

***Morphologie du jeu vidéo :
le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu***

**Damien Hansen
Université de Liège**

La lecture d'ouvrages consacrés aux sciences du jeu vidéo est ponctuée de concepts renvoyant à ce que d'aucuns qualifient tantôt de 'langage vidéoludique', tantôt de 'grammaire du jeu'. Que ce soit dans une perspective de conception ou d'analyse du jeu vidéo, ces termes apparaissent régulièrement sous de nombreuses appellations (Lessard et Thierren 2015)¹, et parfois avec des sens très différents (cf. *infra*). Dans tous les cas, le besoin d'une terminologie figée et propre aux sciences du jeu semble se faire grandissant dans de nombreux discours (Bojin 2010), comme en témoigne par ailleurs la thématique de ce colloque.

Dans ce contexte, nous aimerions développer le concept de ludème déjà proposé par plusieurs auteurs (Koster 2005 ; Bura 2006 ; Hurel 2018). Celui-ci s'est d'ailleurs vu attribuer divers sens, renvoyant tour à tour aux 'règles' du jeu (Borvo 1977), aux 'actions' du joueur (Bojin 2010), aux 'stratégies' déployées (Haffner 2005) ou encore à un niveau supérieur englobant ces trois composantes (Koster 2005 ; Bura 2006), où il revêt alors un sens proche de celui exprimé par le concept de « briques de gameplay » (Alvarez 2007 ; Djaouti 2011). Toutefois, force est de constater que le ludème — principalement employé dans la sphère anglophone et dans le contexte des jeux de société —² n'est jamais associé aux éléments concrets ou aux pièces du jeu ; ce que D. Parlett (2007) nomme « instruments ». Par ailleurs, son interprétation est toujours intimement liée aux interactions du joueur ou de la joueuse avec l'objet jeu et non à l'objet en lui-même. Or, selon N. Bojin (2010), l'utilisation actuelle du terme *ludème* est précisément ce qui empêche l'établissement d'une description formelle et consensuelle du jeu vidéo. Nous pensons donc, comme le propose P.-Y. Hurel (2018), que le ludème devrait être ramené à une dimension inférieure et directement accessible. En réduisant cette notion aux 'éléments du jeu', il devient alors possible de construire un modèle articulé sur différents niveaux qui se prête davantage à l'exploration morphologique du médium vidéoludique.

¹ K. Salen et E. Zimmerman (2003) parlent d'« atomes de choix », S. Björk et J. Holopainen (2004) de « schémas », C. Crawford (2005) parle de « verbes » et B. Cousins (2004) d'« éléments primaires », tandis que J. Alvarez (2007) et D. Djaouti (2011) se réfèrent aux « briques de gameplay », expression reprise par M. Albinet (2010) aux côtés des « cœurs de jeu ».

² Cette notion, attribuée à P. Berloquin, fait d'ailleurs son apparition dans le contexte de l'étude du jeu de cartes (Lessard et Thierren 2015), mais elle aussi fréquemment utilisée en lien avec le jeu d'échecs (Parlett 2007).

Dans cette optique, nous proposons une contribution ancrée dans une perspective sémiotique et centrée sur le jeu lui-même, notre objectif étant finalement de proposer une analyse structurale du jeu, comme il a pu en être fait de la langue au travers de divers courants. Pour ce faire, nous avons adopté une approche ascendante visant à ramener le concept de ludème à une dimension minimale et à décrire les différents niveaux d'articulation qui en résultent, depuis les premiers éléments fonctionnels et les plus petites boucles du jeu jusqu'aux « boucles macro » avancées par M. Albinet (2010). Cette description se base sur les premiers opus de grandes franchises du jeu vidéo telles que *Super Mario* ou *The Legend of Zelda*, dans la mesure où ceux-ci illustrent de manière éloquente le modèle théorique proposé (le découpage graphique plus marqué correspondant bien souvent aux unités que nous décrivons). Un autre avantage est que ces jeux peuvent être mis en regard avec des logiciels de création comme *Super Mario Maker* ou encore *Solarus engine*³, mais aussi avec des titres plus récents de la même saga qui permettent de tester la généralisation dudit modèle. Selon nous, le schéma ainsi obtenu convient donc tout autant aux analyses centrées sur le *game design* qu'aux descriptions théoriques du jeu vidéo ou aux contributions cherchant à rendre compte des pratiques de *gameplay* émergent. Enfin, nous soutenons que cette description formelle, bien que décontextualisée au départ, se prête facilement aux réflexions d'ordre socioculturel, puisqu'elle permet d'y apporter un nouvel éclairage en matière d'acquisition des codes, d'horizon d'attente, de détournement ou encore d'intertextualité.

Mots-clefs : langage du jeu vidéo, *game grammar*, ludème, morphologie, sémiotique, articulation du medium vidéoludique

Références :

Albinet, Marc. *Concevoir un jeu vidéo : Tout ce que vous devez savoir pour élaborer un jeu vidéo*. FYP Éditions, 2010.

Alvarez, Julian. *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*. Thèse, Université Toulouse II Toulouse le Mirail — Université Toulouse III - Paul Sabatier, 2007.

Björk, Staffan, et Jussi Holopainen. *Game Design Patterns*. Charles River Media, 2004.

³ *Solarus engine* est un moteur de jeu A-RPG similaire à *RPG Maker*, qui servait essentiellement à créer des jeux inspirés des *Zelda* au départ. Il a récemment évolué vers la création de jeux libres.

- Bojin, Nis. « Ludemes and the Linguistic Turn. » *Futureplay '10: Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, Vancouver, 6–7 mai 2010. Édité par Bill Kapralos et coll., ACM, 2010, p. 25–32.
- Borvo, Alain. *Anatomie d'un jeu de cartes : L'alouette ou le jeu de la vache*. FeniXX, 1977.
- Bura, Stéphane. « A Game Grammar. » *Stéphane Bura*, mars 2006, www.stephanebura.com/diagrams/.
- Cousins, Ben. « Elementary Game Design. » *Develop magazine*, oct. 2004, p. 51–54.
- Crawford, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders, 2005.
- Djaouti, Damien. *Serious Game Design : Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*. Thèse, Université Toulouse III Paul Sabatier, 2011.
- Haffner, François. « La règle du gâteau. » *Escale à jeux*, 16 sept. 2005, www.jeuxsoc.fr/r/rgate.php.
- Hurel, Pierre-Yves. « Le bloc-à-pousser chez un amateur de Zelda : trajectoire d'un dépliement. » *Séminaire du Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels*, LabJMV, Liège, 17 déc. 2018.
- Koster, Raph. « A Grammar of Gameplay. » *Game Developers Conference 2005*, San Francisco (CA), www.raphkoster.com/gaming/atof/grammarofgameplay.pdf.
- Lessard, Jonathan, et Carl Therrien. « Présentation. » *Sciences du jeu*, vol. 4, 2015, n. p.
- Parlett, David. « What's a Ludeme? » *The Incomplete Gamester*, 2007, www.parlettgames.uk/gamester/ludemes.html.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. *Rules of Play*. The MIT Press, 2003.
- Super Mario*. Nintendo, 1985.
- Super Mario Maker*. Nintendo, 2015.
- Solarus*. Vers. 1.6. Solarus Team, 2018.
- The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986.