vivre – en acte – une certaine conception de la politique, une certaine manière de *faire société*.

Tactics Ogre ne défend aucunement une position sur le conflit ethnique. Difficile, à l'issue du jeu, de savoir s'il est ou non possible d'éviter ces luttes fratricides, ou de déterminer à qui profite le crime. Le maître mot de *Tactics Ogre* demeure – comme le dit Matsuno – l'idée de complexité. L'univers est un système dynamique au sein duquel rien n'est réductible à des oppositions binaires. Le joueur est mis en face d'un foisonnement narratif dont il doit rétablir les chaînons manquants. La rhétorique procédurale d'un jeu ne vise pas nécessairement la transmission d'un message. Les jeux à faible valeur persuasive peuvent se contenter de faire du système de jeu une matrice d'exploration d'un espace ludico-narratif (Bogost, 2007). Par l'intermédiaire de la jouabilité d'un monde ludoformé se voulant – pour reprendre les présupposés de Matsuno – l'actualisation de structures d'un imaginaire socialement partagé, existe déjà une forme minimale d'enthymème (Bogost, 2007). Tout système ludique est une case manquante à laquelle se confronte le joueur, un espace intermédiaire au sein duquel peut être ébauché un discours sur ce que le jeu donne à voir (Genvo, 2012).

Au bout du compte, *Tactics Ogre* ne peut dire quelque chose sur la réalité que dans la mesure où, au milieu de ce triple dispositif (anthropologique, médiatique, procédural), l'histoire et ses événements deviennent un théâtre de références (certes distantes) qu'il revient au joueur d'identifier. Le repérage de la référentialité est la condition du décryptage du travail sur l'imaginaire auquel Matsuno entendait se livrer avec *Tactics Ogre*. Et c'est précisément pour cette raison que, parmi les fins alternatives du jeu (dépendant du déroulement du chapitre IV), celle de l'assassinat de Denim par un membre d'un groupe radical, brandissant un pistolet (arme pourtant absente du jeu !), est conçue afin de nous rappeler une autre Sarajevo historique (figure 2).



FIGURE N° 2 : FIN DE *TACTICS OGRE* SI KACHUA EST MORTE (QUEST, SUPERFAMICOM), TOUS DROITS RÉSERVÉ

Bibliographie

- BENJAMIN W. (2013 [1940]), *Sur le concept d'histoire*, Paris, Payot & Rivages (« Petite bibliothèque Payot »).
- BESSON A. (2015), *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions.
- BIET C., FRAGONARD M.-M. (2010), « Représentation, hyper-représentation et performance des violences politiques et religieuses (mi-xvie / mi-xviiie siècle) : théâtre, littérature et arts plastiques », *Littératures classiques*, vol. 3, n° 73, p. 5-15.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge/Londres, The MIT Press.
- BURG S. L., SHOUP P. S. (2000), *The War in Bosnia: Ethnic Conflict and International Intervention*, Armonk, M. E. Sharpe.
- CAÏRA O. (2016), « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu*, n° 6. En ligne, consulté le 24 juillet 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/671>.
- CARLSON K. B. (2018), *Model(ing) Justice: Perfecting the Promise of International Criminal Law*, New York, Cambridge University Press.
- COULOMB-GULLY M., ESQUENAZI J.-P. (2012), « Fiction et politique : doubles jeux », *Mots. Les langages du politique*, vol. 2, n° 99, p. 5-11.
- FORTIN T., TRÉMEL L. (2005), « Les jeux de "civilisation" : une représentation du monde à interroger », in T. FORTIN, P. MORA, L. TRÉMEL (dir.), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan (« Champs visuels »), p. 123-167.
- FOUCAULT M. (1969), *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard (« Bibliothèque des sciences humaines »).

- GENVO S. (2005), « Approches des jeux vidéo : jugements de valeurs et idéologies », in S. GENVO (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan (« Communication et Civilisation »), p. 97-114.
- GENVO S. (2012), « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès. La Revue*, n° 62.1, p. 127-133. En ligne, consulté le 10 décembre 2018. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1.htm-page-127.htm>.
- GERVAIS B. (2011), « Déjouer le spectacle de la violence. Représenter les événements du 11 septembre 2001 », *E-rea*, n° 9.1. En ligne, consulté le 25 juillet 2018. URL : <http://journals.openedition.org/erea/1944>.
- GLISIC J. (2016), « Balancing among Superpowers: Japan-Yugoslavia Relations during the Cold War », *Journal of International and Advanced Japanese Studies*, vol. 8, p. 145-156.
- GODELIER M. (2015), *L'imaginé, l'imaginaire et le symbolique*, Paris, CNRS Éditions.
- HAUG H. K. (2012), *Creating a Socialist Yugoslavia. Tito, Communist Leadership and the National Question*, Londres/New York, I.B. Tauris.
- LAVOCAT F. (2016), *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil (« Poétique »).
- LEICHTER-FLACK F. (2015), *Qui vivra qui mourra. Quand on ne peut pas sauver tout le monde*, Paris, Albin Michel.
- MARTI M. (2018), « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation », *Sciences du jeu*, n° 9. En ligne, consulté le 24 juillet 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>.
- MARTIN J.-C., TURCOT L. (2015), *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Éditions Vendémiaire (« Chroniques »).
- NIETZSCHE F. (2015 [1872]), *Naissance de la tragédie*, Paris, Flammarion.
- PETERSON J. (2012), *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press.
- SAMARY C. (1988), *Le Marché contre l'autogestion. L'expérience yougoslave*, Malakoff, Publisud/La Brèche.
- SICART M. (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11, n° 3. En ligne, consulté le 18 décembre 2018. URL : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.
- THÉRIAULT J.-Y. (2007), *Faire société : société civile et espaces francophones*, Sudbury, Prise de parole (« Agora »).
- WEINER M. (dir.) (2004), *Race, Ethnicity and Migration in Modern Japan*, Londres/New York, RoutledgeCurzon (« RoutledgeCurzon library of modern Japan »), t. I.

Le jeu vidéo comme vecteur d'expression du patrimoine culturel des Iñupiat d'Alaska

Une étude exploratoire du jeu *Kisima Injitchunja* (*Never Alone*)

Julien Hocine et Patrick Deslauriers¹

[Résumé] En 2014, une collaboration entre le studio *Upper One Games*, des conteurs et aînés iñupiat d'Alaska a mené au lancement du jeu vidéo *Kisima Injitchunja* (*Never Alone*). Ce jeu de plateforme invite à une immersion poétique dans un univers nordique guidée par une trame narrative inspirée d'une légende traditionnelle. Dans une perspective culturelle, les fonctions ludique et documentaire du jeu permettent d'acquérir des connaissances en lien avec les pratiques traditionnelles et la vision du monde des Iñupiat. L'étude exploratoire présentée dans cet article contribue à comprendre les caractéristiques du jeu (design, narration, mécaniques) et les stratégies relevant de sa conception. Les résultats invitent à reconsidérer des représentations dominantes du Grand Nord et soulignent en quoi le jeu vidéo se fait vecteur d'expression du patrimoine culturel, artistique et oral d'un peuple autochtone de l'Arctique.

Mots-clés : iñupiat, récit, Alaska, jeu vidéo, discours, imaginaire du Nord

[Abstract] In 2014, the video game studio *Upper One Games* developed a game in collaboration with elder storytellers from the Iñupiat indigenous people of Alaska: *Kisima Injitchunja* (*Never Alone*). The game offers a poetic immersion in a Nordic environment as well as a singular narrative frame inspired by a traditional legend. In a cultural perspective, the gaming and documentary functions of the game allow the players to gain knowledge about the traditional practices and world vision of the Iñupiat. The exploratory research presented in this article therefore contributes to understand the game's characteristics (storytelling, game mechanics, etc.) and design strategies. The results invite readers to reconsider dominant representations of the Great North and underline how the game may showcase the cultural, artistic, and oral heritage of an indigenous people of the Arctic.

Keywords: iñupiat; storytelling; Alaska; video game; discourse; imaginary of the North

Introduction

Lancé en 2014 par le studio *Upper One Games*, *Kisima Injitchunja* (*Never Alone* en anglais) est un jeu vidéo de plateforme dont la conception s'est faite en collaboration avec des conteurs et des aînés iñupiat² d'Alaska. Le studio, fondé en 2012 à Anchorage (Alaska), est une filiale du développeur et partenaire du projet *E-Line Media*. Il est pré-

¹ Université du Québec à Montréal, Faculté de communication, Canada.

² Dans cet article, nous suivons les règles d'usage qui s'appliquent dans la traduction des mots Inuit et Inuk au Canada. Ainsi, le nom (les) « Iñupiat » prendra une majuscule et l'adjectif sera accordé en genre et en nombre, sans majuscule. La langue des Iñupiat sera quant à elle orthographiée « inupiaq ».

senté comme « le premier développeur et éditeur autochtone de jeux vidéo de l'histoire des États-Unis »³. Son approche s'inscrit dans la valorisation du patrimoine culturel, artistique, oral et des connaissances des peuples autochtones par la production et la diffusion de contenus numériques originaux.

L'expérience de ce jeu constitue une immersion poétique dans un univers nordique et une découverte culturelle guidée par une trame narrative singulière⁴. Celle-ci s'inspire de la légende de *Kunuksaayuka* traduite par Robert Nasruk Cleveland (1980) dans son livre *Unipchaanich imagluktugmiut. Stories of the Black River People*. Si la légende traditionnelle raconte les aventures d'un jeune garçon qui se lance dans une quête pour découvrir l'origine d'un blizzard qui perdure et affecte sa communauté, le scénario de *Never Alone* en propose une adaptation (Meloche, 2017). Le personnage principal devient une jeune inupiate, *Nuna*, qui se lance dans cette même quête inspirée de la légende⁵ accompagnée de son renard arctique. Disponible sur diverses plateformes (PC, Steam, Playstation 3 et 4, Xbox One, Wii U, iOS et Android), ce jeu cumulait d'après le développeur plus de trois millions de téléchargements en avril 2016.

Les fonctions ludique et documentaire de *Never Alone* – dont la littérature témoigne d'un intérêt croissant depuis son lancement (Majewski, 2016 ; Bledstein, 2017 ; Meloche, 2017) – ont guidé notre démarche initiale qui consistait à appréhender le jeu comme discours, mais visait aussi à contribuer à la discussion entourant son objectif de valorisation du patrimoine culturel des peuples autochtones (Majewski, 2016). Le cadre de notre analyse prend appui sur les constats problématiques relatifs à l'étude du discours sur le Nord, l'Arctique et ses représentations dominantes (Chartier, 2018). Ces représentations ont contribué à stabiliser une définition restreinte du Grand Nord à travers le temps (Briens, 2016 ; Parsis-Barubé, 2017 ; Chartier, 2018). Dans cet article, nous proposons d'une part une analyse exploratoire du jeu en appréhendant le dispositif vidéoludique comme un objet discursif (notamment par son design, sa narration et ses mécaniques de jeu) et, d'autre part, nous suggérons une discussion autour du contenu sous le prisme de la notion d'imaginaire du Nord (Chartier, 2018). Il s'agira d'amorcer une réflexion sur des axes de discussion inexplorés dans la littérature, notamment la question d'un regard de l'intérieur et d'un regard de l'extérieur dont l'Arctique fait l'ob-

³ Notre traduction. En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <https://neveralonegame.com>.

⁴ "Never Alone (Kisima Ingitchuna) is an atmospheric puzzle platformer developed in collaboration with the Inupiat, an Alaska Native people, drawn from a traditional story that has been shared across the generations". En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <https://elinemedia.com/never-alone/>.

⁵ Laurent Di Filippo (2016) prend appui sur l'auteur Christopher Abram pour souligner que les joueurs n'ont pas accès au mythe, ni au récit original de celui-ci. Dans le cas de *Never Alone*, il s'agit d'une légende dont la transmission repose avant tout sur la pratique de l'oralité, mais qui a fait l'objet d'une version écrite sur laquelle se sont appuyés les développeurs. Par définition, géographiquement situés et faisant référence à des éléments du réel, mythe et légende nous semblent difficiles à distinguer. Nous appréhendons donc la légende sur laquelle la quête est articulée dans le jeu comme significative pour les Inupiat, dont les variations ont été approuvées pour la conception du jeu.

jet (Parsis-Barubé, 2017), ainsi que les représentations qui ont historiquement figé un imaginaire occidental du Grand Nord.

Finalement, la proposition que nous défendons et nuancions ici est que l'objet étudié – le contexte de son développement, ses mécaniques de jeu et son contenu appréhendés comme discours – contribue non seulement à mettre en valeur un patrimoine culturel, mais son expérience nous place également face à un discours « du » Nord (Parsis-Barubé, 2017 ; Chartier, 2018) qui permet de reconsidérer des représentations dominantes du Grand Nord. En ce sens, l'hypothèse de départ est que, loin d'être considéré comme un objet neutre dont le joueur serait un spectateur passif de l'histoire, la conception du jeu intègre des stratégies qui permettraient au contraire de véhiculer des idées, de faire participer et réfléchir le joueur. Effectivement, à partir du concept de « travail culturel » de Paul Lauter, Rémi Cayatte avance que les jeux vidéo « [...] entretiennent des liens étroits avec leurs contextes de production et de réception », puis ajoute que « [l]es représentations idéologiques que de tels jeux peuvent proposer à leurs utilisateurs sous forme d'expériences interactives, participent ainsi à orienter leur compréhension du monde qui les entoure » (2017 : 173). Nous nous intéressons enfin à saisir comment le jeu met en avant des connaissances culturelles dont la transmission relève traditionnellement de la pratique de l'oralité et comment il contourne l'enjeu d'une décontextualisation du contenu présenté.

1. Approche théorique et méthodologique du jeu vidéo

1.1. Quelques éléments contextuels sur le projet collaboratif *Never Alone*

Pour nous familiariser avec le contexte de développement de *Never Alone* et la démarche collaborative auprès d'aînés et de conteurs que le discours promotionnel des développeurs revendique, nous nous sommes tournés vers les publications qui ont accompagné le lancement du jeu sur le site internet du jeu⁶ ; plus particulièrement le dossier de presse fourni par l'éditeur dans un onglet dédié. À cet égard, Vinciane Zabban (2014) évoque l'importance de considérer le contexte de développement du jeu et les dynamiques au sein de ses équipes pour mieux appréhender le jeu dans son ensemble. Outre des documents rédigés par les développeurs à l'attention des médias spécialisés, plusieurs photos retracent le développement du jeu et témoignent du travail collaboratif entre les développeurs et les membres des communautés autochtones⁷. D'autres

⁶ E-Line Media (2016), *Cook Inlet Tribal Council. Alaska Native People & Cultures*. En ligne, consulté le 6 décembre 2018. URL : https://www.dropbox.com/sh/hzborcatib0xg1y/AACZKcpEhVbKCjL9gDVeGPd_a/Background?dl=0&preview=Alaska_Native_primer_7_18_14.pdf&subfolder_nav_tracking=1 ; E-Line Media (2016b), *Never Alone (Kisima Ingitchuna) FAQ FOR EXTERNAL USE*. En ligne, consulté le 6 décembre 2018. URL : https://www.dropbox.com/sh/hzborcatib0xg1y/AACZKcpEhVbKCjL9gDVeGPd_a/Background?dl=0&preview=NeverAlone-EXTERNALPressQAreApril2016.docx&subfolder_nav_tracking=1.

⁷ Pour plus d'information sur cet aspect du jeu, nous renvoyons la lectrice et le lecteur vers la page internet du développeur. Plus particulièrement un onglet qui permet de consulter des éléments biographiques de membres de la communauté iñupiate d'Alaska qui ont contribué au développement du jeu (en ligne, consulté le 24 février 2019. URL : <http://neveralonedgame.com/our-team/>).

documents permettent de situer le contexte sociopolitique des peuples autochtones d'Alaska. Par exemple, une synthèse proposée par l'organisation à but non lucratif *Cook Inlet Tribal Council* – qui œuvre pour l'éducation et l'accès à divers services sociaux auprès des communautés autochtones dans le golfe de Cook (Alaska) – distingue onze cultures et langues (composées de 22 langues vernaculaires) parmi les 138 000 habitants qui s'identifient comme étant issus des peuples autochtones d'Alaska (soit 20 % de la population totale d'Alaska).

Comme en témoigne le texte rédigé par le studio dans son onglet dédié à la promotion auprès des médias, le principal objectif du partenariat consistait à assurer « l'authenticité culturelle » du jeu en s'appuyant sur les récits d'ainés et de conteurs inuïpiats. Dans cette même veine, la conception graphique du jeu s'inspire de l'art traditionnel inuïpiat :

Le jeu se situe dans le monde hostile et magnifique de l'Arctique dans le Grand Nord, où l'environnement devient autant une part importante du jeu que ses personnages. La présentation visuelle est évocatrice, utilisant l'art et le design traditionnels des Inuïpiats afin d'appréhender le paysage, l'éclairage, les niveaux et les personnages. [...] Les gens qui aiment les projets de création artistique ainsi que les types de jeu vidéo expérimentaux et non linéaires issus du secteur indépendant seront attirés par le caractère unique de la narration et l'authenticité de *Never Alone*. Il s'agit du premier jeu qui célèbre, partage et étend les mythes et la culture d'un peuple autochtone à travers le médium du jeu vidéo.⁸

L'idée de « prolongement » d'une culture autochtone à travers le médium du jeu vidéo suscite des interrogations concernant les interactions entre une culture autochtone spécifique et le « numérique » dans nos sociétés (Griebel, 2016). Si nous nous tournons vers un autre contexte relatif aux Inuits dans le Nord canadien, Brendan Griebel suppose que les usages des technologies numériques s'inscrivent dans une forme de continuité et permettent de « [...] mieux comprendre, communiquer et documenter qui ils sont déjà [les Inuits] » (Griebel, 2016 : 163). L'auteur ajoute qu'il faut toutefois « [...] s'assurer d'un équilibre entre le potentiel d'une technologie et ses limitations. Les différences discrètes entre les mondes réel et virtuel doivent être explorées, tout en reconnaissant que leur chevauchement et leur interaction sont inévitables » (Griebel, 2016 : 165). Nous cherchons donc à voir ici comment le jeu lève le voile sur un potentiel qui résulte d'une interaction entre une culture autochtone – entendue comme des manières de faire et de penser, ses langues et ses savoirs – et un dispositif vidéoludique, entendu quant à lui comme une technologie numérique.

Dans cet ordre d'idées, « l'authenticité culturelle » de *Never Alone* revendiquée par *Upper One Games* se traduit notamment par l'emploi de la langue inupiaq (l'histoire ra-

Toutefois, bien qu'il s'agisse-là d'un sujet qui inviterait à de plus amples analyses, il nous apparaît intéressant de conserver une distance critique sur le fait que le jeu n'a pas été développé *par*, mais bien *avec* des membres d'une communauté inuïpiate d'Alaska.

⁸ Notre traduction. E-Line Media (2016), *Never Alone (Kisima Ingitchuna) FAQ FOR EXTERNAL USE*. En ligne, consulté le 6 décembre 2018. URL : https://www.dropbox.com/sh/hzborcatib0xg1y/AACZKcpEhVbKCjL9gDVeGPd_a/Background?dl=0&preview=NeverAlone-EXTERNALPressQArevaApril2016.docx&subfolder_nav_tracking=1

contée, le témoignage de certains membres de la communauté et l'alphabet syllabique). Elle s'inscrit également dans un objectif de mise en valeur d'un patrimoine oral, dans le sens où la dialectique entre la langue et les connaissances présentées dans le jeu contribuerait à cette idée d'un prolongement des cultures des peuples autochtones à travers le dispositif vidéoludique, et donc d'une forme de continuité.

Si notre approche demeure toutefois sensible aux enjeux contemporains des langues et savoirs des peuples autochtones, cet axe d'analyse nécessiterait une réflexion approfondie et pourrait faire l'objet de futures contributions à la recherche. En ce qui concerne les prochaines parties de cet article, nous nous limiterons à présenter et discuter quelques résultats issus d'une démarche qualitative d'analyse.

1.2. Démarche et objectifs : analyse du jeu en tant que discours

À partir de cette première exploration, une question de départ a guidé notre hypothèse et nous a permis de préciser notre approche méthodologique du jeu : quelles sont les stratégies intégrées aux mécaniques du jeu *Never Alone* et comment contribuent-elles à mettre en valeur des contenus définis par ses concepteurs comme étant culturellement authentiques ?

Sur ces thématiques et questionnements, Max Bledstein (2017) propose d'appréhender le jeu comme « rhétorique discursive » qui permet de faire le pont entre nature et culture au travers des procédures du jeu et son récit. Il ajoute que « *Never Alone* fonctionne comme un cas d'étude qui démontre la capacité qu'ont les jeux vidéo d'être un médium permettant des échanges culturels significatifs »⁹ (2017 : 2). Dès lors, il associe cette « rhétorique » et l'intégration de stratégies dans les caractéristiques du jeu à l'idée que le jeu vidéo « répond » (2017 : 1) à la marginalisation dont font l'objet les peuples autochtones dans l'espace médiatique, et plus particulièrement dans les jeux vidéo (pensons par exemple aux jeux de la série *Tomb Raider* mentionnés par Bledstein).

Tenant compte de cette approche, notre positionnement vise à penser la culture inupiate – telle que mise de l'avant par les développeurs et le contenu du jeu – par elle-même et non seulement comme « dispositif » de résistance auquel contribuent les stratégies relevant de la conception de *Never Alone*. Nous avons donc choisi de procéder à une analyse thématique du jeu *Never Alone* pour en explorer la dimension discursive. La notion de discours peut être appréhendée de diverses façons. Pour notre part, nous l'entrevoyons comme une multitude de langages (verbaux ou non, au-delà d'une forme textuelle) qui structurent, donnent sens et légitiment (tout en étant légitimés par) des pratiques sociales (Foucault, 1976 ; Hall, 2007). Autrement dit, le discours est construit socialement, prend diverses formes, est producteur de sens et guide notre manière d'interpréter les pratiques, les relations, le pouvoir, les événements, les objets, les institutions, etc.

Procéder à une telle analyse implique d'interroger le contexte de production ainsi que le contenu manifeste et latent de l'objet étudié. Si elle peut être effectuée selon

⁹ Notre traduction.

diverses modalités, une approche méthodologique fréquemment mobilisée repose sur l'analyse thématique, qui « [...] consiste à repérer des “noyaux de sens” qui composent la communication et dont la présence ou la fréquence d'apparition pourront signifier quelque chose pour l'objectif analytique choisi [...] » (Bardin, 1991 : 255).

Notre analyse s'est ainsi déclinée en trois étapes. D'abord, nous avons contextualisé notre objet de recherche (le jeu, sa thématique ainsi que l'aspect collaboratif du développement) en nous appuyant sur la documentation disponible sur le site officiel du jeu. Ensuite, l'analyse du jeu en tant que discours a été menée en tenant compte de trois thématiques : les choix de design (univers, environnements, personnages), la narration (récit, extraits vidéo) et les mécaniques de jeu (règles). Pour ce faire, nous avons procédé à une séance de jeu en mode coopératif¹⁰ et analysé chaque niveau selon les thématiques précédemment proposées. Pour chaque niveau du jeu, nous avons recensé et interprété le sens ainsi que l'interrelation des éléments du design, de la narration et des mécaniques de jeu.

2. Analyse exploratoire des caractéristiques de *Never Alone*

2.1. La rhétorique procédurale du jeu

Dans le cas de *Never Alone*, pour bien comprendre les caractéristiques du dispositif vidéoludique, nous proposons de l'appréhender de la manière suivante : les joueurs tentent d'atteindre des objectifs au sein d'un système de règle et d'un univers (narratif, discursif) qu'ils doivent reconnaître et comprendre, voire manipuler (Salen, Zimmerman, 2004). D'une part, les règles influencent notre manière de comprendre le monde et sont construites de sorte à guider et faire « performer » des actions par des joueurs (Bonenfant, Arsenault, 2016). D'autre part, l'univers du jeu (son environnement, la sonorité, les personnages, etc.) offre un cadre pour interpréter divers éléments : la trame narrative, les relations entre les personnages, l'imaginaire mis en scène, etc.

Dans cet esprit, Ian Bogost (2006) indique que les jeux (règles, design, etc.) sont des représentations et discours qui sont nécessairement teintés par un contexte idéologique et par la subjectivité des concepteurs. Julien Rueff, en s'appuyant des éléments de définition de Katie Salen et Eric Zimmerman (2006), définit les jeux vidéo comme :

[...] [des] médias électroniques [qui] s'apparentent à des « univers de discours », intégrant autant consciemment qu'inconsciemment des référents propres à des cultures déterminées, d'une part, mais aussi des jugements de valeur sur des réalités (matérielles ou symboliques) de notre vie quotidienne, d'autre part. (Rueff, 2008 : 144-145)

¹⁰ Cette étape a eu lieu entre les mois de juin et juillet 2018, durant lesquels des sessions de jeu, d'organisation et de synthèse des données nous ont permis d'élaborer et répondre à nos objectifs analytiques. Ceux-ci s'appuient sur une démarche qualitative inductive de recherche (Blais, Martineau, 2006). Les données brutes récoltées ont pris sens en croisant les éléments constitutifs du jeu (design, narration, mécaniques). Pour ce faire, nous avons complété le jeu en mode coopératif sur *Playstation 4*.

Le jeu vidéo est donc un média à travers lequel est transmis, volontairement ou non, un message culturel, social et politique. Le discours est révélé autant dans les mécaniques que dans le texte, l'univers, les images et les campagnes publicitaires (pour ne nommer que ces éléments). Sur ce point, Maude Bonenfant affirme que « le jeu vidéo est un langage que les joueurs connaissent et qui se transforme au fil des créations, des innovations, des usages » (2008 : 63).

Compte tenu de ces définitions, nous examinerons les procédés à travers lesquels *Never Alone* propose un cadre d'interprétation au joueur. D'abord, le nom lui-même du jeu indique une « co-présence ». Cette idée est reprise à travers le jeu par les « notions culturelles »¹¹, le mode coopératif et la narration. Cet ensemble d'éléments discursifs confirme donc l'aspect communautaire qui définit le lien social : proximité géographique, résilience, valeurs partagées, logique du don et de l'entraide, travail pour le bien commun, etc.

Le mode coopératif¹² sert à la fois de composante fondamentale du *gameplay* et agit à son tour comme mode de transmission des connaissances culturelles. Il incarne en effet un vecteur du lien social, mais aussi des activités de subsistance (se nourrir, se déplacer et se vêtir) et des pratiques culturelles dont témoigne la fonction documentaire du jeu qui sera analysée plus loin. En outre, ce mode permet d'obtenir une expérience complète du jeu (franchir plus facilement les obstacles et compléter les niveaux) et « authentique » sur le plan culturel si l'on se réfère au contenu du matériel promotionnel fourni par les développeurs. Cet élément de *gameplay* contribue également à renforcer les valeurs communautaires « d'interdépendance » (Bledstein, 2017 : 8) et de coopération que le jeu cherche à véhiculer.

Par ailleurs, ces procédés font directement écho au concept de « rhétorique procédurale » de Bogost (2007) : ce sont les règles (ou les procédures) qui favorisent un type d'expérience et qui mènent (voire persuadent) le joueur à recevoir et comprendre certaines idées plutôt que d'autres. Cette rhétorique procédurale mènerait au développement de l'esprit critique du joueur face à divers enjeux (Bogost, 2006 ; 2007). Le but n'est pas d'influencer indûment le joueur, mais bien de susciter une prise de conscience par l'entremise de ses interactions avec l'univers et les règles inhérentes aux mécaniques des jeux. À cette rhétorique procédurale s'ajoute la dimension du « *play* », c'est-à-dire un processus d'appropriation où le joueur jouit d'un espace de liberté pour interpréter et agir sur les règles et l'univers discursif du jeu (Sicart, 2011). Dans cet esprit, Rémi Cayatte, lorsqu'il mobilise l'approche decertienne des « manières et arts de faire », parle

¹¹ Ces notions peuvent être déverrouillées dans les divers niveaux du jeu. On en compte 24 au total. Il s'agit de courtes capsules vidéo qui sont activées en quittant temporairement l'écran diégétique du jeu. Chaque capsule propose un thème différent et met en mots et en images (par des témoignages, anecdotes, partages d'expérience, images et vidéos d'archives) des pratiques traditionnelles, l'organisation de la vie sociale, jusqu'à la pratique ancestrale du tambour et sa signification.

¹² Le jeu débute avec une poursuite par un ours polaire ; cette étape fait apparaître un renard arctique. Le joueur peut dès lors progresser en incarnant tour à tour le renard ou *Nuna*. Cette séquence débloque aussi le mode coopératif, permettant à deux joueurs d'incarner simultanément *Nuna* ou le renard.

de procédures¹³, c'est-à-dire les manières dont les joueurs procèdent à l'intérieur d'un jeu : « [...] les stratégies employées par l'utilisateur dans la manière d'aborder une large séquence de jeu ou une expérience ludique dans son ensemble, et les tactiques auxquelles cet utilisateur a recours pour progresser de façon plus immédiate et improvisée » (2018 : 5).

Les procédés (dans leur dimension rhétorique) relèvent d'une stratégie de la part des développeurs et appuient l'idée selon laquelle les jeux ne sont jamais neutres : les mécaniques et règles qui les constituent et les représentations qu'ils véhiculent sont indissociables du contexte dans lequel ils prennent forme, des visions du monde et des valeurs fondamentales sur lesquelles s'appuie leur conception. Les jeux vidéo s'imposent comme « [...] une forme langagière et discursive qui performe le réel, à la fois une série d'actions performées qui produit la réalité sociale » (Bonenfant, Arsenault, 2016 : non pag.). Autrement dit, ils sont des vecteurs d'expériences et d'idées. Ils mènent le joueur à s'immerger dans un univers de représentations spécifiques, à performer des actions ainsi qu'à considérer certains discours sur le monde. L'accent mis sur la coopération et la relation (aux personnages, aux esprits, à la faune et à la flore, aux éléments tels que le vent, le blizzard, le froid, la glace, etc.) dans *Never Alone* appuie bien cette idée.

2.2. Des procédures qui guident le joueur à travers des représentations spécifiques

Suivant cette affirmation, le jeu renseigne le joueur de manière explicite (par sa narration) ou implicite (rhétorique procédurale par le design et mécaniques) sur le besoin de collaboration et, entre autres, sur le sens que les Iñupiat attribuent à la nature nordique, peuplée d'esprits. Par exemple, les visuels véhiculent des représentations du Grand Nord avec une ambiance qui oscille tantôt entre une lumière étincelante (réverbération de la neige), tantôt une obscurité teintée d'aurores boréales. D'autres illustrations sont celles de la glace mouvante ou du climat changeant et hostile. Cette ambivalence esthétique et sensible du Grand Nord est aussi intégrée dans les mécaniques du jeu : par exemple, le joueur doit régulièrement arrêter sa progression pour se protéger du blizzard, briser des parois glacées à l'aide de *bolas* traditionnels ou grimper sur des esprits qui viennent en aide au joueur pour escalader des parois glacées et naviguer à travers la banquise.

À travers les mécaniques, l'univers discursif et la rhétorique procédurale, les joueurs sont « guidés » vers la découverte d'un ensemble d'éléments culturels lointains de leur propre culture, finalités que les développeurs cherchaient à atteindre à travers le caractère « grand public » de leur jeu. Ceci dit, en reprenant le concept de *play*, les joueurs proviennent d'environnements et cultures variées, ce qui pourrait impliquer une interprétation hétérogène de ce que le jeu véhicule. Les « notions culturelles » présentées

¹³ Dans cet article, lorsque nous parlons de « procédures » ou « procédés », nous référons au concept de rhétorique procédurale de Bogost (2006 ; 2007), tel que présenté ci-haut.

agissent dès lors comme un vecteur additionnel qui renforce une vision complexe de l'histoire, de l'imaginaire et de la culture – ses mythes, ses manifestations ancrées dans la tradition, sa résilience et son renouvellement dans les pratiques et discours contemporains – des Iñupiat. Le jeu parvient ainsi à concilier un discours formel et informel qui permet de répondre à la mission initiale de la communauté et du studio.

Qui plus est, selon Maude Bonenfant et Dominic Arsenault et leur concept de « rhétorique processuelle », plutôt que de seulement « faire faire », le jeu « fait être » le joueur en exigeant de lui une « [...] adhésion à des idées ou valeurs plus profondes » (2016 : non pag.). En ce sens, on guide l'interprétation du jeu afin que le joueur intériorise les discours véhiculés. Le jeu peut donc aider au développement personnel sur le plan éthique, moral ou critique ainsi qu'à l'acquisition de connaissances sur divers enjeux socioculturels. Le jeu est tout autant un outil d'éducation, d'immersion et de réflexion qui peut faire vivre des émotions, notamment l'empathie et faire réfléchir aux enjeux présentés (Sicart, 2008 ; Raessens, 2014). *Never Alone* offre une expérience qui s'inscrit dans cette volonté de sensibiliser et de faire évoluer les perceptions des peuples autochtones.

2.3. Des « notions culturelles » au service d'une « recomplexification » du Grand Nord

Dans cet ordre d'idées, par son univers discursif et ses mécaniques d'apparences simples, le jeu partage, fait performer et contribue à transmettre des savoirs et des connaissances complexes. Autrement dit, « les pratiques sont présentées dans une forme qui encourage les joueurs à entrer en dialogue avec la culture iñupiate [...] »¹⁴ (Bledstein, 2017 : 7). En effet, en intégrant des représentations spécifiques du Grand Nord au travers de procédés de jeu qui sont répétés et « intériorisés », *Never Alone* propose une modalité singulière de mise en valeur du patrimoine culturel. D'ailleurs, les notions culturelles démontrent ce lien entre l'agir et le devenir du joueur ; elles ont une fonction informative et documentaire et agissent comme des récompenses que le joueur est amené à obtenir pour compléter intégralement le jeu. Ce choix de conception montre la valeur des capsules vidéo en plus d'encourager les joueurs à les acquérir par leurs actions¹⁵. Plutôt qu'une culture d'un peuple autochtone d'Alaska que les développeurs définissent comme « unique » et revendiquent promouvoir par le jeu, la notion de culture nous apparaît prendre sens dans le témoignage des membres de la communauté, la manière d'en parler dans les capsules vidéo, les objets présentés et le discours portant sur des pratiques sociales et culturelles propres aux Iñupiat.

Il nous est apparu qu'à travers ses caractéristiques narratives et les discours mis de l'avant dans les capsules vidéo que le joueur est amené à débloquent, le jeu contribue à « recomplexifier » le Grand Nord (Chartier, 2018) d'un point de vue culturel ; ceci, en

¹⁴ Notre traduction.

¹⁵ Deux capsules sont disponibles avant même de débiter une partie et d'autres sont récupérables dans les niveaux (puisque elles sont situées sur le chemin qu'empruntent les personnages). Néanmoins, certaines sont cachées dans des endroits plus difficiles d'accès.

s'appuyant avant tout sur les témoignages des membres d'une communauté inuïpiate et leur vision du monde ainsi que leur expérience sensible du territoire. Nous souhaitons contribuer aux analyses précédentes en appréhendant les éléments narratifs du jeu à partir du concept d'imaginaire du Nord proposé par Daniel Chartier et un discours du Nord tel qu'il nous est donné à voir dans le jeu¹⁶.

L'imaginaire du Nord, tout comme le concept de « boréalisme » proposé par Sylvain Briens (2016), nous renvoie au « Grand Nord » à la fois comme une idée, un espace discursif et un lieu de mémoire (Briens, 2016 ; Chartier, 2018). Il pose la problématique des représentations du Nord qui ont été véhiculées par les discours dominants et ceux qui ont été historiquement minorisés :

Depuis des siècles, les artistes et écrivains du monde occidental imaginent et représentent le monde froid. Lorsque l'on s'y penche de plus près, celui-ci se décline en des imaginaires différenciés – le "Nord", la Scandinavie, le Groenland, l'Arctique, les pôles, voire l'hiver – qui se présentent le plus souvent dans un amalgame s'appuyant sur une simplification des formes – horizontalité – et des couleurs – blanc, bleu pâle, teintes rosées –, sur la présence de la glace, de la neige et de tout le registre du froid, sur des valeurs morales et éthiques – solidarité –, mais aussi, à sa jonction avec un "au-delà" où commence l'Arctique, sur la fin de l'écoumène européen et sur l'ouverture vers un monde "naturel", inconnu, vide, inhabité et éloigné : le Grand Nord. (Chartier, 2018 : 10)

Attardons-nous donc à cet imaginaire singulier du Nord proposé dans le jeu. D'abord, comme dans plusieurs histoires, la première séquence du jeu expose l'élément perturbateur à l'origine de la quête : un blizzard s'abat soudainement sur la communauté et provoque une famine. *Nuna*, aidée de son renard, décide d'explorer son environnement pour mieux comprendre l'origine du phénomène. Au fil de l'aventure, des adjuvants viennent les épauler dans leur quête (esprits, chaman) et des adversaires hostiles freinent leur progression (êtres maléfiques, esprits malins, ours polaire, géant). La particularité de ces éléments narratifs est que toutes les séquences d'animation sont inspirées de l'art traditionnel (peintures, sculptures, dessins, masques, etc.). Elles rythment la narration et mettent en situation l'intrigue du récit. Au lieu d'une réinterprétation et déformation, ces séquences permettent de poser un regard local et « authentique » sur la culture inuïpiate.

Les notions culturelles sont à nouveau significatives dans notre analyse. Elles se manifestent par l'intermédiaire d'un hibou au fil de la narration. Celui-ci sert d'indice pour signifier à la fois « l'acquisition » d'une nouvelle notion culturelle et l'atteinte d'un point de sauvegarde (un « checkpoint »). Le jeu encourage les joueurs à suspendre temporairement leur séance de jeu afin de visionner ces capsules¹⁷. Ce modèle de progression du

¹⁶ Notre posture théorique considère que « les imaginaires sont engendrés par les discours qui circulent dans les groupes [...], créateurs de valeurs, jouant le rôle de justification de l'action sociale et se déposant dans la mémoire collective » (Charaudeau, 2007). Dès lors, le récit, les environnements, les personnages, etc., jouent le rôle d'éléments discursifs nourrissant cet imaginaire propre à la culture inuïpiate.

¹⁷ Un dessin de hibou et un message apparaissent au bas de l'écran pour inviter le joueur à visionner la capsule. Par exemple, pour la quatrième capsule, le message suivant est dévoilé : *Watch "Arctic Fox"*.

joueur diverge des conventions traditionnellement associées aux jeux de plateforme, c'est-à-dire de compléter le niveau en une seule séquence, parfois le plus rapidement possible. En ce sens, il s'agit d'une forme de « décélération » (Rosa, 2012) qui confronte le rapport (rapidité, performance, compétition, etc.) qu'entretennent usuellement les joueurs avec ce type de jeux. Les capsules, présentées de manière ludique, occupent dès lors une fonction documentaire et éducative.

Retenons par exemple la notion de *Sila*, commune aux cultures inuites circumpolaires et décrite dans l'une des vidéos. Comme le souligne Frédéric Laugrand, elle revêt différentes significations : « [...] l'univers, l'extérieur, le temps et l'intelligence humaine » (2013 : non pag.) et, malgré les variations au sein des langues de la famille eskimo-aléoute de l'espace circumpolaire (ou *Inuit Nunaat*), le sens complexe de cette notion témoigne d'une représentation sensible et spirituelle du monde, tout comme la notion de *Nuna* (la terre), perçue comme une entité vivante. La fonction documentaire du jeu se déploie pour servir l'immersion du joueur dans un imaginaire nordique propre aux Iñupiat dont les actions performées par celui-ci l'amènent à prendre conscience et appréhender des représentations spécifiques manifestement plus complexes que les « représentations simplifiées » qui ont été historiquement véhiculées à l'égard du Grand Nord.

Conclusion

En regard des discussions amorcées précédemment, quel serait le potentiel du jeu vidéo sinon, comme l'analyse Maude Paquette à propos de l'œuvre cinématographique du réalisateur Zacharias Kunuk *Atanarjuat* (2001), un moyen de « se représenter et de se présenter dans le monde contemporain » à travers un dispositif vidéoludique où confluent fiction et documentaire ; mais aussi, pour de jeunes Iñupiat, « le modèle vivant d'un ancêtre lointain » (2004 : 160 et 163) ?

Notre analyse exploratoire du jeu contribue à en appréhender la dimension discursive incarnée par les choix de design (univers, environnements, personnages), la narration (récit, extraits vidéo) et les mécaniques de jeu (règles). Le contenu dont le joueur peut faire l'expérience permet de reconsidérer des représentations dominantes du Grand Nord, en proposant notamment de recomplexifier notre regard du point de vue des cultures qui en sont issues. À partir d'une tout autre approche du jeu, Katherine Meloche (2017) voit dans la forme narrative interactive et numérique de *Never Alone* le prolongement de pratiques traditionnelles de jeu dans l'Arctique. D'autres auteurs, comme Max Bledstein (2017) et Jakub Majewski (2016), questionnent la possibilité pour un jeu comme *Never Alone* de contribuer à un « processus » décolonial ou de résistance. Comme nous le mentionnions, il nous apparaît difficile d'appréhender le jeu sous cet angle, au risque de lui attribuer systématiquement le rôle d'objet de résistance, principalement pensé dans un rapport d'opposition à la culture dominante et aux structures du pouvoir colonial (Coulthard, 2018). Or, si le jeu constitue un projet collaboratif, il nous apparaît difficile d'attester de son potentiel à ce niveau. Un écueil reste présent

du point de vue de la position à partir de laquelle nous étudions des éléments d'une culture extérieure à la nôtre et des cadres de référence qui permettent de penser les fonctions des objets étudiés.

À l'instar de Chartier, Odile Parsis-Barubé rappelle le double regard dont le Nord fait généralement l'objet : un regard de l'intérieur, mais aussi un regard de l'extérieur (2017). Les peuples autochtones de l'Arctique ne sont pas des spectateurs passifs des représentations qui sont véhiculées sur leurs territoires et leurs cultures. En témoigne, à l'issue des précédentes discussions, la forme que peut prendre un discours « du » Nord, incarné ici par des éléments visuels et esthétiques, par des témoignages, par l'emploi de la langue inupiaq pour la narration, etc. De ce fait, le jeu invite les joueurs à entrer en dialogue avec la culture inupiate. *Never Alone* « fait faire » par sa rhétorique procédurale, c'est-à-dire qu'il guide le joueur avec des procédés et propose un cadre d'interprétation. En définitive, notre étude exploratoire a permis de soulever différents axes d'analyse qui contribueraient à mieux saisir le potentiel, mais aussi les limitations du dispositif vidéoludique dans ce contexte. Néanmoins, du point de vue de l'expérience de ce jeu, les fonctions ludique et documentaire contribuent à l'exploration d'un univers et d'un imaginaire nordique inspiré d'une vision du monde, des manières de faire et de penser des Inupiat.

Bibliographie

- BARDIN L. (1991), *L'analyse de contenu*, Paris, Presses universitaires de France.
- BLAIS M., MARTINEAU S. (2006), « L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes », *Recherches qualitatives*, vol. 26, n° 2, p. 1-18.
- BLEDSTEIN M. (2017), « Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games' *Never Alone* », *RoundTable*, vol. 1, n° 1, p. 1-16.
- BOGOST I. (2006), *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, MIT Press.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press.
- BONENFANT M. (2008), « Des espaces d'appropriation », *MédiaMorphoses*, n° 22, p. 63-67.
- BONENFANT M., ARSENAULT D. (2016), « Dire, faire et être par les jeux vidéo : l'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle », *Implications philosophiques*. En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>.
- BRIENS S. (2016), « Boréalisme. Le Nord comme espace discursif », *Études germaniques*, vol. 282, n° 2, p. 179-188.

- CAYATTE R. (2017), « Idéologie et jeux vidéo : enjeux et méthode », *Les cahiers de la SFSIC*, n° 13, p. 173-182.
- CAYATTE R. (2018), « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, vol. 9. En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936>.
- CHARAUDEAU P. (2007), « Les stéréotypes, c'est bien. Les imaginaires, c'est mieux », in H. BOYER (dir.), *Stéréotypage, stéréotypes : fonctionnements ordinaires et mises en scène*, Paris, L'Harmattan, p. 49-63.
- CHARTIER D. (2018), *Qu'est-ce que l'imaginaire du Nord ? Principes éthiques*, Montréal/Harstad, Imaginaire Nord, Arctic Arts Summit (« Isberg »).
- CLEVELAND R. N. (1980), *Unipchaanich imaġluktugmiut. Stories of the Black River People*, Anchorage/Alaska, National Bilingual Materials Development Center.
- COULTHARD G. S. (2018 [2014]), *Peau rouge, masques blancs. Contre la politique coloniale de la reconnaissance*, Montréal, Lux.
- DI FILIPPO L. (2016), *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*, Thèse de doctorat, Metz, Université de Lorraine.
- FOUCAULT M. (1976), « Le discours ne doit pas être pris comme... », in D. DEFERT, F. EWALD, J. LAGRANGE (dir.), *Dits et écrits III, 1976-1979*, Paris, Gallimard, p. 123-124.
- GRIEBEL B. (2016), « Introduction: The Online Future of Inuit Tradition », *Études/Inuit/Studies*, vol. 40, n° 2, p. 157-168.
- HALL S. (2007), « The Work of Representation », in J. EVANS, S. HALL, S. NIXON (dir.), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, Londres, Sage Publications, p. 12-74.
- KUNUK Z. (2001), *Atanarjuat*, [Film], Canada, 172 min.
- LAUGRAND F. (2013), « Les Inuit face aux changements climatiques et environnementaux. La résurgence de chocs cosmopolitiques ? », *Communication*, vol. 31, n° 2. En ligne, consulté le 6 mai 2019. URL : <https://communication.revues.org/4458>.
- MAJEWSKI J. (2016), « The Potential for Modding Communities in Cultural Heritage », in A. A. MOL, C. E. ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, K. H. J. BOOM, A. POLITOPOULIS (dir.), *The Interactive Past Archaeology, Heritage and Video Games*, Leiden, Sidestone Press, p. 185-206.
- MELOCHE K. (2017), « Playing in the Digital Qargi: Iñupiat Gaming and Isuma in Kisima Innitchunja », *Transmotion*, vol. 3, n° 1, p. 1-21.

- PAQUETTE M. (2004), « L'émergence du cinéma inuit. L'approche documentaire dans Atanarjuat, the Fast Runner », in D. CHARTIER, J. BOUCHARD, A. NADEAU (dir.), *Problématiques de l'imaginaire du Nord en littérature, cinéma et arts visuels*, Montréal, Département d'études littéraires, Centre de recherche Figura sur le texte et l'imaginaire (« Figura »), p. 159-171.
- PARSIS-BARUBÉ O. (2017), « "Il y a tant de nords dans ce Nord !" : problématiques de la délimitation et de l'indélimitation dans l'étude de l'imaginaire septentrional », in D. CHARTIER, H. VIDAR HOLM, C. SAVOIE, M. VIBE SKAGEN (dir.), *Frontières. Actes du colloque québéco-norvégien*, Montréal/Bergen, Imaginaire Nord, Université de Bergen (« Isberg »), p. 165-186.
- RAESSENS J. (2014), « The Ludification of Culture », in M. FUCHS, S. FIZEK, P. RUFFINO, N. SCHRAPE (dir.), *Rethinking Gamification*, Lüneburg, Meson Press, p. 91-118.
- ROSA H. (2012), *Aliénation et accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La Découverte.
- RUEFF J. (2008), « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux*, vol. 5, n° 151, p. 139-166.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (dir.) (2006), *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press.
- SICART M. (2008), « Newsgames: Theory and Design », in S. M. STEVENS, S. J. SALDAMARCO (dir.), *Entertainment Computing ICEC 2008*, 5309, Berlin, Springer, p. 27-33.
- SICART M. (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11, n° 3. En ligne, consulté le 6 mai 2019. URL : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/.
- UPPER ONE GAMES (2014), *Never Alone*, [Jeu vidéo], Anchorage, AK: E-Line Media.
- ZABBAN V. (2014), « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations », in M. ATALLAH, N. NOVA, M. PELLET, C. INDERMUHLE (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo*, Paris, Infolio, p. 13-32.

Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo

Le cas de la récession de Possum Springs

Esteban Giner¹

[Résumé] Afin de dépasser les concepts d'*expressive games* et de *persuasive games*, nous proposons un cadre sémio-pragmatique en mobilisant des outils des sciences de l'éducation et ce, afin de qualifier la persuasivité, le caractère persuasif, d'un *game design*. Nous concluons à la nécessité d'envisager la persuasivité d'un jeu vidéo sous la forme d'un continuum. Les discours sont alors le produit de controverses entre la machine et l'opérateur·trice et ce au travers de situations de communication plus ou moins persuasives, plus ou moins expressives. Afin de développer notre réflexion, nous mobilisons le jeu *Night In The Woods* qui propose à son joueur ou sa joueuse de parcourir Possum Springs, une ville fictive de la *Rust Belt* dont la désindustrialisation fut aggravée par la crise des *subprimes*. Porteur de nombreux discours sur la situation des ménages après la crise, le jeu se révèle expressif sur cette problématique bien qu'il puisse être persuasif sur les autres thématiques qu'il aborde.

Mots-clés : Crise des *subprimes*, étude des discours, *game design*, persuasivité, continuum persuasif, *expressive games*

[Abstract] In order to go beyond the concepts of expressive games and persuasive games, we propose a semio-pragmatic framework by mobilizing educational sciences tools to qualify the persuasiveness of a game design. We conclude that we need to consider the persuasiveness of a video game in the form of a continuum. The discourses are then the product of controversies between the machine and the operator through situations of communication more or less persuasive, more or less expressive. In order to develop our thinking, we mobilize the game *Night In The Woods* which proposes to its player to browse Possum Springs, a fictional city of the Rust Belt whose deindustrialization was aggravated by the subprime crisis. Bearer of many discourses about households after the crisis, the game is expressive on this issue even though it can be persuasive on other topics it addresses.

Keywords: Subprime crisis, discourse analysis, game design, persuasiveness, persuasive continuum, expressive games

« Tout s'effondre. Possum Springs saigne à en mourir. Et bientôt nous serons tous morts et cette ville ne sera plus que champs et forêts. »²
(le leader du Culte de Possum Springs)

¹ Université de Lorraine, CREM, France.

² Notre traduction. La citation originelle est : « *Everything crumbles. Possum Springs bleeds to death. And soon we'll all be dead and this town will just be fields and trees.* »

Jacques Henriot notait que « le jeu prend modèle sur une réalité qui, à son tour, pour mieux se faire comprendre, le prend pour modèle et parle son langage. Du modèle en vraie grandeur au modèle réduit, de la chose à l'image s'accomplit un incessant va-et-vient » (Henriot, 1989 : 61). C'est d'une de ces réalités dont il est question dans *Night In The Woods* (Infinity Fall, 2017)³. La famille de Mae Borowski – avatar du joueur – est présentée comme une famille étasunienne moyenne d'une petite ville minière peuplée d'animaux anthropomorphes. Afin de permettre à leur fille d'aller à l'université, cette famille a dû s'endetter. Dans le jeu, il est question, entre autres, de la saisie de leur maison par la banque avec laquelle ils ont contracté un prêt, de la reconversion professionnelle du père et du suivi budgétaire familial que fait la mère. Au cours de sa partie, le joueur peut révéler les problèmes économiques de la famille Borowski et des habitants de cette petite ville en discutant avec l'ensemble des personnages. En effet, les citoyens que rencontre le joueur ou la joueuse font tous et toutes face à des problèmes existentiels plus ou moins liés à la récession économique. Par exemple, Beatrice, amie de Mae et dont le père est chômeur de longue durée, n'a pu poursuivre ses études à l'université. Bien que ce monde soit fictif, il est difficile de ne pas y voir de nombreuses références aux États-Unis des années 2000 à 2010.

Si l'année 2008 a été emblématique pour le jeu vidéo indépendant avec les sorties de *Braid* (Number None) et de *Word Of Goo* (2D Boy), elle a aussi marqué les esprits pour avoir été la seconde partie de la crise des *subprimes*. Jean-Charles Bricongne, Vincent Lapègue et Olivier Monso notèrent que « des ménages américains dont l'accès au crédit était jusque-là très limité, parce qu'ils ne présentaient pas de garantie suffisante en termes de revenu, d'emploi ou de patrimoine, se sont vu offrir la possibilité de contracter des emprunts immobiliers mieux adaptés à leurs besoins » (Bricongne et al., 2009 : 26). Ce contexte a contribué à l'émergence de récits en lien avec des problématiques économiques et sociales proches des expériences de vie des créateur·ice·s et des joueur·euse·s. La réflexion que nous proposons est double. Premièrement, nous souhaitons apporter des éléments de réponse à la question suivante : comment analyser et qualifier la persuasivité des discours à propos d'enjeux sociétaux contenus dans un jeu vidéo ? Secondement, comment analyser les stratégies employées par les *game designers* afin de transmettre aux joueuses et joueurs une représentation, parcellaire, de leurs opinions ? Pour cela, nous mobiliserons une étude de cas particulière : les discours portés par NITW sur la situation économique des ménages habitant la *Rust Belt*⁴.

Si l'expressivité fait référence à ce qui est expressif, nous définissons la persuasivité comme le caractère de ce qui est persuasif. Ce concept fait donc référence à l'ensemble des stratégies discursives de persuasion contenues dans un jeu. La question de la persuasivité a déjà été abordée de plusieurs façons au sein des *game studies*. Ian Bogost définit, en 2007 (Bogost, 2007), les *persuasive games* comme des jeux dont l'intention est de convaincre leur joueur d'un message qu'ils contiennent. Il s'appuie alors sur la

³ Abrégé NITW par la suite.

⁴ La *Rust Belt* correspond à la région entourant les Grands Lacs : les États de New York, Pennsylvanie, Virginie de l'ouest, l'Ohio, l'Indiana, le Michigan, l'Illinois, l'Iowa et le Wisconsin.

notion de rhétorique procédurale, issue de procédures informatiques, pour attribuer une spécificité propre au média vidéoludique. Plusieurs critiques ont porté sur l'importance des représentations issues des *assets*⁵ et autres éléments non interactifs pour ce qui est du décodage du discours, notamment celle de Doris Rusch qui évoque les limites de « l'expression procédurale » lorsqu'il s'agit d'enjeux personnels (Rusch, 2009). Elle met particulièrement en avant l'importance des « métaphores expérientielles » dans le but de lier l'expérience que le ou la joueuse a en jouant et les expériences qu'il ou elle peut avoir dans sa vie personnelle.

Afin de prendre en compte les critiques adressées aux *persuasive games*, nous proposerons un cadre conceptuel notamment issu du diagramme de ludicisation⁶ de Sébastien Genvo (Genvo, 2013) et de la modélisation de la narration vidéoludique⁷ proposée par Rémi Cayatte (Cayatte, 2018). Nous optons pour ces modélisations principalement pour le fait qu'elles s'attachent à représenter l'objet support du – ou des – discours (le système de règles et l'éthos vidéoludique chez Genvo ; l'expérience-cadre chez Cayatte), le joueur ou la joueuse (le joueur-modèle pour le premier et les procédures pour le second) et les interactions entre ces acteurs. Nous les compléterons en mobilisant la cybernétique et les sciences de l'éducation en plus des *game studies* pour analyser les situations de communications rencontrées dans un jeu vidéo.

Pour cet article, NITW a été parcouru de deux façons. Premièrement en ligne droite : nous avons suivi la trame principale du jeu sans nous préoccuper des récits annexes. NITW est un jeu mettant l'emphasis sur les discussions que Mae peut avoir avec les habitants de Possum Springs : narration par des dialogues, textes multiples sur la ville, etc. Lors du second parcours du jeu, nous avons donc systématiquement discuté avec l'intégralité des PNJs⁸ lors des temps d'exploration de sorte à révéler l'ensemble des récits annexes. Dans le but de dévoiler le plus possible l'histoire de la ville, nous avons systématiquement opté pour les lignes de dialogue entraînant une réponse explicative de la part du ou des PNJs participants (inférence, questions, etc.).

1. Plusieurs moments de jeu pour soutenir une pluralité de discours

NITW démarre lorsque Mae arrive à la gare de Possum Springs. Après une traversée dans les bois, elle parvient au domicile familial et y trouve son père devant la télévision, surpris de sa venue. Après une première nuit passée, Mae peut alors partir à la (re)découverte de sa ville d'origine, et ce durant les deux semaines qui constituent le récit. Ce dernier est séparé en quatre actes ayant un nombre de jours variable. Son organisation est relativement cadrée : un acte est composé de plusieurs journées. Ces dernières sont

⁵ Tout élément visuel ou sonore d'un jeu vidéo, un *asset* peut lui-même être le produit d'autres *assets*.

⁶ Cf. Annexe 1.

⁷ Cf. Annexe 2.

⁸ Personnages Non-Joueur·euse·s.

alors séquencées chronologiquement. Généralement, une journée se décompose elle-même en deux temps.

Le premier temps laisse le joueur ou la joueuse libre (1) d'explorer l'ensemble des quartiers accessibles de la ville, notamment pour discuter avec l'ensemble des habitants et révéler les récits annexes ou (2) de se rendre directement auprès de Gregg, Beatrice ou Angus, amis de Mae et personnages principaux dont les fonctions en termes de mécaniques de jeu à ce moment sont de poursuivre le récit principal. Durant ces périodes, il y a donc une double exploration. La première est spatiale et consiste à traverser la ville de Possum Springs composée de « signes spatiaux naturels » et de « signes spatiaux fonctionnels » (Grandjean, 2019). « Les signes spatiaux naturels ne remplissent aucune fonction autre que phénoménologique » (Grandjean, 2019), il s'agit donc d'éléments permettant de susciter chez le joueur ou la joueuse la sensation qu'il ou elle explore une ville de la Rust Belt. Par exemple, on peut apercevoir au loin des anciennes usines aujourd'hui clôturées. En traversant la ville, le joueur ou la joueuse passe devant ce qui reste, au moment du récit, des boutiques ayant fermé auparavant. En revanche, les « signes spatiaux fonctionnels » permettent au joueur ou à la joueuse de poursuivre soit le récit principal du jeu, soit l'un des multiples récits annexes en induisant une seconde forme d'exploration qui est, cette fois, plutôt hypertextuelle. Outre son aspect plateforme et les mini-jeux⁹ qu'il contient, le titre propose à son joueur ou sa joueuse de nombreuses discussions (dont certaines durant lesquelles il ou elle ne fait qu'écouter et peut partir à tout moment) permettant de révéler progressivement les sujets d'actualités et les problèmes de chacun·e des habitant·e·s de Possum Springs (figure n° 1). Occasionnellement, le fait de discuter avec l'un·e des habitant·e·s peut aboutir à une séquence dirigiste durant laquelle le joueur ou la joueuse est guidée par le game design à effectuer certaines actions précises : casser des biens publics, explorer les égouts de la ville, rechercher des constellations, etc. Certaines discussions peuvent se révéler triviales (le joueur ou la joueuse peut par exemple discuter avec Selmers pour entendre chaque jour de nouveaux poèmes) alors que d'autres peuvent toucher des problématiques plus personnelles à chacun des PNJ. Lors d'une discussion avec Stan, le père de Mae, le joueur ou la joueuse découvre les difficultés qu'il a eues à trouver son emploi actuel de boucher au Ham Panther (la grande surface de Possum Springs) et à quel point il le déteste¹⁰. Pendant ce temps, il est donc principalement question d'explorer et de révéler les thématiques abordées par le jeu. Hormis lors des rencontres avec Gregg, Angus ou Beatrice, le joueur ou la joueuse n'est jamais tenu·e d'interagir avec chacun des PNJ qui sont des « signes spatiaux fonctionnels ». Au sens de Nicolas Auray et Bruno Vétel, il s'agit donc de considérer ce temps comme un moment propice à l'ouverture attentionnelle curieuse :

⁹ Il est notamment question, en termes de mini-jeux, de tir sur une cible, d'actions contextuelles reprenant les jeux *Guitar Hero* (Harmonix Music System, 2005), etc.

¹⁰ Stan reconnaît cependant que son travail est meilleur pour son dos. Sans mentionner la problématique, le jeu aborde tout de même la question de la pénibilité du travail.

À la différence d'un simple contrôle de l'activité qui tente de résorber les imprévus venus du contexte, l'ouverture attentionnelle curieuse, que l'on peut aussi appeler « agir exploratoire », consiste à se rendre disponible à des perturbations, à ne pas les traiter comme des interruptions (qui créeraient une discontinuité dans l'action), mais à ne pas non plus les envisager comme des dispersions (qui créeraient une simple versatilité de la personne au gré des situations, sans guidage) (Auray et Vétel, 2013 : 159).

Le second temps composant une journée du récit consiste cette fois en une séquence généralement plus dirigiste : soit parce qu'elle a lieu dans un environnement restreint, soit parce que le joueur ou la joueuse est limité-e dans le choix des actions qu'il ou elle peut réaliser. Le joueur ou la joueuse est plus ou moins guidé-e afin de minimiser les ruptures dans l'action. Par exemple, la première séquence que rencontre le joueur ou la joueuse consiste en une soirée *song and pizza* du groupe d'amis de Mae (Gregg, Angus, Beatrice et parfois Germ) : une répétition musicale suivie d'un repas au *Klik Clak Diner*, un restaurant dans le centre-ville de Possum Springs. C'est après ce repas qu'un élément central de l'intrigue est révélé, puisque le groupe découvre dans la rue un bras en décomposition et tatoué. Contrairement au premier temps que nous avons décrit, il s'agit donc ici de faire progresser le joueur ou la joueuse sans que celle-ci ne puisse flâner. C'est aussi lors de ces moments que l'on peut lire des opinions sur la situation économique de la ville. Plus tard dans le jeu, Mae et Beatrice vont au centre commercial Fort Lucenne. Il s'agit là d'un second temps d'une journée typique de NITW. À leur arrivée, Mae est surprise par l'absence de clientèle et par les nombreux magasins fermés par manque d'activité. Bea explique cette perte de vitesse de la galerie marchande en accusant Internet¹¹. Le jeu propose une illustration de ce que Nora Aufreiter *et al.* nomment notamment le *retail store apocalypse*, c'est-à-dire la fermeture des boutiques et l'abandon des galeries marchandes laissées en friche (Aufreiter *et al.*, 2012).

La narration proposée par NITW correspond à cette alternance de moments propices à l'ouverture attentionnelle curieuse. Elle permet de révéler l'histoire de la ville et les récits de vie de chacun des habitants. Mae peut discuter avec ces derniers durant des moments plus linéaires mais approfondissant les connaissances que les joueurs et les joueuses peuvent avoir sur la ville et ses habitants.

¹¹ Et par métonymie les sites de commerce tels qu'Amazon.



FIGURE N° 1 : DISCUSSION ENTRE LES MEMBRES DU CONSEIL DE VILLE (NITW, 2017)

Ce séquençage en deux temps que nous avons présenté fait apparaître plusieurs moments de jeux qui présentent des *gameplays* différents et de fait, des figures de rhétorique hétéroclites. Il apparaît alors nécessaire de catégoriser ces moments afin de définir la persuasivité d'un jeu. Plusieurs auteurs et autrices ont déjà proposé de discuter cette notion de « moments » dans un jeu vidéo, soit de manière directe (Giner, 2017) en faisant la distinction entre une situation et un moment (le dernier naît de la première s'il y a conscientisation), soit en analysant le comportement du joueur ou de la joueuse lorsqu'il ou elle fait notamment des allers et retours entre phases de jeu et phases réflexives (Sohier, 2016). La critique principale que nous effectuons vis-à-vis de ces propositions concerne l'importance accordée à ce qui est relatif au *play*¹², aux joueurs et joueuses et donc aux procédures (au sens de Cayatte, 2018), sans accorder d'attention particulière au jeu vidéo en tant qu'objet cybernétique. À l'instar d'Alexander R. Galloway,

[we]embrace the claim, rooted in cybernetics and information technology, that an active medium is one whose very materiality moves and restructures itself—pixels turning on and off, bits shifting in hardware registers, disks spinning up and spinning down (Galloway, 2006 : 18).

Galloway compte quatre *gamic actions* qui permettent de décrire le moment de jeu. Son objectif est de décrire la relation cybernétique entre un opérateur-joueur et la machine lorsqu'une session de jeu est effective. Sa proposition permet de considérer le jeu vidéo comme étant une forme de communication entre (1) une machine appliquant les ordres qu'elle reçoit d'un code informatique écrit par des développeurs et des développeuses et (2) un opérateur qui produit un ensemble d'*inputs* et de procédures en

¹² Le jeu en tant que comportement que l'on distingue du *game* : le jeu en tant que structure, objet.

fonction des ordres et des contraintes fournis par le jeu. Galloway propose de distinguer ces actions vidéoludiques en fonction de leur caractère diégétique ou non-diégétique¹³ mais aussi en fonction de l'origine de ces actions : soit l'opérateur, soit la machine. Il est possible de représenter cette réflexion sous la forme d'un tableau à double entrée (tableau n° 1). Quatre formes d'actions définies par Galloway apparaissent alors : *play*, *process*, *algorithm* et *code*.

TABLEAU 1 : LES QUATRE TYPES D' ACTIONS VIDÉOLUDIQUES SELON GALLOWAY.

	L'opérateur	La machine
Diégétique	<i>Play</i>	<i>Process</i>
	Ex : Mae traverse la ville pour rendre visite à Gregg.	Ex : les passants dans les rues de Possum Springs.
Non diégétique	<i>Algorithm</i>	<i>Code</i>
	Ex : accélérer certaines discussions des passants sans y prendre part.	Ex : les phylactères contenant les lignes de dialogue qui se déroulent automatiquement.

Les exemples reposent sur la figure n° 1.

À partir de ce tableau, il nous semble possible de proposer un premier paradigme dans le but de modéliser la persuasivité d'un discours porté par un jeu vidéo. Nous proposons de définir cette dernière sous la forme d'un continuum persuasif dont chacune des étapes est fonction des controverses générées par la simultanéité des actions vidéoludiques lors d'une situation-séquence¹⁴ de jeu. Nous définissons ici les controverses comme des phénomènes de communication entre l'opérateur et la machine qui permettent la co-construction des discours. À l'issue de nos parcours de NITW, nous remarquons que celui-ci met principalement l'emphase sur le *play*, le *code* et dans une moindre mesure les *process*. Les controverses que nous observons se concentrent particulièrement entre ce qui relève du *play* et ce qui relève du *code*. Si le premier temps de la journée dans NITW laisse s'exprimer l'opérateur via son exploration de la ville, les actions de *code* restent présentes lors des discussions et des mini-jeux. C'est fondamentalement l'opérateur, par le *play* et son « agir exploratoire »¹⁵, qui va les déclencher. On peut donc énoncer que les discours, bien que présents à ce moment, ne sont pas imposés aux joueurs et joueuses. Inversement, les seconds temps des journées sont bien plus dirigistes du fait des zones explorables ou par ce que peut faire le ou la joueuse : le *play* est donc contraint (principalement par mini-jeux ou par le choix de certaines

¹³ Nous préférons ce terme qui englobe l'extradiégétique qui relève du jeu (écran de chargement, inventaire, menus, etc.) mais aussi ce qui relève de la machine (puissance de calcul, système d'exploitation, etc.).

¹⁴ Nous optons pour l'appellation de situation-séquence puisque ce mot-valise englobe formellement un lieu (la situation) avec une temporalité (la séquence).

¹⁵ Nous interprétons « l'agir exploratoire » comme étant une posture que le joueur adopte dans sa façon de jouer. Nous reviendrons par la suite sur la façon dont nous proposons de prendre en compte cela pour analyser la persuasivité des discours.

lignes de dialogues de Mae). Durant ces parties du jeu, nous énonçons que c'est plutôt le *code*, donc une action machinique et non-diégétique, qui conditionne et enclenche le *play* du joueur.

Cependant, pour les façons dont nous analysons les deux temps du jeu à partir des actions vidéoludiques de Galloway, il convient de dire que nous pourrions proposer une analyse plus précise en catégorisant les moments de jeu. Il devient donc nécessaire de qualifier les controverses entre les actions de l'opérateur et celles de la machine et donc de définir la forme que prend la communication effective entre les acteurs d'une situation-séquence de jeu. Dans la suite de cet article, nous explorons la façon dont il est possible de représenter ces formes de communication, et ce dans le but de qualifier la persuasivité d'un discours contenu dans un jeu vidéo, en l'occurrence le discours concernant la situation économique des petites villes de la *Rust Belt* dans NITW.

2. Analyser et qualifier la persuasivité des jeux vidéo

Possum Springs est une représentation des *shrinking cities* avec, certes, des animaux anthropomorphes pour habitants. Celles-ci sont des « villes “marginalisées” par rapport au capitalisme, fonctionnant comme des espaces périphériques dans les circuits du capital » (Béal *et al.*, 2016 : 232). Possum Springs est une ancienne ville minière. Il est notamment possible de distinguer les anciens locaux d'une usine¹⁶ dans le décor du jeu. L'ancien métro conduisait directement les habitants à l'usine, signifiant que la ville était probablement son bassin d'emplois. Il n'est pas rare de croiser des habitants PNJs regrettant la gloire passée de la ville lorsque la région portait encore le nom de « *Manufacturing Belt* »¹⁷. Si la catégorie du post-apocalyptique ne convient pas à NITW, le jeu décrit néanmoins une ville frappée par la récession économique. Son *level design*¹⁸ et sa modélisation opèrent comme « métaphore expérientielle ». En ce sens, nous rejoignons la conclusion de Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll sur la mobilisation d'un décor urbain :

Le décor urbain, pour sa part, a au moins deux utilités : d'un côté, il fait office de symbole du monde moderne et, de l'autre, il sert de référence au quotidien des joueurs. Les relations qui se tissent entre la ville physique actuelle et l'activité ludique sont au cœur des processus de transformation et des nouvelles appropriations possibles (Di Filippo et Schmoll, 2016 : 133).

Ainsi, le choix d'ancrer le récit de NITW dans une ville aisément identifiable n'est pas anodin. Durant les phases d'exploration, le joueur dispose d'une certaine liberté pour révéler les propos contradictoires de ses habitants. Un exemple de ces contradictions est notamment observable à la fin du récit lorsque le jeu offre une lueur d'espoir au marasme ambiant en illustrant, dans ses derniers instants, l'ouverture d'une nouvelle enseigne dans le centre-ville. Par ailleurs, Mae est présentée comme une personne ni-

¹⁶ Que nous supposons être la verrerie dans laquelle Stan, le père de Mae, a travaillé avant sa période de chômage.

¹⁷ C'est ainsi que la *Rust Belt* est nommée jusque dans les années 1970.

¹⁸ Que nous définissons comme la façon d'agencer les zones explorables d'un jeu.

hiliste, cette attitude la pousse à ne jamais prendre fondamentalement parti sur les opinions des habitants à propos de la situation économique de la ville. Il s'agit là aussi de permettre aux joueurs et joueuses d'imaginer les pensées de Mae et de finalement décider de ses propos. Nous rejoignons donc Fanny Barnabé et Julie Delbouille qui énoncent : « en servant de médiation entre le joueur et l'objet jeu, l'avatar est l'un des principaux vecteurs de [la] réflexivité intrinsèque des œuvres vidéoludiques » (Barnabé et Delbouille, 2018 : 4).

Encadré 1 : Propos tenus par le leader du Culte sévissant à Possum Springs lors d'une situation-séquence mettant l'emphase sur le code plutôt que le play

*Things *can* get better. These mines are gonna be humming again someday. Old mills puffin' smoke. You kids don't understand that – we lost what our world was built around. Used to be you provided for a family, bought a house. Now you're stockin shelves at the grocery store. Kids leavin' more than they're stayin'... No opportunity here. Old people dyin', houses left empty, you ever seen that? A *home* become a tumbled-in pile of wood and plaster? A *job* become a burned out brick box or a hole in the ground? But we can change that. We can put this place back together.*

D'une manière générale, le jeu n'oblige pas le joueur ou la joueuse à révéler l'ensemble des discours, des situations de vies et des expériences relatées par chacun des habitants de la ville. Certains sont inévitables (comme celui de l'encadré n° 1) et d'autres dépendent de l'attitude du joueur et donc de son ouverture attentionnelle curieuse. Nous concluons donc que le *game design* de NITW alterne des séquences persuasives et des séquences expressives. Genvo propose la notion d'*expressive games* pour définir des jeux souhaitant installer une relation empathique sans volonté persuasive (2016). Cependant, nous adressons à ces deux genres vidéoludiques – les *expressive games* et les *persuasive games* – la même critique que Gabrielle Trépanier-Jobin (2016) : il s'agit de deux concepts (1) se rapportant à l'éthos des jeux – la façon dont sont présentés les discours au joueur – et (2) se référant plutôt aux intentions de leurs auteurs, notamment celles transmises en dehors des jeux par un ensemble de paratextes (textes de présentation, publicités, entretiens avec les auteurs, etc.) qui composent alors l'éthos prédiscursif du jeu¹⁹. Ainsi, le parallèle entre Possum Springs et la *Rust Belt* est potentiellement plus évident dans les témoignages des auteurs que dans le jeu :

College dropout Mae Borowski returns home to the crumbling former mining town of Possum Springs seeking to resume her aimless former life and reconnect with the friends she left behind (NITW sur Steam, s. d.)²⁰.

Creators of the games said they were more interested in showing the complicated lives of the people and places the world has left behind, as well as the economic realities that inevitably circumscribe their stories (Hudson, 2017 : B7).

Avec NITW, nous sommes donc loin de la représentation idyllique que faisait Bogost en 2008 à propos des problèmes budgétaires du joueur dans *Animal Crossing* (Nintendo,

¹⁹ C'est-à-dire l'ensemble des éléments annonçant le contenu et les propos du jeu.

²⁰ NITW sur Steam. (s. d.). Consulté le 17 décembre 2018, à l'adresse : https://store.steampowered.com/app/481510/Night_in_the_Woods/

2002), réduits à des choix de mobiliers. À l'instar de *Cart Life* (Hofmeier, 2010) dont le protagoniste est un vendeur précaire de journaux, NITW représente une société après la crise économique de 2008 dans laquelle les ménages moyens ont des difficultés à subvenir à leurs besoins. Dans un entretien donné au New-York Times, Benson énonce :

"We want to create stories and mythologies about the places we're from and the people we know, and that includes addressing the economics of it," said Mr. Benson, one of the NITW developers. "If you don't, I think you're not getting the whole picture" (Hudson, 2017 : B7).

À partir de ces quelques paratextes, il est possible d'inférer les éthos discursifs (sensibles au cours du jeu) et prédiscursifs (précédant le jeu et notamment relatifs aux paratextes) de l'expérience-cadre (au sens de Cayatte, 2018). Pour NITW, il semble variable en fonction des récits incorporés²¹ dans l'expérience-cadre et des paratextes observés. Cependant, nous discutons la temporalité supposée entre ce qui est discursif et le prédiscursif. Ruth Amossy avance : « tout éthos discursif se construit sur la base d'un éthos préalable, ou prédiscursif » (2014 : 23). L'enjeu n'est pas de confronter ses propos mais plutôt de modéliser la simultanéité de ces deux éthos. Ils participent aux discours du jeu et à l'adoption de certaines procédures de la part du ou de la joueuse. Inversement, le ou la joueuse participe à la aussi à la construction de ces discours : (1) en respectant l'expérience-cadre ou en la détournant et (2) en produisant des paratextes ou en validant ou rejetant des systèmes de représentation issus d'autres paratextes (figure n° 2).

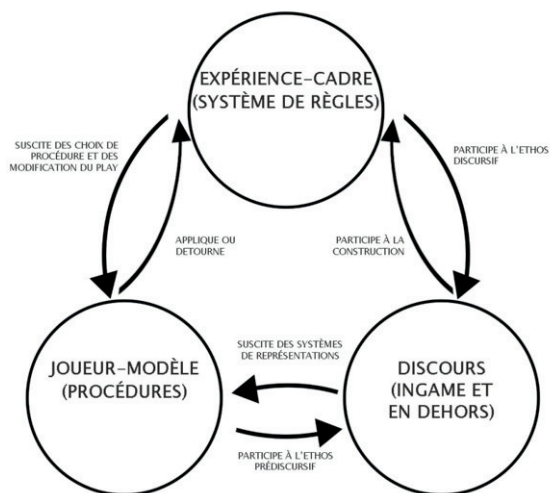


FIGURE N° 2 : LES RELATIONS ENTRE L'EXPÉRIENCE-CADRE, LE JOUEUR-MODÈLE ET LES DISCOURS

Par le biais du modèle représenté en figure n° 2, nous représentons la façon dont des discours contenus dans un jeu peuvent être plus ou moins communiqués aux joueurs

²¹ En référence à Cayatte (2018).

et joueuses. Cette représentation s'inspire en partie du diagramme de ludicisation de Genvo et schématise une situation potentielle durant laquelle un joueur peut être l'audience d'un discours (voir annexe 1). L'adjectif « potentielle » est particulièrement important puisque les joueurs peuvent ne pas prêter attention aux discours contenus dans une situation-séquence ainsi qu'à ce qui entoure le jeu tels que les différents paratextes que nous avons présentés. Par ailleurs, l'intérêt de la figure n° 2 est qu'elle est proche visuellement et conceptuellement de certains cadres théoriques issus des sciences de l'éducation. En particulier, elle adapte le triangle pédagogique de Jean Houssaye (Houssaye, 1993)²² à la façon dont les discours *ingame* et en dehors émergent. Ce rapprochement illustre aussi les relations que ces discours (les savoirs, *ibid.*) ont avec l'expérience-cadre (assimilé à « l'enseignant », *ibid.*) et le joueur-modèle (l'étudiant, *ibid.*). Cependant, plutôt que de considérer les discours comme des entités préexistantes, autonomes et distinctes – c'est le cas des savoirs chez Houssaye – nous énonçons qu'ils sont le résultat de controverses entre les procédures (par les actions du joueur ou de la joueuse) et l'expérience-cadre (contenant des éléments de discours). C'est pourquoi nous nous focalisons sur celle-ci. Pour cela, nous proposons de mobiliser le modèle des événements d'apprentissages – enseignements de Dieudonné Leclercq et Marianne Poumay (2008) afin de qualifier la communication se déroulant lors du *gameplay* selon Cayatte (annexe 2).

À travers ce prisme, nous concevons le *gameplay* de NITW comme un ensemble de situations-séquences pédagogiques potentielles durant lesquelles plusieurs événements d'apprentissages-enseignements²³ à propos de l'après-crise peuvent survenir. Ces événements sont caractérisés par un ensemble d'objectifs communicationnels, d'éléments *ingame* (des *assets* diégétiques ou extra diégétiques) et des approches pédagogiques (apprentissage par répétition, par exploration, par expérimentation, etc.). Ces EAE ont l'intérêt de prendre en compte l'ensemble des acteurs d'une communication. Bien que le concept des EAE soit originellement mobilisé pour définir les événements ayant lieu entre un formateur et un apprenant, nous l'appliquons au jeu en tant que situation de communication avec un joueur ou une joueuse déployant des procédures selon des attitudes et des comportements particuliers. Dès lors, il s'agit de qualifier les approches du *game design* (les actions vidéoludiques réalisées par la machine) et les comportements du joueur (les actions vidéoludiques réalisées par l'opérateur) plus ou moins attendus (tableau n° 2).

²² Houssaye définit le triangle pédagogique comme un espace compris entre le savoir, l'enseignant et l'étudiant. Par ailleurs, il définit sous l'appellation de « postures » des relations privilégiées entre ces acteurs, idée que nous ne retenons pas ici mais qui pourra faire l'objet d'un prochain travail.

²³ (Abrégé EAE).

TABLEAU N° 2 : LES ÉVÉNEMENTS D’APPRENTISSAGES–ENSEIGNEMENT
APPLIQUÉS À UNE SITUATION-SÉQUENCE VIDÉOLUDIQUE

Les approches de l'expérience-cadre <i>Process et Code</i>	Les procédures attendues de la part du joueur-modèle <i>Play et Algorithm</i>	Continuum Persuasif
Guidance	Exercisation	<div>Persuasif</div> <div>↕</div> <div>Expressif</div>
Modélisation	Observation	
Transmission	Réception	
Animation	Débat	
Réactivité	Expérimentation	
Confortation	Création	
Documentation	Exploration	
Co-réflexion	Méta-réflexion	

Les approches et les procédures se basent sur le modèle des EAE de Leclerc et Poumay (2008).

À partir de cette grille de lecture, il devient possible de catégoriser la persuasivité des discours contenus dans NITW. Nous énonçons que plus une situation-séquence comprend des EAE tendant vers la persuasivité et plus le *game design* sera persuasif. Inversement, plus le *game design* proposera des situations-séquences laissant le joueur contrôler son apprentissage et plus le jeu sera expressif à propos d'un discours qu'il contient. Par exemple, NITW dans son ensemble ne propose pas d'événements [guidance – exercisation] hormis pour les mini-jeux *DemonTower*²⁴ et musicaux : Mae n'est jamais invitée à « réessayer » après ce qui peut sembler être un échec. Il n'y a pas non plus de [confortation – création] ni de [réactivité – expérimentation] puisque le ou la joueuse n'est pas libre de tester ou de créer des éléments à partir de l'expérience-cadre. Malgré les quelques choix de dialogues, il n'y a pas non plus d'invitation à susciter un débat entre des participants.

En revanche et à propos des *shrinking cities*, le *game design*²⁵ de NITW transmet des éléments de discours variés à propos de la situation économique de Possum Springs en insérant dans les situations-séquences (et donc le *gameplay*) les EAE suivants :

- [Modélisation – observation] : le joueur ou la joueuse a le loisir d'observer chacun des *assets* composant la ville de Possum Springs. Cet EAE ne repose pas sur un objectif formalisé dans le jeu, c'est donc le *play* qui est à l'initiative ;
- [Transmission – réception] : l'intégralité de la narration vidéoludique passe par des textes mais le joueur ou la joueuse n'est pas obligé de recevoir l'entièreté de ces textes (les récits secondaires) pour faire avancer le récit. Le *play* tient donc une part importante du déclenchement de la transmission. Cependant, la trame principale

²⁴ Un jeu singeant la série *Dark Souls*.

²⁵ Et donc les auteurs et autrices.

ne permet pas au joueur ou à la joueuse de faire des ellipses, c'est donc la machine par le biais du code (pour reprendre Galloway) qui est à l'initiative ;

- [Documentation – exploration] : le *code* documente la situation de la ville et de ses habitants par des lignes de dialogues et des éléments révélant l'histoire. C'est au joueur ou à la joueuse d'aller à la rencontre de cette documentation en explorant la ville. C'est donc le *play* qui est à l'initiative ;
- [Co-réflexion – Méta-réflexion] : par l'ensemble des textes et des *assets*, le *game design* apporte des éléments de discours à propos de la situation économique de Possum Springs en tant que *shrinking cities* (tels que des opinions, des coupures de presse relatant l'histoire de la ville, etc.). Ceux-ci peuvent servir aux joueurs et joueuses afin qu'ils et elles puissent développer leurs réflexions en prenant en compte l'importance des métaphores expérientielles (Rusch, 2008) et des contextes dans lesquels ils et elles jouent (Genvo, 2013).

À partir de la méthode que nous avons exposée, il nous semble possible d'amener des preuves formalisées de la persuasivité d'un jeu, en l'occurrence NITW. Plutôt que de le catégoriser d'un seul tenant en tant que *persuasive game* ou d'*expressive game*, il est judicieux d'exercer une lecture plus détaillée. Sur quatre des EAE retenus pour définir le *gameplay* de NITW, il apparaît que seuls les EAE de [transmission – réception] rencontrés lors de la trame principale du jeu sont incontournables dans le parcours du joueur ou de la joueuse. Par ailleurs, une partie de ces EAE (lors du premier temps décrit d'une journée *ingame*) n'est activable que par l'exploration facultative du joueur ou de la joueuse. Les trois autres sont à l'initiative du joueur ou de la joueuse : si ce ou cette dernière adopte une posture d'ouverture attentionnelle curieuse, il ou elle a accès à de nombreux éléments. Enfin, il convient de prendre en compte la pluralité des opinions diffusées qui teintent les dialogues obligatoires et facultatifs du jeu. Malgré l'omniprésence des discours à propos de la situation économique de Possum Springs et malgré les paratextes que nous avons mobilisés et ceux restants, nous énonçons que sur le point précis de la situation des petites villes (et plus précisément des *shrinking cities*) de la *Rust Belt*, le jeu est expressif. Cependant, il est important de mentionner qu'il peut être persuasif concernant d'autres sujets. Par exemple, nous n'avons pas traité dans cet article de la dépression de Mae. Il pourra être intéressant dans un prochain travail de pratiquer un examen similaire avec la méthode que nous proposons afin de déterminer si le jeu est expressif ou persuasif à ce sujet.

3. Définir la persuasivité des discours vidéoludiques en mobilisant les sciences de l'éducation

L'objet de cet article était double. Premièrement, nous souhaitions proposer un modèle permettant d'analyser la persuasivité ou l'expressivité d'un jeu vidéo à propos d'un discours qu'il contient et qui émerge avec l'intervention du joueur ou de la joueuse. Secondement, en faisant de NITW notre étude de cas, nous voulions observer les mé-

thodes des *game designers* dans la création d'une expérience-cadre portant un discours spécifique. En l'occurrence, les enjeux de ces observations portaient sur la façon dont NITW porte un discours plutôt expressif composé d'éléments parfois contradictoires sur les *shrinking cities* de la *Rust Belt*. Sans énoncer qu'il y aurait une spécificité du jeu vidéo indépendant à être expressif, NITW semble paradigmatique dans la façon dont son *game design* structure la communication entre ses auteur-ric-e-s et le joueur ou la joueuse : l'objectif est plutôt de le ou la laisser autonome dans ce qu'il ou elle peut apprendre à propos des villes étasuniennes similaires à Possum Springs.

Nous concluons sur l'intérêt de mobiliser les outils de la pédagogie et des sciences de l'éducation pour non pas inférer les potentiels pédagogiques des jeux vidéo mais pour mettre en place une méthodologie des études de discours *ingame*. Le cadre que nous proposons permet alors de qualifier la persuasivité de ces phénomènes de communication. En complétant le modèle de Cayatte de la narration vidéoludique par l'ajout des événements d'apprentissages-enseignements (tableau n° 2), nous énonçons qu'un discours est le produit de controverses entre :

- l'expérience-cadre qui mobilise dans différentes mesures des éléments de discours et des actions vidéoludiques (*code* et *process* selon Galloway) ancrés dans des approches pédagogiques (transmission, documentation, etc.)
- l'opérateur (les procédures) qui par ses actions (*play* et *algorithm*) applique ou non les comportements attendus (réception, exploration, etc.)²⁶
- durant une succession de situations-séquences. L'ensemble aboutit alors à des moments de jeu permettant ou non la révélation d'un discours contenu dans un jeu (figure n° 3).

²⁶ Ils et elles peuvent aussi notamment détourner l'expérience, ne pas respecter les consignes ou tout simplement refuser de jouer.

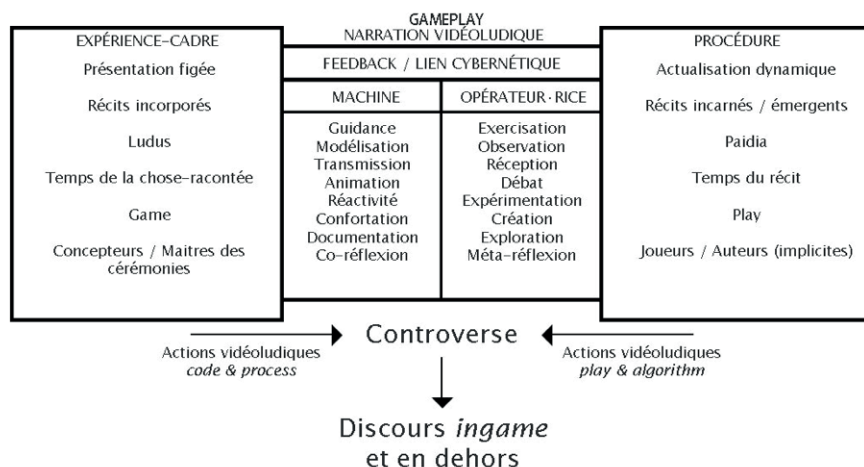


FIGURE N° 3 : L'ÉMERGENCE DES DISCOURS À PARTIR DES CONTROVERSES ENTRE L'EXPERIENCE-CADRE ET LES PROCÉDURES

Un des points à développer concerne la non-prise en compte de la multitude de profils de joueurs. À ce jour, la littérature à propos des typologies de joueurs et joueuses est foisonnante, en témoigne la méta-synthèse de Janne Tuunanen et Juho Hamari (Tuunanen et Hamari, 2012). Cependant, il apparaît que la majeure partie des typologies porte sur la catégorisation d'attitudes (comportementales et psychologiques). C'est pourquoi nous proposons plutôt d'ouvrir une réflexion sur la formalisation d'un outil permettant d'évaluer les compétences – des savoir-agir complexes mobilisant et combinant des ressources internes et externes (Tardif, 2006) – des joueurs. Cet outil pourrait prendre la forme d'un référentiel de compétences²⁷ du joueur-modèle. Il serait intéressant alors de croiser la persuasivité d'un discours avec le degré de compétences d'un joueur ou d'une joueuse²⁸ afin d'offrir une nouvelle perspective socio-pragmatique sur l'étude des discours vidéoludiques.

²⁷ Un exemple de compétences, selon le formalisme de Jacques Tardif (Tardif, 2006), serait par exemple : « analyser les discours contenus dans un jeu ». L'enjeu du référentiel serait alors de formaliser des étapes formant une trajectoire de développement mais aussi d'énoncer les situations pragmatiques dans lesquelles le joueur mobiliserait cette compétence.

²⁸ Par ailleurs, il sera dans ce cadre important de proposer des modalités d'évaluation des compétences. Cela peut passer par des tests d'auto-positionnement ou la mise en place d'un portfolio amenant alors des preuves constatables d'une compétence.

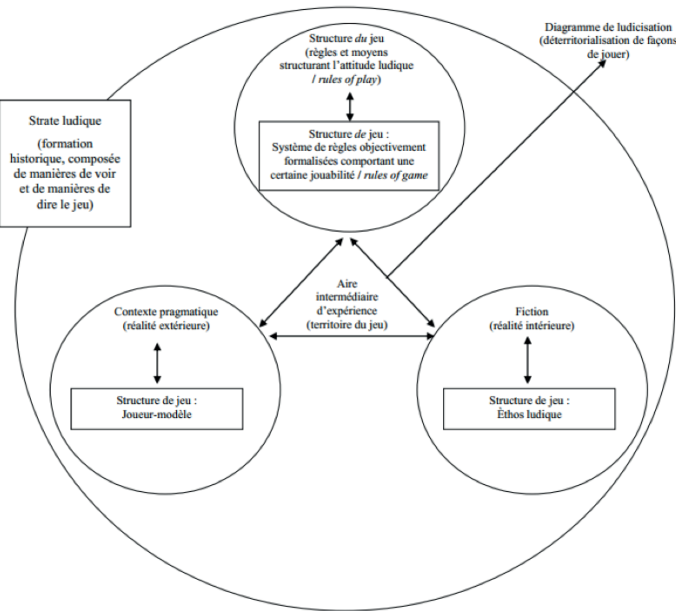
Bibliographie

- AMOSSY R. (2014), « L'éthos et ses doubles contemporains. Perspectives disciplinaires ». *Langage et société*, n° 149, p. 13-30.
- AUFREITER N. et al. (2012), *Seven Strategies to Beat the Retail Apocalypse*. McKinsey & Company. En ligne, consulté le 8 juin 2019. URL : https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/dotcom/client_service/Marketing%20and%20Sales/PDFs/McKinsey%20CMO%20forum%20-%20Seven%20strategies%20to%20beat%20the%20retail%20apocalypse.ashx.
- AURAY N., VETEL B. (2013), « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium », *Réseaux*, vol. 182, n° 6, p. 153-186.
- BARNABÉ F., DELBOUILLE J. (2018), « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n° 9. En Ligne, consulté le 8 juin 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/958>.
- BEAL V., FOL S., ROUSSEAU M. (2016), « De quoi le "smart shrinkage" est-il le nom ? Les ambiguïtés des politiques de décroissance planifiée dans les villes américaines », *Géographie, économie, société*, vol. 18, n° 2, p. 211-234.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- BRICONGNE J.-C., LAPEGUE V., MONSO O. (2009), « La crise des "subprimes" : de la crise financière à la crise économique », note de conjoncture. Paris, INSEE. En ligne, consulté le 23 février 2019. URL : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/1407817?sommaire=1407821>.
- CAYATTE R. (2018), « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9. En Ligne, consulté le 8 juin 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936>.
- FILIPPO L. D., SCHMOLL P. (2016), « La ville après l'apocalypse. Entre formalisation projective et réalisation locale », *Revue des Sciences sociales*, n° 56, p. 126-133.
- GALLOWAY A. R. (2006), *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- GENVO S. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine.
- GENVO S. (2016), « Defining and Designing Expressive Games: the Case of Keys of a Gamespace », *Kinephanos*, numéro spécial, avril 2016.
- GINER, E. (2017), « Inciter à la réflexivité par les mécanismes ludiques : une analyse comparée de *The Witness*, *Undertale* et *The Beginner's Guide* », *Le Pardaillan*, n°2. p. 167-181. En ligne, consulté le 8 juin 2019. URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01622006/document/>.

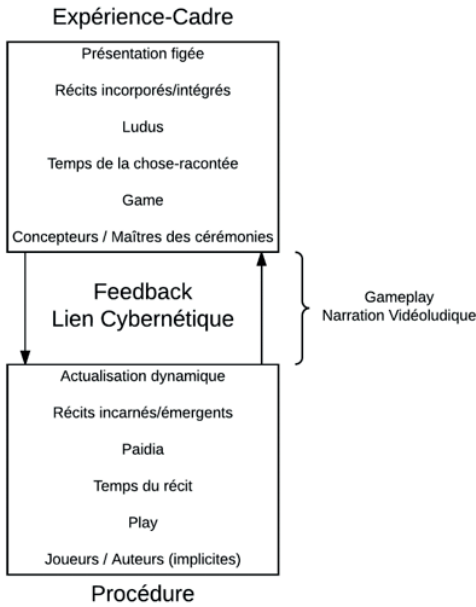
- GRANDJEAN G. (2019), « Ordre et désordre de l'espace social vidéoludique, analyse formelle et visuelle de quelques villages de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* », *Émulations*, n° 30.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, Paris, José Corti Éditions.
- HOUSSAYE J. (dir.) (1993), *Pédagogie : une encyclopédie pour aujourd'hui*, Montrouge, ESF Éditeur.
- HUDSON L. (2017), « Coming to Video Games Near You: Depressed Towns, Dead-End Characters », *The New York Times*. En ligne, consulté le 23 février 2019. URL : <https://www.nytimes.com/2017/02/15/technology/personaltech/coming-to-video-games-near-you-depressed-towns-dead-end-characters.html/>.
- LAURENT S. (2018), « Le peuple de Trump », *Le Débat*, vol. 198, n° 1, p. 4-10.
- LECLERCQ D., POUMAY M. (2008), « Le Modèle des Événements d'Apprentissage – Enseignement ». En ligne, consulté le 23 février 2019. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/13968>.
- RUSCH D. (2009), « Mechanisms of the Soul : Tackling the Human Condition in Videogames », *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, vol. 5, Londres, Université Brunel.
- SOHIER R. (2016), « L'expérience émergente du jeu vidéo », *Implications philosophiques*. En ligne, consulté le 24 février 2019. URL : <http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/lexperience-emersive-du-jeu-video/>.
- TARDIF J. (2006), *L'évaluation des compétences : Documenter le parcours de développement*, Montréal, Chenelière Education.
- TREPANIER-JOBIN G. (2016), « Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games », *Kinephanos*, numéro spécial, avril 2016.
- TUUNANEN J., HAMARI J. (2012), « Meta-synthesis of player typologies », *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*, vol. 10. Tampere, Université de Tampere, Université de Jyväskylä et Université de Turku.

Annexes

ANNEXE 1 : LE DIAGRAMME DE LUDICISATION, GENVO, 2013



ANNEXE 2 : GAMEPLAY ET NARRATION VIDÉOLUDIQUE, CAYATTE, 2018



Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression

Fanny Barnabé¹, Julien Bazile², Rémi Cayatte³

Cet entretien avec Sébastien Genvo, Professeur à l'Université de Lorraine, membre du Centre de Recherches sur les Médiations (CREM) et de l'Expressive Game Lab, revient sur les enjeux centraux de ce numéro d'*Émulations*, puis les prolonge par l'intermédiaire d'une réflexion sur la notion de jeux expressifs. Cette réflexion prend en partie appui sur le travail de recherche-crédation de Sébastien Genvo, et en particulier sur le développement actuel de son dernier jeu, *Lie in my Heart*.

Ce numéro d'Émulations est consacré au rapport entre jeux vidéo et société, quelle place le jeu vidéo occupe-t-il selon vous dans nos sociétés contemporaines, est-elle plus centrale aujourd'hui qu'auparavant ?

SG : Je pense effectivement que c'est un objet qui s'est peu à peu déplacé de la périphérie vers le centre des activités numériques. Le jeu vidéo s'est transformé pour s'adapter à des types de pratiques qui se sont diversifiées depuis son apparition. Les lieux et les publics du jeu vidéo, par exemple, ont évolué pour atteindre aujourd'hui davantage de personnes qu'il y a 15 ou 20 ans. On peut mentionner également une diversification sur le plan du genre des pratiquants et participantes, une question qui se pose aujourd'hui moins que par le passé, même s'il faut aussi souligner des différences de pratique selon les communautés.

L'objet en lui-même recouvre aujourd'hui des acceptions et des définitions qui sont bien différentes de celles que l'on avait l'habitude de voir il y a encore 20 ans. Néanmoins il faut préciser que l'on joue aussi à des objets qui ne sont pas nécessairement définis comme du jeu vidéo, mais qui sont tout de même du jeu sur support numérique. Les processus de ludicisation (Genvo, 2013) du numérique se sont renforcés, et ce par rapport à de multiples enjeux (économiques, politiques, de gouvernance de la vie sociale, etc.), le jeu permettant de créer certaines dispositions chez les individus qui changent leurs rapports aux dispositifs numériques. On peut particulièrement remarquer ce renforcement dans la manière dont des supports comme la micro-informatique, qui ont pu être très connotés comme étant liés à des activités professionnalisantes, ont pu bénéficier d'une transformation des représentations que l'on pouvait en avoir, par le biais de la ludicisation, qui crée des attentes et appose des connotations sur ces supports. Il faut voir ce type d'évolution sous un angle co-constructiviste, les pratiques transformant les

¹ Université de Liège, Liège Game Lab, Belgique.

² Université de Lorraine, CREM, France, Université de Sherbrooke, France.

³ Université de Lorraine, CREM, France.

objets, qui transforment les pratiques en retour, ce qui génère également la production et la transmission de représentations socioculturelles. Tout ceci participe à disséminer les pratiques ludiques dans les environnements numériques aujourd'hui.

Est-ce qu'on peut envisager les jeux vidéo comme les reflets des sociétés qui les produisent, autant en matière de contenu que de représentations – ce qui serait l'autre facette de cette dynamique de co-construction que vous décrivez ?

SG : C'est une question compliquée puisque, de toute façon, comme toutes formes de création et de représentations, les jeux vidéo reflètent leurs environnements de production. Toute la question étant de savoir à quelle échelle et sur quels sujets portent ces reflets. Puisqu'un jeu vidéo est à présent issu d'une industrie globalisée, ce serait réducteur de prêter uniquement certaines valeurs issues d'une échelle locale (nationale par exemple). L'individu est toujours à l'intersection d'une multiplicité de cultures, et j'ai envie de dire que pour un jeu vidéo c'est la même chose.

Dans *Jeux de rôle : les forges de la Fiction*, Olivier Caïra (2007) se posait la question de savoir pourquoi les jeux de rôles n'ont pas émergé de manière plus large avant la fin du siècle dernier. Une des réponses qu'il apportait était que, pour que ces jeux émergent, il est nécessaire d'avoir une forme d'imaginaire partagé chez les joueurs, la fin du XX^e siècle étant une période où ces imaginaires sont partagés à une échelle globale et de manière plus transculturelle que précédemment.

Chaque jeu fait référence d'une certaine façon à son contexte de production, mais la définition de ce contexte peut être fluctuante et dépend de la perspective de recherche que l'on appose sur l'objet. Dans mes travaux j'ai pu travailler par exemple sur les jeux vidéo d'aventures français, qui étaient destinés à un marché très localisé, produits à une échelle nationale, et qui reflétaient certains éléments de la culture de leur époque à cette échelle.



CAPTURE D'ÉCRAN DE SRAM (HEMONIC ET HAUDUC, 1986, TOUS DROITS RÉSERVÉS) DANS LAQUELLE LA SOLUTION D'UNE ÉNIGME FAIT RÉFÉRENCE AU FILM *LE QUAI DES BRUMES* (CARNÉ, 1938)

Ce qui me semble intéressant est surtout de questionner non pas « si », mais « comment » le jeu vidéo reflète son époque, à quelle échelle et suivant quelles logiques. Je crois que ce qu'on appelle la théorie du reflet ne suffit pas à aborder cette question. Le jeu vidéo et le jeu au sens large sont aussi un creuset de la formation de la culture et des liens entre l'individu et la culture, voire de la formation identitaire de l'individu, ce qui est très bien souligné par des travaux en anthropologie ou en science de l'éducation.

Le jeu est à penser comme étant à la fois reflet et matrice, et c'est ce qui est compliqué avec cet objet. Il peut être à la fois outil de socialisation culturelle, pour le jeune enfant par exemple, mais aussi outil de production de culture, une dualité que l'on retrouve autant chez Johan Huizinga (1951) que chez Donald Winnicott (1975). Que ce soit d'un point de vue anthropologique ou pédopsychiatrique, pour reprendre ces deux exemples, il y a eu toujours eu le postulat que le jeu forme la culture, et c'est le cas également pour le jeu vidéo. C'est ce que l'on voit très bien, pour poursuivre dans une perspective anthropologique, avec les pratiques comme le *cosplay*, ou les cultures médiatiques qui se développent autour du jeu vidéo. Je pense notamment à l'*e-sport*, qui participe d'une médiatisation – et d'une spectacularisation – de pratiques vidéoludiques. Il y a eu de véritables laboratoires d'expérimentations culturelles dans ce domaine, qui sont plus ou moins entrés en friction ou en complémentarité avec les cercles technologiques et économiques du jeu vidéo en tant qu'industrie, comme ont pu le souligner Stephen Kline, Nick Dyer-Witherford et Greig de Peuter (2003).

Les jeux vidéo participent ainsi de la formation culturelle des individus, on peut le voir dans la manière dont certains joueurs investissent d'une charge émotionnelle forte certains jeux, ce qui a des incidences dans leurs trajectoires et parcours de vie. On ne peut pas cependant surdéterminer le rôle de l'objet en ignorant d'autres facteurs. C'est pour cela que je tiens à développer dans mes travaux de recherche une réflexion sur l'éthique du *game design*, et sur ce que j'appelle le *play design* (Genvo, 2013). C'est-à-dire quels sont les systèmes de valeurs qui sont véhiculés par le jeu vidéo, ce que les individus en font et comment cela fait écho ou pas avec leurs propres représentations culturelles et mentales. La perspective éthique de l'étude du *game design* s'impose ainsi, non pas en tant que jugement de valeur de la part du chercheur, mais davantage comme une volonté d'analyser et de comprendre les valeurs qui sont transmises par le jeu et qui forgent les pratiques qui y sont associées.

En lien avec l'idée de jeu (vidéo) comme creuset d'une signification culturelle partagée, est-ce qu'on pourrait également considérer ce dispositif comme le creuset de significations sociales, de manières d'être dans la société (que ces jeux soient sérieux ou non) ?

SG : Oui, il suffit de voir le succès qu'est actuellement un jeu comme *Fortnite* (Epic Games, 2017), par exemple, pour se dire que le jeu vidéo est aussi un outil de socialisation, tout comme le jeu au sens large ainsi que la plupart des formes de cultures de consommation médiatique. On consomme des médias aussi parce que ce sont des outils puissants de socialisation directs ou indirects. Qu'il s'agisse de jeux vidéo, de séries

télevisées, de cinéma ou de bandes dessinées, il y a, même sans socialisation directe, de potentiels phénomènes d'appartenance à une communauté qui a des pratiques similaires et dans laquelle on aspire à s'identifier ou à se retrouver. Il y a encore des études à mener sur les spécificités des formes particulières de socialisation des joueurs, voire des jeunes enfants, dans la continuité de travaux existants en sociologie.

Dans le prolongement de ce type de travaux, la perspective que je développe est de placer le point focal sur la dimension ludique, c'est à dire une approche ludologique – non pas au sens structuraliste avec lequel ce terme a pu être employé – mais au sens de ce qui fait l'identité ludique d'un objet, qui étudie ce qui fait qu'une pratique ou une situation recouvre une dimension ludique à une époque et dans un lieu donné. Pour le dire autrement, il s'agit d'analyser la fonction, le sens ou le rôle que des individus donnent à ces objets ludiques, la manière dont ces objets présentent un « éthos ludique » (Genvo, 2012) et se présentent en tant que jeux. L'enjeu dans cette perspective est de se repositionner dans différents contextes au sein desquels la question de ce qui « fait jeu » peut être différente d'aujourd'hui. Je suis souvent impressionné par le fait que toute la terminologie que l'on trouve dans des magazines spécialisés des années 1980 pour décrire ces jeux n'est en partie plus employée de nos jours. Le terme de « jeux de tableaux » est quelque chose qui a été par exemple remplacé par « jeux de plateformes ». Ce type d'exemple permet d'interroger la façon dont différents contextes « font sens » de ce qu'est le jeu (vidéo), auprès de différents publics avec différentes attentes, et comment les jeux eux-mêmes essaient en retour de correspondre à cette production de sens. L'enjeu étant pour moi de partir de la dimension et de l'identité ludique des objets et des pratiques, dans une approche compréhensive, pour déboucher dans un second temps sur ces questionnements en termes de socialisation et de sens attribué à l'activité ludique dans un contexte donné.

Une des questions étudiées dans vos travaux et au sein de l'Expressive Game Lab à l'Université de Lorraine est la dimension expressive de ces objets et pratiques ludiques : est-ce que vous pouvez nous en dire plus sur cette dimension et sur la manière de l'analyser ?

SG : Ce questionnement s'inscrit dans la continuité de ce que j'ai esquissé jusqu'ici dans cet entretien : la question de l'expressivité revient à se demander ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression à part entière. La question des manières dont le jeu véhicule des normes culturelles, des représentations du monde et des valeurs est centrale dans mes travaux depuis leur début, comme l'est la problématique inverse : comment le jeu permet aux individus d'exprimer leurs propres représentations du monde et valeurs. L'interaction, la rencontre entre l'objet et l'individu participe ainsi de ce que l'on pourrait appeler une expression vidéoludique. Dans mes travaux, j'envisage en particulier cette question sous forme de recherche-crédation. Je suis en train de développer un jeu dans le cadre de mes recherches qui questionne très concrètement la manière dont un individu peut témoigner d'une expérience individuelle par le jeu, de son vécu d'une expérience particulière. Ce jeu a une dimension autobiographique et me permet de ré-

fléchir sur les possibilités autobiographiques fournies par le dispositif jeu vidéo. Mais comme il s'agit de jeu, l'utilisateur s'attend à avoir une part de liberté, de créativité et d'appropriation. C'est d'ailleurs ce que les jeux sérieux et certains pans de la gamification axés sur le transfert de compétences et de messages n'ont pas entièrement compris. Pour qu'il y ait jeu, il y a besoin de formes d'appropriation et de créativité, ce que l'on retrouve particulièrement chez Winnicott (1975).

L'analyse de l'expressivité dans un jeu vidéo amène des questionnements sur la manière dont un jeu véhicule, au-delà d'une intention de l'auteur, des représentations et systèmes de valeur à partir d'un système de règles (*game*), mais aussi des espaces qu'ils laissent au jeu (*play*). Cette question d'espace et de distance est d'ailleurs travaillée par d'autres collègues, notamment Maude Bonenfant (2013). C'est aussi quelque chose sur lequel j'ai beaucoup travaillé, sur la manière dont un *game designer* configure la distance entre joueur et espace de jeu, et la manière dont le joueur va s'immiscer dans cet espace, ce que j'appelle du *play design*. Il s'agit non seulement de la distance en tant qu'espace réflexif pour le joueur, mais aussi en tant qu'espace laissé à l'exploration et à la créativité de ce dernier, au sens des marges de manœuvre (Cayatte, 2016).

On retrouve, en étudiant ces espaces entre jeu et pratique, une dynamique de co-construction entre le *designer* et le joueur, le premier laissant une forme de distance et le second s'y immisçant jusqu'à éventuellement y déployer sa propre expressivité. Ces questions se posent par exemple dans le jeu que je suis en train de développer, *Lie in my Heart*, dans lequel une des scènes consiste pour le joueur à annoncer à un enfant le décès de sa mère. Dans cette scène, j'aurais pu imposer une certaine vision du monde, faire que le joueur explique par exemple ce décès, face aux questions de l'enfant, par une vision du monde qui pourrait être athéiste, ou à l'inverse empreinte de religion, comme certains jeux le font. Dans mon cas j'ai décidé de laisser au joueur le choix dans la manière d'expliquer à l'enfant, et les choix qui sont faits pas le joueur orientent certains dialogues ultérieurs, en laissant au joueur l'initiative sur le plan des grilles de lecture et des systèmes de valeurs face à une situation comme celle-là. Même si on impose toujours plus ou moins certaines choses, il faut penser à ce qui relève des contraintes et des libertés, ce qu'on permet au joueur ou non d'importer dans le jeu. Umberto Eco posait déjà cette question dans *Lector in Fabula* (1985 [1979]) en abordant les possibilités de « faire violence » à un texte ou au contraire d'entrer dans une logique de coopération textuelle, le *game designer* pouvant paramétrer un degré plus ou moins fort de coopération possible.

Ce sont toutes ces questions que l'on retrouve dans la notion d'expressivité. Pour moi, le concept de jeu expressif en tant qu'objet de recherche partait dans ce cas du constat d'un manque de concept pour penser et forger la réalité, comme l'évoquent Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Qu'est-ce que la philosophie* (1991). La notion d'expressivité permet ainsi de penser ces types de jeux, qui parlent du réel, qui n'essaient pas de nous convaincre d'un message préétabli sur ce réel, mais qui visent plutôt à interroger le joueur sur ce réel pour lui laisser apporter ses propres réponses.

Les jeux expressifs sont pour moi des jeux qui présentent des problèmes sur des sujets liés à la vie quotidienne, et qui permettent au joueur de réfléchir et de formaliser ses propres solutions aux problèmes présentés. Ces solutions peuvent être formalisées dans le jeu, comme elles peuvent l'être dans la réalité, en profitant du fait que le jeu soit une « aire intermédiaire d'expérience » (Winnicott, 1975). Ce qui différencie jeux sérieux et jeux expressifs tient en particulier au fait que ces derniers n'ont d'ailleurs pas forcément cette intention préalable de transfert vers le réel, mais visent plutôt à questionner le réel.

Est-ce qu'au-delà d'une catégorisation on pourrait parler de « dose » d'expressivité dans le cas de certains jeux ?

SG : D'une certaine façon oui, mais il y a quand même à mon sens une différence dans le discours qui entoure le jeu entre des productions comme la première trilogie *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012) et *Papers Please* (Lucas Pope, 2013), ce dernier incitant davantage le joueur à produire du lien avec le réel. C'est ce que montre très bien Gabrielle Trépanier-Jobin dans son article consacré aux différences entre jeux sérieux, expressifs et persuasifs (2016), lorsqu'elle souligne qu'il faut questionner l'imbrication de différentes échelles, notamment celles des contextes de réception et de présentation, l'objet en lui-même, etc. Je partage avec elle l'importance accordée au fait d'éviter d'essentialiser les jeux, par exemple en définissant hâtivement tel jeu comme expressif et tel autre comme ne l'étant pas. La notion de continuum expressif-persuasif chez Esteban Giner (2019), présente dans ce numéro d'*Émulations*, peut être une manière intéressante d'interroger l'expressivité.

Mais, sans le concept de jeu expressif, j'ai tout de même l'impression d'un manque. Par exemple dans son ouvrage, Ian Bogost (2010) parle de « jeux artistiques », et ce qu'il désigne à travers cette notion recoupe en partie ce que je j'entends par celle de jeu expressif. Mais l'idée de jeux artistiques renvoie à d'autres réalités qui ne sont pas nécessairement ce que je pointe avec la notion de jeu expressif et, sans cette dénomination, il me semble qu'il manque un concept pour désigner et penser certains phénomènes, au sens de Deleuze et Guattari que je citais précédemment.

Ce qui m'intéresse également est la manière dont ce concept de jeu expressif peut être lié à une perspective créative, afin de témoigner sur ces problématiques sans pour autant apporter de réponses préétablies à celles-ci. L'enjeu étant d'interroger le joueur, de lui faire ressentir des émotions, voire de lui permettre de s'y retrouver émotionnellement. Dans les premières analyses d'usage que j'ai effectuées de *Lie in my Heart*, ce qui m'a par exemple interpellé, c'est que dans certains des premiers retours, l'expression « je m'y suis retrouvé » est revenue à plusieurs reprises. Le fait que ces joueurs « s'y retrouvent » serait pour moi l'un des marqueurs des jeux expressifs, des jeux dont l'éthos ludique particulier permet aux joueurs de s'y retrouver, avec leurs propres systèmes de valeurs et leurs propres représentations du monde.

Le fait de pouvoir engager émotionnellement un individu par l'intermédiaire d'une expérience ludique et esthétique pourrait de ce fait s'approcher également d'une expérience édifiante, d'en apprendre plus sur lui-même et sur le monde. Les jeux expressifs, en pouvant nous aider à mieux nous comprendre, à mieux comprendre ce qui nous entoure et la société dans laquelle on évolue, pourraient se rapprocher de ce qu'à mon sens on attend de l'art. S'interroger sur l'expressivité des jeux vidéo c'est également en interroger la potentialité artistique, qui est pour moi lié à des enjeux de recherche. L'art vidéoludique est aussi un art dans lequel le joueur doit pouvoir se retrouver, s'exprimer.

Bibliographie

- BOGOST I. (2010), *Persuasive Games*, Boston, The MIT Press.
- BONENFANT M. (2013), « La conception de la 'distance' de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n° 1. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/235>.
- CAÏRA O. (2007), *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions.
- CAYATTE R. (2016), « L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo », *Interrogations ?*, n° 23. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : <https://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus>.
- DELEUZE G., GUATTARI F. (1991), *Qu'est-ce que la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit.
- ECO U. (1985 [1979]), *Lector in Fabula*, Paris, Grasset.
- GENVO S. (2012), « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, n° 62, p. 127-133.
- GENVO S. (2013), « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/251>.
- GINER E. (2019), « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo : le cas de la récession de Possum Springs », *Émulations*, n° 30.
- HUIZINGA J. (1951 [1938]), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N., DE PEUTER G. (2003), *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press.
- TRÉPANIER-JOBIN G. (2016), « Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games », *Kinephanos*, n° spécial : Exploring the Frontiers of Digital Gaming. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : <https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/>.
- WINNICOTT D. (1975), *Jeu et Réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

Conclusion

Dominic Arsenault¹

À l'issue de ce numéro, nous avons choisi de laisser au professeur Dominic Arsenault toute latitude afin de proposer une conclusion « ludique ». Celle-ci offre à la fois la perspective d'un professeur en études du jeu vidéo (ou sciences du jeu dans le vocable européen) sur les travaux présents dans ce numéro, mais aussi le témoignage d'un chercheur de première génération sur l'évolution de la recherche dans le champ et les enjeux qui y sont attachés.

1. Comment la recherche sur le jeu fait-elle société ?

Rémi Cayatte, Fanny Barnabé et Julien Bazile m'ont demandé d'écrire la conclusion d'un numéro de revue qui allait porter sur une question stimulante, mais dont je ne suis en aucun cas un expert. Nul besoin d'être un sociologue pour se rendre compte que le jeu vidéo est une pratique sociale et que cet aspect ne peut être négligé sans nuire à toute recherche autour des objets et pratiques vidéoludiques – même pour des formalistes comme Bernard Perron, Carl Therrien et moi-même au Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludique (LUDOV), qui avons l'habitude de référer nos étudiants s'intéressant aux aspects sociaux du jeu vidéo à des collègues autrement plus compétents que nous sur ces questions (Maude Bonenfant et Gabrielle Trépanier-Jobin, notamment). Quel sens puis-je alors donner à cette conclusion, sans l'aura d'un spécialiste qui viendrait sanctionner ou sanctifier les apports des auteurs avec un grand sceau d'approbation ?

Il y a bien la posture pluridisciplinaire : les jeux vidéo sont des objets complexes et des expériences multidimensionnelles (pour faire écho au titre d'un colloque organisé par le groupe de recherche *Homo Ludens* desdites collègues, datant maintenant de dix ans), et les comprendre exige une vue d'ensemble qui traverse les frontières disciplinaires. En d'autres termes, comme l'indique la politique éditoriale de cette revue, il y a « la nécessité de rendre compte de la diversité des angles d'analyse possibles sur un même phénomène social »². On retrouve là une tension entre les hérissons et les renards, pour reprendre le jeu intellectuel auquel s'est livré Isaiah Berlin (1953) : entre les spécialistes qui approfondissent une question et gardent en tête un seul objet de taille, et les généralistes qui s'intéressent à de multiples petits sujets.

¹ Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Section Cinéma et jeu vidéo, Université de Montréal, Canada.

² En ligne, consulté le 12 juillet 2019. URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/information/readers>.

2. La pluridisciplinarité comme nécessité

J'irais un peu au-delà du *logos* et jusque dans le *pathos*, car il me semble qu'en réduisant l'intérêt de la pluridisciplinarité à la seule logique, on passe à côté d'autre chose de bien plus fort. Je souhaiterais profiter de cette tribune pour livrer un petit plaidoyer pour la pluridisciplinarité comme facteur de santé psychologique et de cohésion sociale chez les chercheurs. On pourrait ainsi se demander : « comment les chercheurs font-ils société ? ». Ce que je voudrais partager, en somme, c'est le plaisir que j'ai pris à lire les six textes de ce numéro.

Du plaisir ? Et pourquoi pas ? Je parle de *cupido studendi*, que mon collègue et ami Bernard Perron mettait en avant dans un texte sur le « lecteur de théorie du jeu vidéo » (2010) que je trouve fort inspirant. Si la recherche demeure foncièrement un travail, elle peut aussi être un objet de plaisir, de jouissance, de désir. Puisque je ne travaille pas sur les sujets soulevés par ce numéro, il est pour moi purement de l'ordre du plaisir : le plaisir de voir une question brillante – comment les jeux font-ils société ? – s'épanouir en six, soixante ou six cent idées et trajectoires qui ouvrent autant de chantiers. C'est là que la pluridisciplinarité prend toute sa force.

Je crois que la recherche est une activité mue d'abord par une étincelle de désir. Quand le désir de connaître devient le plaisir de chercher, on navigue dans les eaux de la philosophie, l'amour de la sagesse. Le temps du désir passé, il nous reste alors le travail (qui peut certes comprendre ses moments de plaisir, ne soyons pas misérabilistes). Mais plus on connaît, plus on trouve, et plus la part de désir s'amenuise. Il faut d'autres étincelles pour raviver le désir. De temps à autre, elles peuvent survenir de l'approfondissement de questions (c'est la logique disciplinaire), mais comme tout joueur de *Minecraft* (Mojang, 2011) le comprend vite, à force de creuser plus loin, on finit par ne plus rien voir tout au fond de son trou. C'est pourquoi on a besoin de compléter l'approfondissement par un travail d'un autre genre, en étendue plutôt qu'en profondeur, pour que la lumière vienne irriguer le puits.

La pluridisciplinarité est un briquet pour la pensée. Elle nous ouvre des territoires de bonheur parce qu'elle nous met en contact avec de nouvelles idées, de nouveaux problèmes, de nouvelles possibilités. S'ouvrir à un nouveau champ, c'est revivre le choc de l'étincelle originelle et attiser le désir. Et il me semble que les jeux, complexes et multidimensionnels, excellent à ceci.

3. Qu'est-ce qu'un joueur ?

L'article de David Peyron aborde une question qui se trouve au cœur des recherches sur le jeu vidéo depuis plus de vingt ans : celle des joueurs et des joueuses. Un *gamer*, c'est quelqu'un qui joue, mais qui joue à quelque chose de précis (des *games*), et qui y joue d'une certaine manière (en faisant du *gaming*). *Hardcore* contre *casual*, *ludus* contre *paidia*, *achievers* contre *socializers*, l'idée est récurrente : un *gamer*, c'est quelqu'un qui joue à des « real games », c'est-à-dire des jeux perçus comme étant difficiles d'accès, issus

d'entreprises et de créateurs venant d'un certain milieu de pratique, conçus pour certaines plateformes vidéoludiques consacrées, et légitimés par une sous-culture *gaming* qui arbitre cette authenticité par le biais de publications spécialisées (Consalvo et Paul, 2013). À travers le balado *Profil ludique*, Hugo Montembeault et Maxime Deslongchamps ont mis en lumière les tensions qui animent des camps distincts autour du genre du *walking simulator*, des « faux jeux » pour plusieurs³.

Les jeux font ainsi société en ce sens où l'image sociale du jeu vidéo passe bien plus par les *God of War* (série de Sony, démarrée en 2005) et *Tomb Raider* (série de Square Enix, démarrée en 1996) que les *Farmville* (Zynga, 2009) et *Bejeweled* (série de PopCap, démarrée en 2001). Les mêmes distorsions ont caractérisé les travaux de plusieurs chercheurs qui se sont intéressés aux jeux vidéo (et caractérisent encore les miens). Cela me rappelle des discussions soulevées au colloque annuel de la *Canadian Game Studies Association* en 2006 sur le fait qu'à peu près personne n'écrivait sur les jeux vidéo de sports, pourtant régulièrement en tête des palmarès de vente. Depuis, des publications ont pu combler en partie cet écart, mais il reste qu'encore aujourd'hui, il est nécessaire de « déconstruire l'ensemble jeux vidéo », comme l'écrivait Laurent Trémel que cite Peyron. C'était vrai en 2002, ce l'était aussi en 2006 quand j'ai entrepris ma thèse de doctorat sur le genre en jeu vidéo, et ce l'est encore, notamment quand des études d'effets (des jeux vidéo sur l'agressivité par exemple ; voir à ce sujet les travaux de Christopher J. Ferguson, 2011) font grand bruit dans les médias en comparant des pommes avec des oranges (sinon des patates, voire des épices, pour imager la diversité du champ occupé par les jeux vidéo).

Les questionnements sur l'authenticité soulevés par Peyron me semblent imager ceux que l'on peut trouver dans d'autres champs, notamment les *metal music studies* (Weinstein, 2000). L'authenticité des amateurs de jeux vidéo comme des amateurs de *heavy metal* passe par le fait « d'avoir été là avant », dans les mots de Peyron (que Blizzard fusionne avec Activision ou qu'Evanescence popularise Nightwish par ricochet) ; par une « individualité matérielle » (Cardwell, 2017) qui peut passer aussi bien par la veste cousue d'écussons de groupes que par les pièces et accessoires d'ordinateur qu'on exhibe (Simon, 2007) ; par des dynamiques genrées très fortes (et traditionnellement exclusives), qui ouvrent des « arènes sociales au sein desquelles la masculinité hégémonique peut être expérimentée et pratiquée » (Alloway et Gilbert, 1998 : 9) ; enfin, par une question de goût (auquel Pierre-Yves Hurel consacre ses travaux), et plus précisément du bon goût, tel que normé par le groupe auquel on cherche à appartenir (Coulangeon, 2003). Il y a des *gamers* qui passent beaucoup de temps à jouer, des *ludophiles* qui s'intéressent à l'écosystème et à la culture des jeux comme les cinéphiles au cinéma (Jullier et Leveratto, 2010), des omnivores et des univores qui ne jouent qu'à *Tetris* (Aleksē Pajitnov, 1984), *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) ou *Fortnite* (Epic, 2017), des dilettantes ou « occasionnels », des boulimiques souffrant d'addiction (encore que

³ « Profil Ludique », SoundCloud. En ligne, consulté le 23 mai 2019. URL : <https://soundcloud.com/profil-ludique>.

la chose est controversée, comme nous le rappelle sans arrêt Yann Leroux), etc. Mais surtout, ces identités se croisent, il me semble, au sein des individus : on peut être un boulimique *achiever* dans *Civilization* (série 2K Games, démarrée en 1991) pendant des mois, puis avoir des périodes d'omnivorisme prolongées avant de trouver une nouvelle obsession, tout en étant un *socializer* dans *Mario Party* (série Nintendo, démarrée en 1998). Cartographier ces intersections d'identités de *gamer*, de *player* et de *gameplayer* (Perron, 2003) est un travail qui reste à faire. Identités multifacettes, modes d'engagement ponctuels, fréquences fondamentales auxquelles un être vibre tour à tour, écrivant par là une mélodie de sa psyché ponctuée aux battements des événements de sa vie.

4. Qu'est-ce qu'un jeu ?

L'article de Guillaume Grandjean m'a interpellé car la question des villes et villages de jeux vidéo est une de mes vieilles marottes. Comme je l'exprime chaque année dans mon cours de scénarisation de jeux vidéo, on sait que les mondes vidéoludiques sont des décors créés pour les besoins du scénario. On le sait parce que les villes suivent un plan d'urbanisme pensé pour faciliter la vie d'un aventurier (et c'est à se demander comment l'économie locale se portait avant qu'un héros ne vienne y acheter des épées magiques à 12 000 pièces d'or...). Mais si on le sait et qu'on accepte de se prêter au jeu et de tolérer ces invraisemblances de la fiction, c'est par nécessité et non par conviction. Pour beaucoup de créateurs, ces artifices restent des pis-aller bien inconfortables, des aspérités qui nuisent au programme narratif, ludique ou artistique de leur entreprise. Il est fascinant de voir comment des questions, des problèmes ou des figures sont sans cesse renouvelés à travers les différents jeux vidéo qui l'abordent. C'est là une des pierres d'assise du genre, que je décrivais dans ma thèse en citant Thomas Roberts (1990) et la trajectoire d'innovation qu'il esquissait pour décrire l'apparition et la popularité du *body shield* dans la littérature de science-fiction. Ce dispositif qui protège son porteur des tirs balistiques et des décharges énergétiques concentrées (mais sans pour autant bloquer les contacts physiques) permet aux écrivains d'imaginer des récits où des combats excitants au corps-à-corps coexistent avec des tirs de pistolets technologiques de manière crédible.

Ce que le cas illustre, c'est comment des créateurs faisant face à un problème donné peuvent faire communauté en adoptant des stratégies de résolution de problème. Des jeux comme *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (Bethesda, 1996) ont eu recours à la génération procédurale pour créer des villes entières au sens fort du terme, dotées de dizaines de rues et de maisons ordinaires, de nombreuses boutiques, auberges et guildes, et de centaines de citoyens. D'autres comme *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006) ou *Final Fantasy VII* (Square, 1997) ont choisi de présenter une tranche de ville aux joueurs, leur permettant d'explorer seulement un quartier d'intérêt pour leur mission. Une belle astuce est mise en œuvre dans *Ys III: Wanderers from Ys* (Nihon Falcom, 1989), jeu présenté en vue latérale : on marche le long de maisons et commerces, mais d'autres

maisons défilent en arrière-plan, créant l'illusion qu'on ne fait que marcher le long d'une rue (principale). Toutes ces stratégies visent à résoudre la quadrature du cercle en présentant un monde cohérent et autosuffisant (exigence diégétique) tout en facilitant la vie (et les besoins fonctionnels) d'un joueur et d'un scénario (exigences ludique et narrative). En d'autres termes, même en s'intéressant aux stratégies de production ou au design d'un jeu, on en arrive au caractère social de ces conventions, qui sont acceptées, négociées, ou redéfinies. Se pourrait-il qu'un jeu soit, bien plus qu'un objet ponctuel issu de la volonté d'un créateur, une étape le long d'un processus de pensée, un coup joué dans une longue partie collective du jeu des innovations, voire une partie entière jouée dans le grand jeu des idées humaines ?

5. Qu'est-ce que jouer ?

L'article de Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras touche au même sujet mais par un angle bien différent : celui de notre intégration dans l'espace du jeu, et par là même, notre raison d'y être. Si le jeu vidéo est souvent décrit comme un art de l'espace par excellence (comme le résume l'article de Grandjean), il reste qu'on ne s'y rend pas par un hasard désintéressé, mais pour y faire quelque chose de précis. C'est l'intérêt de cette formulation du rapport à l'espace comme forme de tourisme, plutôt que de simplement constater un effet de transport (Ryan, 2001). Il me semble que cette question soulève un grand nombre de pistes qui mériteraient d'être explorées plus loin. *Jouer à un jeu*, oui, c'est *jouer*, et *jouer*, c'est tout ce qu'en ont dit Johan Huizinga (1951), Roger Caillois (1958), Jacques Henriot (1969), Maude Bonenfant (2016), et d'autres encore : une forme d'expression personnelle, d'affirmation de l'être comme sujet, et un cadre dans lequel déployer sa créativité et ses valeurs. Mais c'est aussi jouer à un jeu, s'y soumettre et devenir objet du jeu maintenant élevé comme sujet ; le jeu se joue de nous, dans la pensée de Hans Gadamer (1996), il agit en posant les cadres et en émettant des injonctions de participation, et nous réagissons.

Si les joueurs socialisent dans un jeu vidéo (Perraton, Fusaro, Bonenfant, 2011), cette socialisation est souvent subordonnée aux impératifs de la pratique ludique – pour socialiser dans un jeu, il faut d'abord jouer. Il est clair que la pratique instrumentée mène les types de socialisations possibles, mais il faut encore cartographier ce territoire, pour rester dans la métaphore spatiale. Il y a ces jeux où la pratique « chacun pour soi » en parallèle devient un prétexte pour la socialisation, et d'autres qui prennent la socialisation à bras-le-corps, pour faire un jeu de mots avec l'affirmation de Jenova Chen selon laquelle dans *Journey* (2012), il avait fait le choix de ne pas donner de bras aux personnages pour éviter que les contacts entre les joueurs ne tournent à l'affrontement (Chen, 2012).

Poursuivons donc notre lecture : au-delà de *jouer* et de *jouer à*, on joue aussi à *un jeu* : chacun de ces objets ludiques ouvre autant de fenêtres différentes sur l'être (ou plus exactement, chacun de ces objets ludiques agit sur lui pour le transformer, si l'on souscrit plutôt à la philosophie processuelle), ce qui nous oriente alors vers des territoires

comme l'éthique, la responsabilité sociale, ou les *serious games*. Les jeux peuvent traiter l'effet de transport de manière très différente en nous invitant à faire du tourisme, du repérage, une fouille archéologique, du transit efficace, de l'arpentage, un voyage d'affaires, une planification de développement et d'occupation de l'espace urbain, et ainsi de suite. Si la figure du tourisme est riche et éclairante, il faudrait peut-être réfléchir au genre d'expériences de déplacement impliquées dans une variété de jeux, du parcours à obstacles à la visite ponctuelle en passant par le long séjour, voire la résidence permanente ou l'immigration.

6. Quels modèles de sociétés, société de quels modèles ?

Sébastien Wit aborde la question du lien entre jeu et fiction, autour de laquelle les études sont foisonnantes autant en narratologie qu'en historiographie, en philosophie ou en ludologie (Besson, 2015 ; Caïra, 2011 ; Éthier, Lefrançois, Joly-Lavoie, 2018 ; Lavocat, 2016 ; Marti, 2018...), et dans l'anglosphère que dans la francophonie. Si Wit relève bien comment le discours du concepteur de jeux Yasumi Matsuno fait état de liens entre l'actualité (politique internationale) et la création vidéoludique, et comment il croit que les joueurs percevront et réagiront (ou pas) à cette structuration de sens, les postulats que s'autorise Matsuno sur son public sont déjà pertinents en soi. Pour un créateur japonais du début des années 1990, on peut envisager qu'un public dispose des clés nécessaires pour décrypter le travail sur l'imaginaire auquel il se livre à travers le théâtre de références que deviennent le jeu et ses événements, pour paraphraser Wit. Autrement dit, le public japonais, par sa relation de proximité politique avec la Yougoslavie d'une part, et par l'âge de ses joueurs et leur goût pour les jeux complexes d'autre part, est une des conditions qui permet d'envisager cette possibilité. Dans l'autre grand marché du jeu vidéo sur console exploité par Nintendo à l'époque, soit les États-Unis (et le Canada et le Mexique par extension), la firme vise plutôt les jeunes et les adolescents ; en outre, on sait qu'en Amérique du Nord, les médias écrits et audiovisuels se sont désengagés de la couverture de l'actualité internationale pendant les années 1990 (Dvorkin, 2013).

Les concepteurs étasuniens des années 1990 pourraient-ils même envisager une intrigue relativement complexe et non manichéenne, sur fond de conflits ethniques et inspirée de l'actualité ? La politique de publication de Nintendo of America, à laquelle devaient se conformer les développeurs et éditeurs pour la mise en marché de leurs jeux sur la Super NES, indiquait en toutes lettres que Nintendo n'approuverait pas de jeux « qui incluent des messages politiques subliminaux ou manifestes », bien que « des exceptions peuvent être faites pour préserver le contenu d'un jeu » (Schwartz et Schwartz, 1994). On ne peut pas dire que c'est une incitation à traiter de tels sujets... et on voit que les déterminants sociaux sont nombreux : il y a le public et ses attentes, mais aussi les promesses et réputations du fabricant de console, que la console elle-même finit par incarner. Il faut considérer le fait que les différentes plateformes de jeux forment toutes, chacune, une certaine société, comme les débats entre *fanboys* de

Nintendo ou de Sony nous le montrent constamment, sans parler de la *glorious PC master race* que l'on retrouve dans l'anglosphère...

En se déplaçant plus loin en amont, depuis les consoles matérielles ou plateformes logicielles qui forment des groupes, cultures ou sociétés de réception des jeux vers les créateurs et concepteurs de jeux, on trouvera derrière eux un autre registre de cultures et de sociétés : celles d'où ils proviennent, qui traversent (en partie) leurs créations. Julien Hocine et Patrick Deslauriers s'intéressent à *Kisima Inñitchuṇa (Never Alone)* pour en cerner les stratégies et rouages qui ouvrent un discours sur le Grand Nord et le patrimoine culturel des inñupiat. Ce faisant, ils explorent une question résolument au goût du jour depuis environ 2012, c'est-à-dire depuis la montée du jeu indépendant causée entre autres par les dynamiques de sociofinancement, les plateformes de distribution numérique, la démocratisation des outils de création vidéoludiques et les transformations des modèles économiques alternatifs qui ont permis à de nombreux créateurs de développer et distribuer des jeux vidéo à l'extérieur du circuit « AAA » des mégaproductions industrielles. Dans une industrie régulée par le grand capital, les barrières à l'entrée limitent énormément l'expression de thématiques ou de sujets de niche, faisant d'initiatives du genre des exceptions plutôt que des secteurs d'activité légitimes et à part entière.

On pourrait croiser des études sur *Kisima Inñitchuṇa*, *Kona* (Parabole, 2016) et *Sang-Froid : Un Conte de Loups-Garous* (Artifice, 2013), pour voir comment les différentes représentations du Nord américain se distinguent et se complètent, en fonction non seulement des espaces et du récit mis en scène dans la fiction vidéoludique, mais aussi des cultures d'appartenance ou de provenance des développeurs ou partenaires au développement impliqués dans la réalisation du jeu. Mais, au-delà des études d'inspiration biographique (qui doivent composer avec les questions habituelles autour de ces approches en termes d'intentionnalité, de maîtrise du discours par les figures d'auteurs, etc.), on peut (et on doit, à mon avis) s'intéresser à la construction de sens dans les espaces de circulation des jeux, ou, pour le dire autrement, au versant de la réception. C'est vers ce terrain que le texte d'Esteban Giner nous mène.

7. Qu'est-ce qu'un joueur qui joue ?

Le texte de Giner traite une question déjà largement étudiée : comment les jeux vidéo communiquent-ils des idées ? La réponse la plus commune consiste à les envisager comme des programmes qui livrent des contenus (entendre ici : un scénario avec images, sons, espaces, textes, dialogues, etc.) selon des procédures (les règles et le code) et qui sont configurés à la manière d'un discours, suivant ainsi les cadres usuels de la rhétorique. Cette dernière peut se décliner de diverses manières : rhétorique textuelle, rhétorique visuelle, et rhétorique procédurale sont autant de facettes d'un prisme par lequel on peut voir l'activité ludique comme la soumission des joueurs à une instance de discours qui déploie une « parole » pour tenter de les « convaincre » et ainsi livrer un « message ». On peut, comme le propose Giner, distinguer et opposer dans une cer-

taine mesure les jeux persuasifs et les jeux expressifs, mais, dans tous les cas, cette posture repose sur ce que Marie-Laure Ryan appelait une conception « verbale élargie » (2006) de la sémiotique audiovisuelle, à savoir l'idée selon laquelle les images et les sons peuvent communiquer à la manière du langage, par transposition du domaine de la sémiotique de la linguistique vers des phénomènes non linguistiques mais perceptuels. Les images sont alors assimilables à des énoncés, avec la présence d'un énonciateur, et le sujet percevant devient le récepteur d'énoncés qui forment un discours.

Le texte de Giner est intéressant en ce sens qu'il aborde la question de la persuasion et de la rhétorique avec des approches et des cadres qui détaillent l'objet support du discours plutôt que le discours lui-même (tel que projeté ou interprété), et les joueurs et joueuses et leurs actions pour analyser les situations de communication dans un jeu vidéo. Le discours n'est donc pas un donné (qui précède son incarnation dans le jeu), ni un caché que les joueurs auraient la responsabilité de découvrir par inférences et interprétation, suivant des constructions théoriques comme le joueur-modèle (dérivé du lecteur modèle d'Umberto Eco, 1985) ; comme l'écrit Giner, « les discours sont alors le produit de controverses entre la machine et l'opérateur-riche et ce au travers de situations de communication plus ou moins persuasives ». Il y a là des pistes prometteuses pour traiter la question, que Giner laisse déjà entrevoir avec la notion de référentiel de compétences, tirée des sciences de l'éducation, et qu'on pourrait décliner par genres, par profils-types de joueurs, etc.

Si répandue soit-elle, cette approche n'en repose pas moins sur des *a priori* tout à fait relatifs et contestables, particulièrement en ce qui concerne toute la production audiovisuelle à visée peu (ou pas du tout) narrative. Ainsi du sempiternel *Tetris*, qu'on a interprété (sinon surinterprété) ici et là. Et, depuis le développement des circuits alternatifs du jeu vidéo que j'évoquais plus tôt, il y a une énorme production de jeux à visée esthétique non narrative voire non figurative. Si ces jeux peuvent aussi être interprétés comme des discours, ils ont le mérite de rendre explicite ce travail d'interprétation souvent invisibilisé par la force de l'habitude, qu'on effectue presque de manière automatique par réflexe culturel (*a fortiori* pour des joueurs et joueuses qui auraient fait société ou tenteraient de faire société autour d'une identité partagée de chercheur ou chercheuse universitaire en jeu vidéo). Jouer à un jeu, c'est aussi jouer avec des idées et envisager des possibles improbables.

8. Comment les chercheurs font-ils société ?

Dit autrement, les jeux qui résistent aux réflexes interprétatifs convenus instaurent la saine distance ludique entre nos objets et nous, et nous rendent notre liberté pour déployer des efforts d'appropriation créative (Bonenfant, 2016). Ils révèlent par là même qu'au cœur de notre activité de recherche en études du jeu vidéo ou en sciences du jeu – notre activité quasi professionnelle et notre rapport souvent intellectualisé au jeu – il y a une pratique de jeu devenue courante, standardisée, calcifiée : du jeu de la pensée. C'est ce plaisir de jouer avec des idées qui nous a intéressés à faire l'étude des

jeux – quel meilleur objet auquel s'intéresser que celui qui inscrit dans sa nature même les conditions d'exercice de notre liberté créative ? Être chercheur ou chercheuse, c'est chercher ; et chercher, c'est jouer avec des idées, s'adonner à un jeu de la pensée créatrice.

C'est à nous qu'il revient d'entretenir cette flamme, notre *cupido studendi*, en cultivant cette ouverture attentionnelle curieuse à ce qui déborde de notre seule discipline, notre seul terrain, notre champ, notre sujet, objet, genre, période, auteur, série, plateforme, concept, figure, ou peu importe ce que vous voulez utiliser comme marqueur de territorialité pour circonscrire un sous-ensemble et s'y enfermer. Et je (non-)ferme en reprenant la citation d'Esteban Giner pour mieux appeler à l'ouverture quant à notre posture de chercheurs et chercheuses universitaires en jeu, par un plaidoyer pour la pluridisciplinarité :

À la différence d'un simple contrôle de l'activité qui tente de résorber les imprévus venus du contexte, l'ouverture attentionnelle curieuse, que l'on peut aussi appeler « agir exploratoire », consiste à se rendre disponible à des perturbations, à ne pas les traiter comme des interruptions (qui créeraient une discontinuité dans l'action), mais à ne pas non plus les envisager comme des dispersions (qui créeraient une simple versatilité de la personne au gré des situations, sans guidage) (Auray et Vétel, 2013 : 159).

Laissons-nous donc guider par nos étincelles qui ont brillé dans le noir, et faisons de la place à nos désirs de connaître dans nos démarches de chercheurs et de chercheuses – avec ouverture, en explorateurs et exploratrices prêts et prêtes à bifurquer des sentiers. Si nous voulons nous constituer en société autour de la recherche sur les jeux, nous n'avons pas le droit de nous formaliser derrière des barrières de catégories étanches, des divisions, numéros ou concours. À nous de jouer !

Bibliographie

- ALLOWAY N., GILBERT P. (1998), « Video Game Culture: Playing with Masculinity, Violence and Pleasure », in S. Howard, *Wired-Up: Young People and the Electronic Media*, Londres, UCL Press, p. 95-114.
- AURAY N., VÉTEL B. (2013), « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium », *Réseaux*, vol. 182, n° 6, p. 153-86.
- BERLIN I. (1953), *The Hedgehog and the Fox: An Essay on Tolstoy's View of History*, Londres, Weidenfeld & Nicolson.
- BESSON A. (2015), *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS.
- BONENFANT M. (2016), *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Éditions Liber.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

- CAÏRA O. (2011), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- CARDWELL T. (2017), « Battle Jackets, Authenticity and "Material Individuality" », *Metal Music Studies*, vol. 3, n° 3, p. 437-58.
- CHEN J. (2012), « A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games », *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, p. 2. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : https://www.gamasutra.com/view/feature/170547/a_personal_journey_jenova_chens_.php.
- CONSALVO M., PAUL C. (2013), « Welcome to the Discourse of the Real: Constituting the Boundaries of Games and Players », *FDG 2013 Conference Proceedings*, p. 55-62.
- COULANGEON P. (2003), « La stratification sociale des goûts musicaux », *Revue française de sociologie*, vol. 44, n° 1, p. 3-33.
- DVORKIN J. (2013), « Vertus civiques et valeurs de l'entreprise : le journalisme américain et les intérêts concurrents sur la place publique », *Éthique publique*, vol. 15, n° 1. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : <https://journals.openedition.org/ethiquepublique/1065>.
- ECO, U. (1985), *Lector in fabula, ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset.
- ÉTHIER M.-A., Lefrançois D., Joly-Lavoie A. (dir.) (2018), *Mondes profanes : enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval.
- FERGUSON C. (2011), « Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents », *Youth Adolescence*, vol. 40, n° 377. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9610-x>.
- GADAMER H. (1996), *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Éditions du Seuil.
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France.
- HUIZINGA J. (1951), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- JULLIER L., LEVERATTO J.M. (2010), *Cinéphiles et cinéphilies*, Paris, Armand Colin.
- LAVOCAT F. (2016), *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil.
- MARTI M. (2018), « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation », *Sciences du jeu*, vol. 9. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>.
- PERRATON C., FUSARO M., BONENFANT M. (dir.) (2011), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, les Presses de l'Université de Montréal.
- PERRON B. (2003), « From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies », in M. Wolf, B. Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York/Londres, Routledge, p. 237-58.

- PERRON B. (2010), « Le lecteur de théorie du jeu vidéo », in S. Craipeau, S. Genvo, B. Simonnot (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, p. 15-26.
- ROBERTS T. (1990), *An Aesthetics of Junk Fiction*, Athens, University of Georgia Press.
- RYAN M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- RYAN M.-L. (2006), *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- SCHWARTZ S., SCHWARTZ J. (1994), *Parent's Guide to Video Games*, Rocklin, Prima Pub.
- SIMON B. (2007), « Geek Chic: Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod », *Games and Culture*, vol. 2, n° 3, p. 175-93.
- WEINSTEIN D. (2000), *Heavy Metal: The Music and its Culture, Revised Edition*, New York, Da Capo Press.

Notices biographiques des auteur·e·s

Dominic Arsenault est professeur au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Spécialisé dans la narration et la scénarisation interactive, il s'intéresse aussi aux théories des genres littéraires, cinématographiques et vidéoludiques, aux graphismes et à la représentation visuelle dans le jeu vidéo et le cinéma d'animation, à l'histoire, l'économie et l'innovation dans l'industrie du jeu vidéo, et enfin, il explore les hybridations entre la musique de jeux vidéo et le heavy metal dans son projet solo de recherche-crédation musicale *Multi-Memory Controller*. Récemment, il a publié *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System* à la MIT Press (2017). Il travaille sur une traduction de ce livre ainsi qu'à un guide de scénarisation pour le jeu vidéo et un ouvrage sur l'analyse de jeux vidéo avec Bernard Perron et Carl Therrien du Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques (LUDOV), Montréal.

Fanny Barnabé est chargée de recherches FNRS à l'Université de Liège et membre du Liège Game Lab. Ses recherches portent sur la narration vidéoludique (à laquelle elle a consacré l'ouvrage *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, PUL, 2014), sur les différentes formes de détournement du jeu vidéo (sujet de sa thèse de doctorat) et sur les tutoriels de jeux vidéo. Elle a également étudié le paratexte vidéoludique lors d'un séjour de recherche d'un an au Ritsumeikan Center for Game Studies à Kyoto, sous la direction du Professeur Hiroshi Yoshida.

Guillaume Baychelier est docteur en Art et Sciences de l'art, agrégé d'arts plastiques et artiste vidéaste. Son travail de recherche s'attache à analyser divers champs artistiques en termes culturels, structurels et plastiques à travers une démarche iconologique. Sa thèse à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne est consacrée aux « dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux ». Il a publié récemment plusieurs articles liés à ce champ de recherches : « Méduse à l'épreuve des affects : iconologie interartiale des figures monstrueuses radicales » (Presses universitaires de Rennes) ou encore « Le corps-machine comme machine à image : enjeux de l'iconographie cyberpunk de la série vidéoludique Deus Ex » (Presses de l'Université de Montréal).

Julien Bazile est doctorant en Sciences de l'information et de la communication (Université de Lorraine) et en histoire (Université de Sherbrooke, Canada). Ses travaux de recherche portent sur le processus de mise en jeu du discours historique, en particulier sur la mobilisation des sources historiques dans la conception des jeux de la saga *Assassin's Creed*.

Rémi Cayatte est chercheur post-doctorant en sciences du jeu, à l'Université de Lorraine où il participe au projet général de l'Expressive Game Lab en travaillant sur la question de l'ingénierie et de la transmission d'émotions par le jeu. Ses thématiques de recherche plus générales portent sur les mécanismes de narration et de persuasion en matière de jeux vidéo, ainsi que sur les questions de la réception et des usages de ces dispositifs.

Patrick Deslauriers est doctorant en communication et chargé de cours à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Boursier du Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH), membre du groupe de recherche Homo Ludens et du Centre de recherche interuniversitaire sur la communication, l'information et la société (CRICIS), il a aussi travaillé en tant qu'adjoint de recherche en partenariat avec divers studios de jeu vidéo (Behaviour Interactive, Ubisoft, Vandal Games). Sa thèse doctorale s'intéresse aux phénomènes d'engouement et de contestation au sein des communautés de jeux vidéo. Ses intérêts de recherche portent notamment sur les rapports et enjeux de communication au sein de l'industrie du jeu vidéo et des communautés de joueurs, aux enjeux de surveillance (jeux vidéo, web, médias socionumériques) et à la question de l'éducation aux médias.

Esteban Giner est doctorant en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Lorraine au sein du CREM (Centre de recherche sur les médiations). Ses recherches portent sur l'expressivité et la persuasivité des jeux vidéo dans leurs façons de représenter en jeu des systèmes sociaux. Depuis 2018, il travaille sur les façons de structurer les stratégies discursives des jeux vidéo qui questionnent les rapports de violence ou d'empathie qu'une audience peut éprouver à l'égard des protagonistes qu'elle rencontre dans des jeux comme *Uncharted*, *Undertale* et *Deltarune*. En parallèle, Esteban Giner tient un carnet de recherches, *ChroniquesVideoludiques.com*, dans lequel il consigne sa recherche et ses réflexions *en allant*.

Guillaume Grandjean est agrégé de Lettres modernes et ancien élève de l'École Normale Supérieure de Paris. Il rédige actuellement une thèse en *game studies* sur l'exploration et l'évolution des structures spatiales dans la série *The Legend of Zelda* à l'Université de Lorraine (Metz). Ses travaux portent sur les représentations de l'espace, et sur les liens formels entre littérature et jeu vidéo. Il a fondé et dirigé le séminaire de recherche *InGame : l'art du game design* à l'École Normale Supérieure de Paris de 2015 à 2018.

Julien Hocine est doctorant en communication à l'Université du Québec à Montréal. Boursier du Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH), il est membre étudiant de la Chaire de recherche sur l'imaginaire du Nord, de l'hiver et de l'Arctique, du Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises (CRILCQ) ainsi que du Centre de recherche interuniversitaire sur la communication, l'information et la société (CRICIS). Intéressé par les enjeux de justice sociale et de visibilité dans l'espace public et médiatique, ses recherches doctorales portent sur les potentiels et les limitations des technologies et médias numériques et les discours re-

latifs aux changements climatiques dans les régions arctiques dans une perspective culturelle et politique. À titre d'assistant et apprenti-chercheur, il est impliqué depuis 2015 dans différentes recherches ayant trait à l'oralité, la parole publique et la pratique du conte au Québec à l'aune des rapports sociaux de genre et de l'ethnicité.

José-Luis de Miras est doctorant contractuel et chargé de cours en études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université Bordeaux Montaigne. Sa thèse porte sur le cinéma interactif, les films à choix multiples et la relation cinéma/jeu vidéo. Il organise depuis 2018 un cycle de conférences annuel, *Montaigne in Game*, qui rassemble autour du jeu vidéo toutes les disciplines des Sciences humaines et sociales. Après plusieurs communications scientifiques centrées sur l'industrie du doublage vidéoludique, le cinéma postmoderne et les films interactifs, il s'est attelé à la direction d'un numéro de la revue *Essais* dédié à la représentation de la Grande Guerre dans les jeux vidéo et intitulé *Jouer l'histoire* (à paraître).

David Peyron est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Aix-Marseille Université au sein du laboratoire Institut méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication (IMSIC). Son travail porte sur la question du lien entre identité et fiction dans le domaine de l'imaginaire fantastique, sur les cultures fans et geek en contexte numérique, les rapports entre fans et industries culturelles, et l'appropriation ludique des univers fictionnels. Il a récemment publié « La Pratique du jeu vidéo chez les jeunes : une source de compétences dans la fiction populaire », in V. Berry et L. Andlauer (dir.), *Jeu vidéo et adolescence*, Liège, PUL, 2019, p. 93-109 ; « Le Jeu de rôle, une pratique au cœur d'un répertoire culturel multimédiatique », in D. André et A. Quadrat (dir.), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Minard, 2019, p. 323-328 ; « De La Fake geek girl au vrai geek, l'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée », in M. Bourdaa et A. Alessandrin (dir.), *Fan et gender studies, la rencontre*, Paris, Téraèdre, 2018, p. 63-84.

Sébastien Wit est agrégé de Lettres modernes et docteur en littérature comparée. Soutenue en 2016 à l'Université Paris Nanterre, sa thèse portait sur les usages du hasard dans les expérimentations romanesques des années 1960. Son corpus d'étude comprenait les œuvres d'Italo Calvino, Julio Cortázar, Philip K. Dick et Marc Saporta. S'inscrivant dans la continuité de la sémiotique narrative, ses travaux s'intéressent en particulier aux modalités combinatoires du récit et à la perméabilité des supports médiatiques. Il poursuit actuellement ses recherches en tant que postdoctorant au sein du CERCLL de l'Université de Picardie Jules Verne où il travaille sur les formes de narrations non linéaires, ainsi que sur les liens entre le romanesque et le jeu vidéo dans le *Tactical RPG* des années 1990. Il fait également partie du collectif LiPothétique, rassemblant les doctorants et jeunes docteurs en littérature comparée de l'Université Paris Nanterre.

Les derniers numéros d'*Émulations*

- # 20 - Enjeux environnementaux transnationaux. Politiques et acteurs sociaux
- # 21 - Être jeunes chercheur-e-s aujourd'hui
- # 22 - Ethnographies du proche. Perspectives réflexives et enjeux de terrain
- # 23 - Sexualité et religion aux risques de l'enquête de terrain
- # 24 - Les acteurs religieux africains à l'ère du numérique
- # 25 - Des dispositions au travail. L'origine sociale des pratiques professionnelles
- # 26 - Repenser la dichotomie « national vs international ». Dialogues, tensions, réciprocité
- # 27 - Les maladies chroniques dans les Suds. Expériences, savoirs et politiques aux marges de la santé globale
- # 28 - Précarité, précaires, précariat. Allers-retours internationaux
- # 29 - Enfances à l'école

Consultez également la version web de la revue à l'adresse :

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/>

Twitter : @Rev_Emulations

L'édition de ce numéro d'*Émulations* a bénéficié du subside pour publications scientifiques périodiques du Fonds de la recherche scientifique belge (FRS-FNRS).



