Collège Doctoral du Languedoc-Roussillon

THÈSE
Pour obtenir le grade de Docteur

Délivré par : Université Paul Valéry Montpellier III

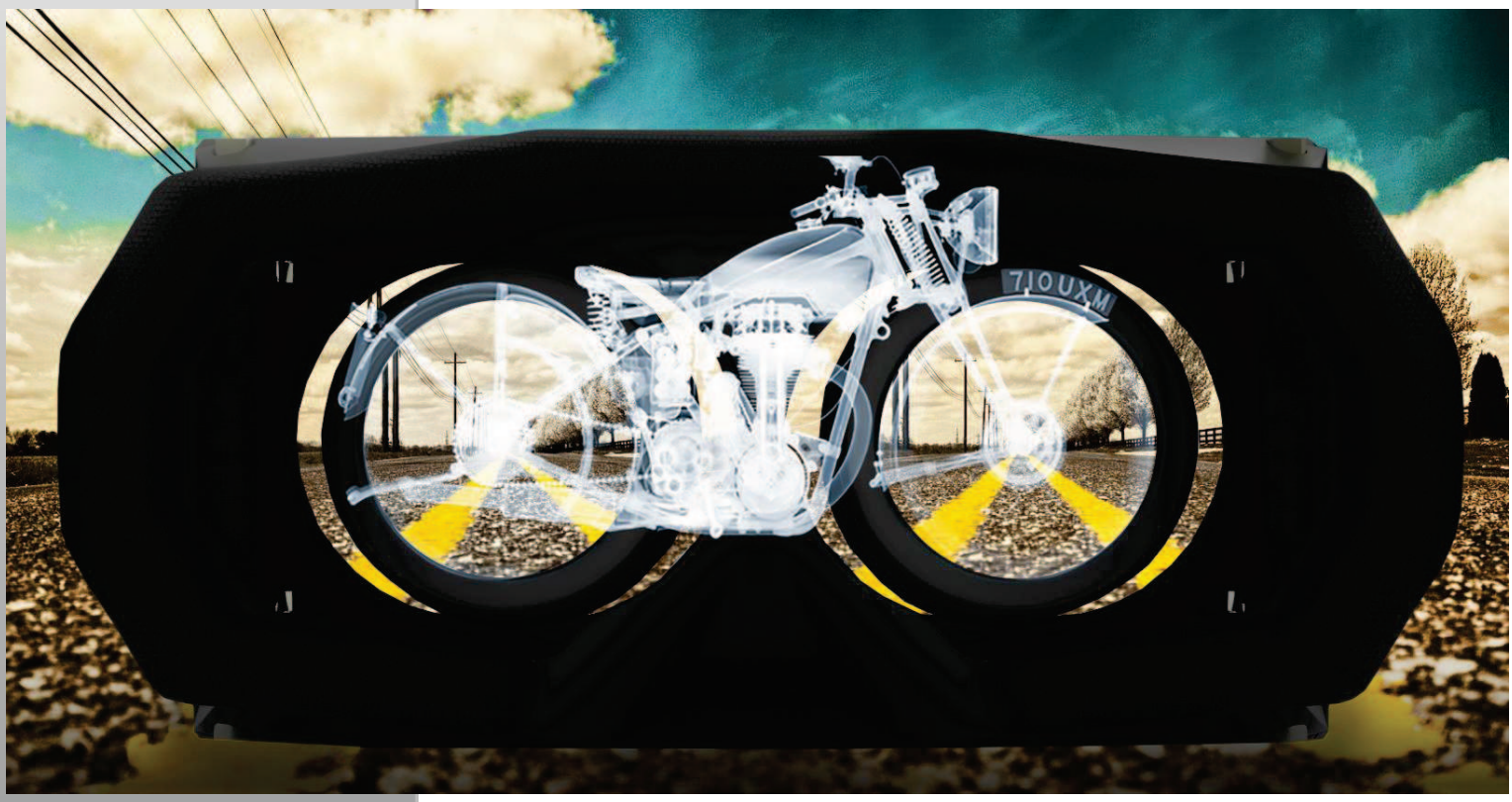
Préparée au sein de l'école doctorale 58
Langues, lettres cultures & civilisations

Et de l'unité de recherche :
EA 4209 RIRRA 21
Représenter, inventer la réalité, du romantisme à l'aube du XXIe siècle

Doctorat en Arts (18e section), spécialité : Arts plastiques

Présentée par Thierry Serdane
Sous la direction de Madame le professeur Valérie Arrault

Le jeu vidéo, un art mécanique ?
Se réapproprier la contre-culture



Soutenue le 10 décembre 2014 devant le jury composé de

Mme Valérie ARRAULT, Professeur des universités, en Arts plastiques, Université Paul Valéry Montpellier III

M. Marc JIMENEZ, Professeur (émérite) des universités, en Philosophie de l'art, Université Paris I Panthéon-Sorbonne — Rapporteur

M. Xavier LAMBERT, Professeur des universités, en Arts plastiques, Université Jean Jaurès, Toulouse — Rapporteur

ARTS, LETTRES, LANGUES, SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER 3

Université Paul Valéry Montpellier III

Ecole doctorale 58
Langues, lettres cultures & civilisations

Unité de recherche :
EA 4209 RIRRA 21
Représenter, inventer la réalité, du romantisme à l'aube du XXIe siècle

Doctorat en Arts (18e section), spécialité : Arts plastiques

Présentée par Thierry Serdane
Sous la direction de Madame le professeur Valérie Arrault

Le jeu vidéo, un art mécanique ?
Se réapproprier la contre-culture

Soutenue le 10 décembre 2014 devant le jury composé de

Mme Valérie ARRAULT, Professeur des universités, en Arts plastiques, Université Paul Valéry Montpellier III	
M. Marc JIMENEZ, Professeur (émérite) des universités, en Philosophie de l'art, Université Paris I Panthéon-Sorbonne	Rapporteur
M. Xavier LAMBERT, Professeur des universités,en Arts plastiques, Université Jean Jaurès, Toulouse	Rapporteur

Résumé

De la confrontation problématique d'un projet de jeu vidéo aux conditions plurielles de sa création, ce travail de thèse tente de mettre à jour les contraintes et les interrogations qu'elles suscitent. Le jeu vidéo, contemporain de la société de l'information est un témoin de l'évolution complexe du paradigme postmoderne, né avec la cybernétique. De la genèse du jeu vidéo au temps présent, les technologies, les façons de jouer et les productions se révèlent significatives de visions du monde opposées. La thèse montre que derrière l'image d'un divertissement et d'une industrie consensuelle, une résistance peut s'exprimer d'un point de vue technique, artistique et politique. A travers l'histoire et le devenir du jeu vidéo peuvent se lire certains enjeux de société en lien avec de nouvelles formes de pouvoir. C'est dans un interstice contre culturel que se développe une œuvre résistante, nourrie d'un examen critique préalable. Une création originale se construit progressivement en contre-culture du modèle libéral dominant, dans un mouvement d'opposition à l'action irréfléchie, l'accélération et la dématérialisation... Du point de vue plastique, la thèse interroge le retour des technologies de réalité virtuelle, et élabore deux nouvelles notions, le véhicule expérientiel et le leurre suffisant. Profitant de ce nouveau champ d'investigation de création, la thèse invite le joueur à laisser l'usage pour le faire.

Mots clés : Jeu vidéo. Contre culture. Contre dématérialisation.Véhicule expérientiel. Leurre suffisant.

Abstract

From the problematic confrontation of a video game project with the multiple conditions of its creation, the present thesis tries to highlight the constraints and the interrogations which they arouse. Contemporary to the information society, the video game is a witness of the complex evolution of the postmodern paradigm born from cybernetics. From the genesis of the video game to present time, technologies, the ways of playing and the productions reveal the significant oppositions in their visions of the world. The thesis shows that behind the image of entertainment and of a consensual industry, a form of resistance can express/voice itself from a technological, artistic and political point of view. Through the history of video game and its future, one can read some of society's stakes/challenges linked to new forms of power. It is within a counter cultural interstice, and fed by a prior critical exam, that a resistant work/piece is developed. An original creation is progressively built in reflexive counter cultural opposition to the mainstream dominant liberal world and its acceleration and dematerialization... From a plastic point of view, the thesis questions the return of the virtual reality technologies, and elaborates two new notions: the experiential vehicle and the sufficient decoy. Taking advantage of this new field of investigation of creation, the thesis invites the player to let it be used so as to do so. Keywords: Video games. Counter culture. Experiential vehicle. Counter dematerialization. Sufficient decoy.

Keywords: Video games. Counter culture. Experiential vehicle. Counter dematerialization. Sufficient decoy.

Remerciements

Arriver à cette étape des remerciements, témoigne que quelque chose a eu lieu, et ce quelque chose c'est peut-être et avant tout de belles rencontres. La première d'entre elle est celle de ma directrice de recherche, Madame Valérie Arrault, sans qui rien n'aurait pu démarrer, ou plutôt reprendre. C'est souvent ce qu'il y a de plus dur, reprendre, et savoir qu'une main sure vous pousse, fut indispensable pour me guider sur une route semée d'embuches, pour m'éclairer aussi, quant à l'immensité de ce qu'il me restait à saisir, Madame Valérie Arrault sans qui rien ne serait allé au bout. Je jalouse ce temps qui sera désormais consacré à d'autres, ils en auront de la chance. Mes remerciements vont ensuite à messieurs les professeurs Marc Jimenez et Xavier Lambert, qui ont accepté de m'accorder leur temps pour évaluer cette recherche. Accueilli par le laboratoire RIRRA 21, je veux remercier à la fois Madame Marie-Eve Therenty sa directrice, pour l'attention qu'elle porte aux conditions de recherche qui nous sont offertes, et la famille des doctorants pour les fructueuses rencontres qui nous ont rassemblé. Rien de tout cela n'aurait vu le jour sans la rencontre d'Emmanuelle Jacques, qui m'aura invité de partager son ambition de faire du jeu vidéo un champ de recherche autant qu'un projet pédagogique. La chance m'a été donné de partager la vie d'une équipe pédagogique depuis quelques années, au sein du département des Arts plastiques, j'y ai rencontré des personnes formidables, qui donnent sans compter. Antoine Verdier, Audrey Cavaillé, Caroline Gimeno, Claire Siegel, Emmanuelle Jacques, Eric Villagordo, Jérôme Rizzo, Karine Pinel, Patrice Cervellin et Patrice Manconi et bien sur Valérie Arrault, merci. Une mention particulière à Alain Troiyat, dont les promenades péripatéticiennes à refaire le monde me manquent. Merci aussi à tous les chargés de cours qui ont participé et participent

encore à cette aventure de la filière jeux vidéo, et bien entendu aux étudiants sur lequels j'ai pu mettre à l'épreuve mes hypothèses. Je n'oublie pas ceux rencontrés dans mon parcours universitaire précédent, et si je ne peux tous les citer ils le seront à travers les remerciement que j'adresse à Claire Noy dont la bienveillance ne m'a pas quitté avec toutes ses années, ainsi qu'à Joël Quinqueton, co-directeur au début de ce parcours . Merci encore à Anthony Mangeon, Maxime Del-Fiol, Cédric Chauvin pour l'appétit culturel qu'ils ont suscité. Puis vient la dernière ligne droite, et le support précieux de ceux qui sont là pour lire, corriger, reprendre, Cécile, Louis-Laurent et Patrice, l'immense Patrice pour faire et refaire. Merci enfin à tous ceux qui ont su s'armer de patience durant toutes ces années, les amis, la famille, et en premier lieu ceux qui auront eu à me supporter. Cécile ma très chère compagne, encore, à la fois critique et complice, patiente et aidante, qui aura tout assumée, mais aussi Clémence et Nath pour tout ce temps volé. Je terminerais par une pensée émue pour mes parents qui ne me liront pas.

Table des matières

Résumé **3**

Abstract **4**

Remerciements **5**

Table des matières **7**

Introduction **13**

Un Objet Vidéoludique Non Identifié, le road game - Créer dans un champ culturel en construction **20**

Dialogue **21**

1 Faire un road game **23**

1.1 Définitions en tension 23

1.1.1 Des approches contrastées 23

1.1.1.1 Des définitions émises à partir de ses composantes formelles 24

1.1.1.2 Des définitions selon diverses approches scientifiques 25
1.1.2 Un *road game* est-il un jeu ou n'est-il pas un jeu ? 31
1.1.2.1 Du point de vue des études sur le jeu vidéo . . 31
1.1.2.2 Des approches relatives au jeu traditionnel . . . 38
1.1.3 Niveau économique et tentation artistique 41
1.1.3.1 La fermeture 41
1.1.3.2 L'ouverture possible - Le cas du studio *That-gamescompany* 42
1.1.4 Jeu vidéo et art contemporain 51
1.2 Héritages et influences artistiques 61
1.2.1 Road movie 61
1.2.1.1 Un genre 61
1.2.1.2 L'utopie libertaire de la route 64
1.2.1.3 Le protagoniste mécanique 66
1.2.2 Le récit de route 68
1.2.2.1 Espace et temps, le chronotope 68
1.2.2.2 La route 71
1.2.2.3 Seuil 74
1.2.2.4 Le carnavalesque 76
1.2.3 Voyage du héros ou quête spirituelle 79
1.2.3.1 L'aventure 80
1.2.3.2 Héros 83
1.2.3.3 Un personnage 86
1.2.4 Le(s) sens du voyage et de la destination 90

2 Conditions de création d'un jeu vidéo **95**

2.1 Le jeu vidéo est-il constitué en champ ? 95

2.1.1 Un paysage en mutation à partir d'une analyse ethnographique 95

2.1.2 La culture mainstream, une condition 109

2.1.3 Les jeux vidéo, véhicules d'inconscients culturels 116

2.1.4 Une analyse sociocritique de deux jeux portant sur l'œuvre de Franck Herbert, *Dune* 124

2.1.4.1 Imbroglio 124

2.1.4.2 Analyse 126

2.2 Un contexte de révolution industrielle et paradigmatique 137

2.2.1 Bouillon de cultures 137

2.2.1.1 Dans le sillage du paradigme cybernétique . . . 137

2.2.1.2 Un drôle de bouillon de cultures 143

2.2.2 Borne d'arcade, console de salon et ordinateur personnel 149

2.2.2.1 Naissances multiples 149

2.2.2.2 Des technologies et des espaces sociaux contrastés 152

2.2.3 Trois figures qui feront le jeu vidéo 155

2.2.3.1 La figure incontournable du hacker 155

2.2.3.2 Nouveau marché mais aussi nouveau médium créatif 162

2.2.4 Action, mouvement, sentiments 166

Sur la piste des interstices contre-culturels **170**

3 Faire des jeux vidéo ? **171**

3.1 Le *faire* 171

3.1.1 Qu'est-ce que faire un jeu vidéo ? 171

3.1.2 L'objet du faire 173

3.1.2.1 Le jeu hollywoodien 174

3.1.2.2 Le grand public 179

3.1.2.3 La catégorie du « reste » 189

3.1.2.4 La Steam Attitude 192

3.1.3 Le pourquoi du faire 193

3.1.3.1 Trois axes définissent les intentions qui motivent ceux qui s'adonnent à faire des jeux vidéo 193

3.1.3.2 Le spécialiste, l'artisan, l'artiste 195

3.1.4 Le comment du faire 200

3.1.4.1 Être libéré du processus industriel 200

3.2 L'outil 217

3.2.1 Faire des jeux vidéo en artiste 217

3.2.1.1 Résoudre des problèmes de représentation . . . 217

3.2.1.2 Une organisation modulaire 220

3.2.1.3 Faire du jeu vidéo en artiste, c'est accepter la part artistique de l'ingénierie 226

3.2.2 L'outil comme puissance d'action 229

3.2.2.1 L'effet pervers de la boîte noire 229

3.2.3 Agencer des blocs intruments situation, un mécano sensible 233

3.2.3.1 Une bloc de type action générique 234

3.2.3.2 Un bloc de type mouvement générique 236

3.2.3.3 Un bloc de type émotion générique 238

3.2.3.4 Des blocs qui subissent des mutations 243

4 Contre culture vidéoludique : contre qui, contre quoi ? 248

4.1 Contre un divertissement aliénant, pour une immersion émancipatrice 248

4.1.1 Quelques traits de l'immersion 250

4.1.1.1 Une affaire d'état liquide et de confiance 250

4.1.2 Contre le *Flow*, pour l'entropie émotionnelle 256

4.1.2.1 Tension téléologique, le *Flow* de *Csikzentmihalyi,* l'appropriation par le *fun* 256

4.1.3 Construire du sens 264

4.1.3.1 La cohérence du monde immergent 264

4.1.3.2 Construire du sens 266

4.1.4 Le leurre suffisant pour renforcer le sentiment de présence 274

4.2 Contre la dématérialisation 277

4.2.1 Le véhicule expérientiel comme projet 277

4.2.1.1 La notion de véhicule expérientiel 277

4.2.1.2 Différents formes de véhicules expérientiels . . . 280

4.2.1.3 Conception et construction à partir de l'expérience fantasmée 282

4.2.1.4 Quelle place pour le véhicule expérientiel 284

4.2.2 Contre l'accélération, contre l'action-réflexe 285

4.2.3 Transformation de l'utilisateur en usager 288

4.2.3.1 La logique de contrôle du terminal 288

4.2.3.2 Utilisation et usage 289
4.2.3.3 Cloud et Streaming 290
4.2.3.4 Contre la dématérialisation et la logique du terminal 291
4.2.4 Faire ensemble 293
4.2.4.1 Le bloc instruments-situation de chautauqua . . 293
4.2.4.2 Le réseau sans réseau et le carnet de voyage . . 294
4.2.4.3 La liberté de l'instrumentation, le partage des autres sources d'émotion 296

Conclusion **300**

Table des figures **318**

Index **323**

Annexes 328

.1 Les influences 329
.2 Personnages et périples 331
.3 Jeux vidéos 332
.4 Auteurs 338
.5 Musique 339
.6 Les Logiciels 341
.7 PhotoScan 344
.8 Dispositifs 350

Introduction

« De tout temps l'art a dû résister contre les tentatives qui visaient à lui dicter des lois, à lui imposer des conventions, des règles, des critères, des canons, et à lui assigner des finalités [1] ».

L'ensemble des normes reconnues comme allant de soi, essentiellement portées par l'industrie du jeu vidéo, peuvent aujourd'hui être considérées comme problématiques, tant elles sont porteurs d'une pensée unique. Cette pensée unique est-elle une fatalité inéluctable au médium jeu vidéo ou celui-ci pourrait-il faire faire une expérience ayant un potentiel de résistance ?

Si nous posons cette problématique, c'est bien parce qu'elle apparaît propice à élucider ce qui pour nous ne va pas de soi. La thèse défendue dans le cadre de cette recherche s'ébauche ainsi : le jeu vidéo, contemporain de la société de l'information est un témoin de la complexité du paradigme postmoderne, né avec la cybernétique. De la genèse du jeu vidéo au temps présent, les technologies, les façons de jouer et les productions se révèlent significatives de plusieurs visions du monde opposées. En dépit de l'image d'un divertissement abrutissant, d'un contrôle social fondé sur des nouvelles technologies toujours plus performantes et d'une puissante industrie et idéologie consensuelle, l'hypothèse avancée est de penser qu'une résistance peut malgré tout s'élaborer en s'appuyant sur une réappropriation de la technique, assortie d'une démarche

1. Marc Jimenez, *Qu'est-ce que l'esthétique ?* , Gallimard 1997

artistique dégagée des attentes supposées des joueurs. Sa visée est de participer à ouvrir des perspectives politiques détournées des obligations strictement marchandes et « du principe d'identité qui règne en maître aujourd'hui, dans tous les secteurs d'organisation politique, sociale et culturelle [2] »

Notre problématique est, sans l'ombre d'un doute, artistique et politique. Créer des jeux vidéo, comme pour d'autres activités créatives, revient à privilégier des modes et des codes de représentation, des formes, des procédés, des traitements de l'image et de game play. Mais c'est aussi construire des interactions, viser des expériences, destinées à divertir ou émouvoir, sans perdre de vue qu'elles peuvent emprunter le chemin de la poésie, de l'humour, de l'ironie. Bref, ce que les autres arts n'ont jamais cessé de renouveler pour parler du monde en le mettant à distance, contrairement à la mise en place d'expériences vidéo-ludiques construites sans autre but que celles de faire éprouver un sentiment d'immédiateté aussi intense qu'éphémère.

L'approche qui a été choisie est pluridisciplinaire, même si celle qui traverse toutes les pages relève d'une démarche poïétique, revenant ainsi sur le processus de création du projet, en dialectique avec des approches inspirées de diverses sciences humaines. La poïétique de Paul Valéry, que René Passeron a développée dans l'ouvrage *Pour une philosophie de la création*, a autorisé, par une mise à distance, de mener une réflexion sur la conduite créatrice du *road game*, afin de mieux évaluer certaines nuances, de procéder à des distinctions par confrontation analytique, comme par exemple, avec des *road movies*. Pour René Passeron, la poïétique en tant que philosophie autonome se démarque de l'esthétique qui s'intéresse pour sa part aux émotions, aux jugements de l'œuvre, à l'œuvre du point de vue de sa réception quand la poïétique se préoccupe des phases d'instauration de l'œuvre. L'avantage de la méthodologie

2. Marc Jimenez, « Les métaphores de l'errance », *Fragments d'un discours esthétique*, Klincksieck, 2014.

poïétique est son ouverture à ce que peut lui apporter le concours d'autres approches aussi diverses que la psychologie, la sociologie, les technologies de l'art, la physique, du moment que ces sciences traitent de la question de ce qui se joue entre la main, l'outil et le matériau.

La méthodologie que nous avons privilégiée pour accompagner l'approche poïétique s'appuie, en premier lieu, sur les sciences sociales. Pour comprendre comment se construisent les systèmes de valeurs, que nous présentons comme étant en tension, nous avons commencé par chercher à les identifier. La méthode s'est appuyée pour partie sur une petite enquête ethnographique du milieu du jeu vidéo. Outre le fait que ce milieu se caractérise comme un terrain professionnel, c'est en qualité de créateur y travaillant depuis plus d'une dizaine d'années, que nous avons pu croiser de nombreuses données de recherche. Nous avons donc recoupé des sources de natures diverses, notamment celles recueillies par immersion, échanges professionnels, témoignages, avec diverses enquêtes quantitatives et qualitatives, et les avons croisées avec des recherches scientifiques qui se sont intéressées à l'objet jeu vidéo depuis une quinzaine d'année. Le corpus théorique s'est ainsi constitué d'une part importante d'articles et de nombreux ouvrages en langue française et plus de quatre-vingt pour cent des travaux recensés, le sont en langue anglaise. Ce corpus est complété par deux collections concernant les œuvres elles-mêmes. La première collection est constituée de quelques trois cent titres originaux sur différents supports couvrant les vingt-cinq dernières années, la seconde est un fond équivalent à des revues spécialisées sur la même période. Pour poursuivre l'investigation, nous avons élargi le corpus à une série d'ouvrages rendant compte du contexte sociohistorique qui a vu l'émergence du médium. Sur cette base, après un premier travail de comparaison et de repérage, il a fallu tenter de construire un ensemble cohérent, suffisamment structuré pour y déceler des récurrences, des

tensions, des intérêts, des enjeux qui justifient les valeurs humanistes défendues dans le *road game*. Nous avons alors convoqué le concept sociologique de champ, emprunté à Pierre Bourdieu, pour organiser une cartographie des institutions, des pratiques, des pouvoirs économiques et industriels. La sociologie bourdieusienne a été complétée par une sociologie de l'imaginaire critique, infléchie par l'esthétique francfortoise où les enjeux politiques et idéologiques ont permis de mettre en lumière les enjeux d'une industrie culturelle dont l'étendue, le pouvoir exercé sous forme de contrôle sans violence se fait au travers des contraintes de création, des normes, des stéréotypes culturels institués par le marché vidéoludique.

Le concept de champ a permis d'observer l'ensemble des acteurs, des dispositifs, des valeurs, de positions et leur jeu dans un espace social commun structuré et hiérarchisé. Son application a pu permettre d'appréhender les luttes qui opposent les différents acteurs de la création au capital économique de l'industrie, les relations hiérarchiques entre éditeurs, studios, graphistes et développeurs. Ainsi les enjeux de l'autonomie — recherchée ou subie — des indépendants ont pu être mis à jour, tout comme la posture ambiguë des détenteurs du capital économique dans leur relation au capital culturel. Ce concept a également aidé à comprendre comment le jeu vidéo, né du champ techno-scientifique s'est trouvé sous l'emprise du champ économique, et a pu flirter de temps à autre avec le champ culturel, hésitant toujours à s'autonomiser. C'est dans cette bascule entre ce premier champ techno-scientifique et le second économique qu'ont émergé et se sont opposées deux visions essentielles. La vision capitaliste du champ économique et celle originellement utopique du champ techno-scientifique. Lequel s'est divisé, au cours des ans, entre une vision libérale libertaire accompagnant la transformation de la société et celle des *hackers* qui est restée fidèle au champ techno-scientifique tout en symbolisant un pôle

de résistance. Dans la continuité du concept de champ, et sans que nous y fassions forcément référence, nous avons fait régulièrement appel au concept d'homologie structurale. En revanche, nous n'avons pas retenu le concept d'habitus, pour lui préférer celui d'inconscient culturel que nous avons utilisé de concert avec la méthodologie sociocritique qui a structuré cette recherche sur la durée. Présentée comme discipline par Edmond Cross, formulée en théories du texte et du sujet, elle convient à l'analyse de champ en construction du jeu vidéo. La sociocritique, née de la rencontre entre la psychanalyse et le matérialisme historique, conçoit un rapport dialectique entre histoire et structure. Influencée par certains principes de Lucien Goldmann, issus de son structuralisme génétique, elle a fait siens les concepts de sujet transindivuel et de non-conscient, qui, tous deux permettent de saisir ce qui se joue parfois dans le faire de la création individuelle et collective et ce qui la meut. Ce qui est vraiment opérant avec la sociocritique pour traiter du jeu vidéo, c'est sa capacité à traiter de la structure, parce que le jeu vidéo est d'abord un objet numérique construit comme un système formel, avec ses règles, ses définitions, ses algorithmes, exprimé à partir d'un langage structuré qui possède une syntaxe. Mais en tant que récit, il est dynamique, il vieillit, il raconte, il se fait trace et témoin. De plus, la sociocritique, tout en reconnaissant l'intérêt que présente l'outil structure pour l'analyse, n'en fait toutefois pas une doctrine, ce qui lui permet de l'associer à l'approche fondamentale de l'histoire. Enfin le processus de modélisation à l'œuvre tout au long de cette recherche création, a agi sur chaque plan, de façon simultanée dans le but de dégager des formes analogues afin de conforter la thèse.

Il nous appartient de préciser, en dernier lieu de cette introduction, que compte tenu du processus itératif, toujours délicat à présenter, nous avons choisi d'organiser le plan de la thèse de façon à rendre compte d'un protocole dialectique

— pratique et théorique— en tentant de faire preuve de cohérence. Ainsi la thèse se distribue en deux grandes parties, constituées pour chacune d'entre elles en deux chapitres.

1. La première est consacrée à l'exposé de la tension issue de la confrontation entre notre projet plastique vidéoludique et la doxa du champ vidéoludique, mise en scène dans un dialogue imaginaire à la manière de Socrate. Une première partie questionne la place de ce projet particulier, un *road game*, et plus largement la place et le devenir de tout objet culturel, qualifié d'OVNI dès lors que celui-ci s'écarte des horizons d'attente et des normes de la pensée dominante vidéoludique.

   a) Le premier chapitre porte sur la confrontation du projet *road game* aux définitions existantes

      i. Analyse des discours d'horizons scientifiques divergents et définitions les plus courantes du jeu vidéo.

      ii. Dialectique entre la pratique et les héritages culturels qui ont participé à fonder le projet.

   b) Le deuxième chapitre s'attache aux conditions de création du jeu vidéo

      i. Le champ du jeu vidéo, en pleine constitution, est le produit résultant du conflit entre les différentes sphères d'activités comme la technoscience, l'économie et la culture *mainstream*. Toutes ces sphères en interaction permanente font que le jeu vidéo oscille entre produit industriel et œuvre vidéoludique dont l'analyse critique permet de dévoiler des exemples d'inconscients culturels inscrits et transcrits dans les formes.

      ii. L'histoire du jeu vidéo, son émergence et son développement sont témoins et acteurs du paradigme postmoderne qui débute avec la

cybernétique et s'installe avec la société de l'information. C'est ici que s'identifient les principales tendances et les formes ayant un potentiel de résistance.

2. La seconde partie aborde les questions de potentiel critique, de résistance, dans l'hypothèse d'une réappropriation d'une contre culture, immiscée dans la conception du *road game*.

   a) Le troisième chapitre revient sur les processus créatifs du *road game*, et sur le comment « faire contre »

      i. Etude des formes, à partir de questions plus philosophiques comme « qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? », « qu'est-ce que faire un jeu vidéo » , « pourquoi ? » et « comment ? »

      ii. Le statut et les outils, les matériaux à assembler, les formes particulières, les blocs instruments-situation.

   b) Le quatrième chapitre aborde les formes du *road game* susceptibles de contrer la culture du modèle dominant

      i. Contre l'existence d'un divertissement aliénant dominant, une immersion émancipatrice est postulée, adossée à une nouvelle notion, le leurre suffisant.

      ii. Analyse de la dématérialisation et du capitalisme de l'accès. L'élaboration du jeu vidéo *road game* fait état de sa construction à partir d'un véhicule expérientiel. Concept qui s'accorde avec la démarche de contrer la dématérialisation dont l'objectif est de faire rupture notamment avec les notions d'accélération et de logique de terminal.

Un Objet Vidéoludique Non Identifié, le road game - Créer dans un champ culturel en construction

Dialogue

— Je veux faire un road game

— Un quoi ?

— Un road game, un jeu de route, un peu comme un road movie mais en jeu. Ce serait une sorte d'aventure dans laquelle tu t'engages sans trop savoir où tu vas, un trip qui mélange la soif d'ailleurs, de rencontres et de surprises, associé au plaisir de se balader avec une caisse, une bécane, qui te plait, et que tu prends plaisir à piloter, au delà du strict moyen de transport.

— Mais pour quoi faire ?

— Hé bien, je ne sais pas, peut-être parce que je n'ai pas en mémoire que ce genre de jeu existe, peut-être parce que j'imagine que j'apprécierais de vivre ce genre d'expérience et qu'elle plairait à d'autres aussi.

— OK, je sais que tu es fan de ces simulations de sports mécaniques, c'est ça tu propose, un jeu de course ?

— Non, ce n'est pas ça, j'aime ces jeux, certainement parce qu'ils me rappellent un univers familier bien sûr, et oui je suis persuadé que l'expérience qu'ils offrent est riche d'enseignement pour d'autres propositions ludique, mais il y a autre chose. Parfois quand je pilote virtuellement sur ces circuits fermés qui configurent la structure spatiale de ces jeux, et que j'observe au loin le paysage placé en fond par les développeurs, j'aimerais passer la barrière, rejoindre la ligne que trace la forêt au loin,

voir ce que l'on peut observer de là-bas et échapper au cadre. C'est la même chose quand je prends la casquette de concepteur, quand je construis un niveau de jeu, poser une *skybox*[3] me semble contre nature.

— D'accord, tu veux de l'*open word*[4], mais où est le *challenge* ? Que fait-on dans ton jeu ? On gagne comment ?

— Un *challenge* ? Ah oui, bien sûr un *chalenge*....je n'y pensais plus.

— En fait, il n'y a rien à gagner, juste faire la route, profiter du paysage, piloter, explorer et peut-être faire des rencontres.

— Mais le *fun*, tu as pensé au *fun* ? Si ce n'est pas *fun*, ce n'est plus un jeu !

— Pas vraiment. Je ne veux pas dire qu'il n'y aurait pas de plaisir, mais je ne suis pas sur que ce mot, *fun*, convienne.

— Mais tu es game-designer ! un jeu c'est des règles, et du *fun* ! mais tu veux peut-être nous raconter une histoire ? C'est quoi ton histoire ? Mais, tu sais, c'est quand même mieux la littérature ou le cinéma pour raconter des histoires.

— Je ne pensais pas forcément à raconter une histoire non plus, enfin, si, quand même, mais c'est secondaire pour l'instant. J'ai d'abord envie de m'attacher à exprimer ce qui s'y ressent, avant d'appréhender ce qui s'y passe, ce qui s'y est passé, ce qui s'y passera. Je fantasme juste une expérience, mais ce n'est peut-être plus un jeu, effectivement.

3. Image de décor plaqué sur une sphère englobante pour simuler par exemple l'environnement au delà de la scène de jeu, le procédé des vieux western

4. un jeu à monde ouvert, souvent considéré comme bac à sable, où la trame est prétexte et il est possible de ne pas la suivre de façon linéaire.

Chapitre 1

Faire un road game

1.1 Définitions en tension

1.1.1 Des approches contrastées

Poser la question « un road game est-il un jeu vidéo ? » est une de ces questions faussement naïves cherchant à se confronter potentiellement à un censeur qui rétorquerait que ce n'est pas un jeu vidéo. Mais qui serait ce censeur ? Quelle serait sa légitimité : serait-elle institutionnelle, professionnelle, culturelle ? La question de la définition d'un jeu vidéo est épineuse car les définitions sont multiples, fragmentaires, mouvantes, incertaines, à l'image kaléidoscopique des différents secteurs d'activités qui le conçoivent, le développent et le portent devant le public.

Aucune institution ne définit d'ailleurs officiellement ce qu'est le jeu vidéo. La profession serait sans nul doute embarrassée si elle devait arrêter une définition et fixer des limites. Lesquelles seraient susceptibles d'écarter des innovations qui n'ont pas encore été envisagées. Le monde de la culture pour sa part, témoigne, absorbe, au risque de susciter les arguments de sa contre-culture. Le

marché, comme on le sait, s'en accommode. Sa main invisible trie. La définition ou plutôt les définitions qui peuvent être formulées sont dynamiques. D'ailleurs, le marché s'abstient de toute définition sinon pour organiser, catégoriser, mettre en rayon. Les acteurs de l'industrie étant multiples, les modèles économiques l'étant tout autant, ainsi que l'élargissement continuel des publics compte tenu des nouvelles catégories qui voient régulièrement le jour, font état d'une situation définitionnelle atomisée. Le marché ne juge pas. Il compte. Pour lui, la bonne définition du jeu vidéo revient à être celle d'un produit qui se vend.

1.1.1.1 Des définitions émises à partir de ses composantes formelles

Tout en étant une des composantes des jeux vidéo, l'image vidéo qui peut sembler fondamentale, fait néanmoins l'objet de querelles car elle agite aussi bien les historiens du média que des forums de fans lorsqu'il s'agit d'aborder la définition des jeux vidéo. La forme du signal utilisé par tel ou tel montage peut-il être qualifié de « vidéo » ? L'obligation « vidéo » a t-elle fixé une modalité sans envisager les limites d'un médium qui pouvait prétendre à des modalités bien plus larges ? Une génération d'artistes numériques travaillent sur des œuvres favorisant d'autres modes de représentation qui mobilisent d'autres sens. En effet, ces œuvres sont sonores, tactiles, olfactives, mais aussi visuelles, sans pour autant passer par un canal vidéo. Elles sont ludiques et deviennent ainsi des jeux numériques, exploitant les concepts du jeu vidéo mais sans vidéo. [1]

Cette amputation de la vidéo se traduit finalement par une utilisation de ces jeux qui ne sont plus que *numériques*, à la fois dans le registre du jeu traditionnel - sous la forme de jeu augmenté -, mais de façon plus significative dans

1. Adsono de Tatiana Vilela, conceptrice de jeu numérique. Ses créations, libérées de la doxa, se caractérisent par des expériences perceptives troublantes et singulières. La majorité de ces travaux impliquent des contrôleurs dédiés entièrement créés pour ces expériences. www.http ://mechbird.fr/adsono.html

le champ de l'art et de l'art interactif en particulier. L'absence de vidéo écarte sans appel, et sans que ce soit vraiment contesté, les jeux *privés* de vidéo, de la définition courante.

Les choses se compliquent un peu plus quand l'on s'attache au premier terme « jeu » du mot composé. La question ne peut plus être traitée à partir d'oppositions objectives comme : vidéo/pas vidéo, écran/pas écran. Les analyses et études sur le jeu précédant l'arrivée de ce nouvel objet technique et social qu'est le le jeu vidéo font que l'essentiel des tentatives de définition sur le *jeu* du jeu vidéo, repose sur des recherches qui font référence au jeu traditionnel. Leur objet de recherche à propos du jeu se préoccupent surtout de l'attitude ludique. Ces travaux scientifiques sont partagés par des chercheurs en quête d'éléments de compréhension du nouveau média jeu vidéo. Il ressort que c'est sur les limites que les points de vue peuvent se distinguer, voire s'opposer, entre ceux qui observent des transformations là où d'autres voient des ruptures.

1.1.1.2 Des définitions selon diverses approches scientifiques

La recherche autour du jeu vidéo a consacré et consacre encore et toujours une large littérature à la question de sa définition. Mathieu Triclot, philosophe, dans l'exercice de positionnement de son propre discours, s'intéresse plus particulièrement à l'expérience procurée par les jeux vidéo. Il en tire une analyse très pertinente qui éclaire cette question. Le jeu vidéo serait pris, selon lui, comme objet de recherche suscitant deux approches :

Une approche externe, pratiquée par les disciplines qui lui sont extérieures, en particulier, l'économie, qui va l'étudier comme un produit. Qu'il s'agisse d'un produit culturel n'y change pas grand chose et de la même manière, la sociologie, la psychologie, les sciences de l'éducation, etc., s'intéressent au jeu vidéo avec leurs outils. Ils vont interroger les pratiques sociales, les comportements,

l'apprentissage.

Les *Game studies*

Une approche interne, principalement d'origine anglo-saxonne, les *Game studies*, se sont développées depuis une vingtaine d'années. A l'instar des *Cultural studies,* elles se sont instituées comme faisant du jeu vidéo leur champ de recherches principal. Ce champ marque la différence que permet la langue anglaise entre le *Game*, qui recouvre l'objet, le dispositif, le système de règles, et le *Play* qui recouvre l'activité de jouer. Pour Mathieu Triclot, l'opération de séparation permet aux tenants de ce courant de construire, à peu de frais, un « bon objet » de recherche, fait de structures et de règles, facilitant du coup la description en systèmes formels et la légitimité de leurs études.

Dans le même temps, sont négligés les aspects de l'expérience dans la pratique de l'objet - plus difficiles à saisir - et surtout, s'agissant d'un objet de culture populaire, difficiles à légitimer. Triclot qui s'intéresse à ce que le jeu fait, quand on le pratique, rejoint la position déjà défendue par Jacques Henriot, dans son opposition au structuralisme de Claude Levi Strauss.[2] Il dit qu'il y a du jeu au-delà de la structure. S'intéresser au jeu tel que le vit le joueur et avec une approche interne, définirait alors une autre discipline, les *Play studies*.

Les *Game studies*, font l'objet de fortes divergences entre « ludologues » et « narratologues ». Les premiers défendent la ligne radicale des *Game studies*, que résume la position d'un de leurs principaux penseurs, Jesper Jull. Nous reprenons la traduction qu'en propose Mathieu Triclot à propos du modèle de J. Jull :

> Dans Half-Real, J. Jull a introduit ce qu'il appelle un modèle général du jeu, censé s'appliquer non seulement aux jeux vidéo

2. Mathieu TRICLOT*, Philosophie de jeux vidéo*, Zone, 2011, p.23.

mais aussi aux jeux traditionnels. Sa définition est basée sur six critères :

« le jeu est

1) un système formel fondé sur des règles,

2) dont les résultats sont variables mais quantifiables,

3) pour lequel des valeurs différentes sont attachées à chacun des résultats possibles,

4) dans lequel le joueur fait un effort en vue d'influencer le résultat,

5) où il se sent émotionnellement attaché au résultat

6) et, enfin où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables. » [3]

Les ludologues radicaux - ceux qui se font le plus entendre - ont une position qui ne tolère pas vraiment d'autres lectures. Nous pouvons reprendre avec Henry Jenkins - qui est plutôt partisan d'une voix médiane - quelques-unes de leurs saillies à l'encontre des narratologues :

— Jesper Juul : « Les jeux vidéo ne constituent pas des récits [...], le récit tend plutôt à y être isolé voire même à œuvrer contre leur caractère vidéo-ludique. » [4]

— Ernest Adams : « L'interactivité est quasiment l'inverse de la narration : la narration est canalisée par l'auteur, tandis que la force motrice de l'interactivité dépend du joueur. » [5]

— Markku Eskelinen : « Nous disposons tous habituellement, en-dehors

3. Mathieu TRICLOT, *Philosophie de jeux vidéo*, op. cit., p. 9.

4. Jesper Juul, *« A Clash Between Games and Narrative »*, conférence présentée lors du colloque Digital Arts and Culture, Bergen, novembre 1998, http ://www.jesperjuul.dk/text/DA%20Paper%201998.html. Pour une actualisation de cet argument, voir Jesper Juul, *« Games Telling Stories ? »*, Game Studies, http ://cmc.uib.no/gamestudies/0101/juul-gts.

5. Ernest Adams, *« Three Problems For Interactive Storytellers »*, Gamasutra, décembre 1999.

> des considérations théoriques universitaires, d'une excellente capacité à établir des distinctions entre récit et jeu. Si je vous lance un ballon, je ne m'attends pas à ce que vous le posiez par terre et attendiez qu'il raconte une histoire. » [6]

Les narratologues s'intéressent au jeu comme s'il était un texte, et donc à la façon dont les récits structurent le jeu, voire - pour les plus radicaux - au récit que comportent les jeux qui en sont *a priori* dépourvus. Ainsi Janet Murray écrit à propos du jeu *Tetris* :

> [...] l'illustration parfaite de la vie des Américains dans les années 1990 : constamment saturée de taches diverses qui demandent notre attention et que nous devons d'une manière ou d'une autre réussir à caser dans nos emplois du temps surchargés et à faire disparaitre de nos bureaux afin de faire place libre à la prochaine offensive [..] [7]

Ils pensent que les jeux vidéo travaillent l'imaginaire, et partant de ce postulat, que ces derniers racontent forcément une histoire, au même titre qu'un livre ou un film. On y retrouve les tenants de l'hypertexte comme ceux qui militent pour une orientation du jeu vidéo vers le cinéma ou plus largement vers une hybridation des médias. Au-delà, certains comme Murray pensent qu'ils peuvent aussi tenir un discours critique, un paratexte en quelque sorte.

En résumé, nous avons d'une part des théoriciens ludologues qui mettent prioritairement en avant le caractère ludique du jeu vidéo, qu'ils considèrent comme étant entièrement contenu dans le système. Ce qui caractérise le jeu vidéo d'après sa structure sans qu'il y ait besoin d'y ajouter des artifices de l'ordre du récit et des techniques de l'ordre de la narration. Plus largement ce que veulent écarter les ludologues (radicaux), c'est l'appropriation du jeu vidéo

6. Markuu Eskelinen, *« The Gaming Situation »*, Game Studies, htttp :cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen

7. *« Game Design as Narrative Architecture »* dans l'ouvrage de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.) First Person : New Media as Story, Performance, Game, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.

par d'autres formes d'expressions culturelles. D'autre part, il existe des théoriciens plus formalistes qui s'intéressent davantage à son caractère vidéo, à ses propriétés de médium, aux potentialités qu'ouvrent ses modalités d'interaction, et qui y voient le moyen d'actualiser d'autres formes d'expressions. Ce qui fait qu'il y aurait le jeu vidéo pour ce que l'on y fait et le jeu vidéo pour ce que l'on s'y raconte.

Cette opposition au sein des *Game studies* entre ludologues et narratologues semble déteindre sur le discours diffusé par la presse spécialisée comme sur l'ensemble des commentateurs ou même des amateurs. Chaque obédience a sa voix. Les pro-ludologues reprochent aux créations qui intègrent trop de narration de vouloir dénaturer le médium. Les pro-narratologues reprochent aux premiers de l'appauvrir ou de freiner sa maturité.

Voyons ci-après le jeu vidéo pour ce qu'il nous fait.

Les *Play studies*

Les *Play studies* s'intéressent, selon Mathieu Triclot, au *lieu* du jeu, à cet espace restreint où un individu et une technologie se confrontent pour entretenir un état particulier, une expérience, qui peut être qualifiée d'expérience instrumentée. Comme pour d'autres expériences instrumentées avant elle, l'expérience ludique du jeu vidéo naît d'une mise en retrait. Cette entrée dans un périmètre particulier, un espace intermédiaire, au sens que lui donne Winnicott [8], est nécessaire à la production de l'expérience. C'est ce retrait qui a suscité autrefois, pour le roman ou pour le cinéma, cette même crainte qui, aujourd'hui, est opposée au jeu vidéo. C'est donc ce *lieu* du jeu, les conditions de sa construction et surtout l'analyse des pratiques des joueurs pour le maintenir clos et hospitalier, qu'étudient les *Play studies*.

8. Donald WINNICOTT, *Jeu et réalité*, l'espace potentiel, Gallimard-Poche, 1975

Mathieu Triclot, présente ainsi le programme d'une philosophie qui s'attacherait à comprendre les *Play studies*, avant de le développer dans son ouvrage. Celui-ci comporterait trois entrées :

— Une délimitation de l'expérience instrumentée permise par les jeux vidéo, pour laquelle il propose de procéder par comparaison avec d'autres registres d'expériences, et en particulier ceux qui la distingue du jeu (jeux) et du cinéma (vidéo).

— Une analyse des régimes d'expériences vidéo ludiques et notamment l'examen de ceux qui

> [...] se sont progressivement cristallisés dans l'histoire du jeu vidéo et pèsent encore aujourd'hui sur le médium. Il s'agit d'étudier des terrains de jeux, un certain agencement entre des lieux, des machines, des postures, des publics, des genres, des désirs, où certaines expériences prolifèrent un temps.

— Une interrogation sur la politique des plaisirs du jeu, l'infrastructure du médium indissociable d'une « machine symbolique, machine logique qui est une des bases du monde actuel », élément culturel majeur de la société contemporaine, l'ordinateur. Comment cette médiation opère-t-elle ? Comment cette mise à l'écart nous rend t-elle perméable aux discours ? Comment nous offre t-elle également le moyen de les décrypter ? [9]

Le programme des *play studies*, tel que le propose Triclot, doit donc permettre d'identifier par comparaison ce qu'est l'expérience de la pratique du jeu vidéo, d'en décliner différents régimes, et enfin, évaluer la portée de cette expérience dans les relations qui régissent le rapport au monde de celle ou de celui qui s'y prête.

9. Mathieu TRICLOT, *Philosophie de jeux vidéo*, op. cit., p.14.

1.1.2 Un *road game* est-il un jeu ou n'est-il pas un jeu ?

Avec le bref aperçu de ces diverses approches scientifiques qui participent à un début d'institutionnalisation du jeu vidéo, et qui tentent, en tous les cas, d'en définir les limites et les fonctions, il semble nécessaire d'identifier et recenser les arguments qui pourraient motiver l'exclusion d'une proposition comme celle d'un *road game*. Ils se situent à deux niveaux, culturel et économique.

1.1.2.1 Du point de vue des études sur le jeu vidéo

D'un point de vue culturel, il convient d'interroger les deux types d'approche propres au jeu vidéo précédemment évoqués comme les *Games studies* et les *Play studies*.

Nous voyons, assez paradoxalement d'ailleurs, que les *Games studies* ne devraient pas poser de problème. Paradoxalement, parce que ce qui nous intéresse en tant que créateur-concepteur, et ce que nous avons évoqué dans nos intentions, c'est la production d'expériences dont traitent justement les *Play studies*, et qu'*à priori* éluderaient les *Games studies.* Les narratologues ne semblent pas pratiquer de discrimination. Quant aux ludologues, et pour ce qui concerne les plus radicaux d'entre eux, leur systémisme, leur structuralisme - si on peut dire, mais nous y reviendrons plus tard - tendent à laisser la place à toute proposition du moment qu'elle réponde à une définition formelle cadrant avec la définition qu'en donne Julls. Définition, toutefois, à laquelle pourrait satisfaire pratiquement toute application interactive. Remplacer *joueur* par *utilisateur* montre la perméabilité de sa proposition.

Revenons maintenant aux *Play studies*. Sans avoir besoin de reprendre point par point le programme proposé par Mathieu Triclot, nous voyons tout de suite où les tensions opèrent.

Registres d'expérience

Les vraies frontières se situent bien au niveau des registres d'expérience. Sur cette question des registres, Mathieu Triclot convoque deux aspects qui caractérisent en première instance, les jeux vidéo, leur caractère ludique et leur caractère de représentation animée sur un écran. Nous passerons sur le second aspect qui ne semble pas poser problème à notre proposition de *road game*. Rien ne vient bouleverser les modalités de représentation, du moins à ce stade de la proposition. En revanche, le premier aspect lié au jeu et aux définitions qui sont mobilisées pour en rendre compte sont plus problématiques.

Pour ce faire je vais m'appliquer à confronter mon *road game* à quelques théories du jeu habituellement convoquées pour examiner le jeu vidéo. Mais avant cela, il faut résoudre une tension d'un autre ordre, qui vient, de mon point de vue, marquer non seulement culturellement mais idéologiquement le débat, et qui conséquemment le trouble. Cet aparté semble d'autant plus nécessaire qu'il est évident qu'il constitue progressivement la vision du jeu vidéo à laquelle il faudrait se référer. Deux mots ou slogans - *challenge* et *fun* - occupent une place majeure dans les discours émis à propos du jeu vidéo. Or, ces deux mots sont significatifs d'une certaine vision du jeu, mais peut-être plus encore d'une vision économique dominante de la société.

Challenge

Si la compétition est à part entière une des « impulsions » à l'œuvre dans le jeu, elle peut s'exercer sous des formes qui ne sont pas celles du *challeng*e. En effet, cet anglicisme est d'abord employé à propos de la prise de possession qui suit la victoire. Le *challenge* est à la fois le défi et l'objet du défi. La coupe en est un exemple. C'est certainement ce qui a conduit à l'utiliser aussi couramment dans les affaires que dans le sport. La compétition peut se passer de prise de

possession.

fun et théories du fun

Concernant le *fun*, cet autre anglicisme signifie amusement, divertissement [10]. Il est devenu le mot clé qui domine les discours médiatiques du jeu vidéo, au point qu'il a donné naissance à des théories du *fun*. De quoi s'agit-il au juste ? Mathieu Triclot, en évoquant cette théorie, cite Ralf Koster, comme ayant mis en avant cette idée de *theory of fun* pour qualifier la recherche des processus à l'œuvre, dans la constitution de l'état ludique évoqué plus tôt. Il utilise d'ailleurs l'image très significative et antique de *pesée du fun*, comme l'antique *pesée de l'âme*, image qui montre à la fois que cet état existe et qu'il est difficile à caractériser.

Ce *fun* serait donc l'état dans lequel les situations de *play* plongent le joueur. Que cet état soit à caractériser ne fait pas question mais que le terme de *fun* soit largement repris à la fois par les chercheurs, par les professionnels et par les commentateurs du jeu vidéo, parait plus problématique. Ce consensus est très étonnant, voire troublant, et en tout cas, peu questionné. Quand, dans le dialogue imaginaire sur le road game, fuse l'idée que « ce n'est pas *fun* », celui-ci signifie bien que le contradicteur considère que la proposition risque d'être dépourvue de caractère amusant et divertissant. Ce qui peut laisser penser, comme la définition du terme et son emploi l'indiquent, que la confrontation à un dispositif interactif - qui postulerait par sa configuration à se présenter comme jeu vidéo - serait ou ne serait pas ludique en fonction de ces caractères. Pourtant, si l'on regarde d'un peu plus près les différents emplois de ces théories du *fun*, l'on s'aperçoit que le contenu n'est pas des plus explicites.

10. fun : adjectif invariable. Mot anglais signifiant amusement. Familier. Amusant, drôle. Larousse

Raph Koster par exemple[11] - pour résumer son approche - analyse l'attitude ludique comme consommable, comme problème à résoudre, nécessitant d'y exercer une capacité à résoudre un problème en mobilisant des compétences, qui vont s'enrichir de cette mise à l'épreuve, épuisant dans le même temps cette attitude. L'auteur ramène la question du *fun* à celles de l'apprentissage. Le *fun* nait du plaisir à résoudre l'énigme, le puzzle, l'obstacle, et disparait avec leur résolution.

Chez Marc Albinet[12], qui expose sa méthode de *game design* qu'il nomme méthode des *4F*, pour fun*, fond, forme et feeling.*[13] Il présente l'expérience de jeu, le *play* donc, comme le résultat d'une construction associant un fond (le quoi), issu du processus dramatique et de la forme (le comment) issue de la construction interactive, le jeu, et de sa représentation, la vidéo. Si le jeu se présente comme promesse interactive et la représentation comme promesse immersive, l'expérience se présente, elle comme promesse de *fun*.

Mais Marc Albinet définit le *fun* bien différemment.

Pour lui, cette promesse de *fun* recouvre les notions de valeurs, de traces, de ressenti, d'émotions.

> Il s'agit de l'élément le plus impalpable de tous. Sans doute parce que ce qui est « *fun* » pour certains ne l'est pas pour d'autres. [...] Le fun est l'amusement que le joueur ressent quand le jeu est bon et lui procure du plaisir. [...] Le *fun* n'est pas forcément basé sur le rire, mais sur quelque chose qui nous plait. [...] le *fun* ne se définit donc pas comme le fait de rire et vivre des émotions ou des sensations agréables, mais plutôt comme celui de vivre une expérience que

11. Raph KOSTER*, Theory of fun,* Paraglyph Press, 2005.
12. Marc ALBINET, *Concevoir un jeu vidéo, Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous !*, FYP éditions, 2010.
13. Marc ALBINET, *Concevoir un jeu vidéo, Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous !*, op. cit. page 42

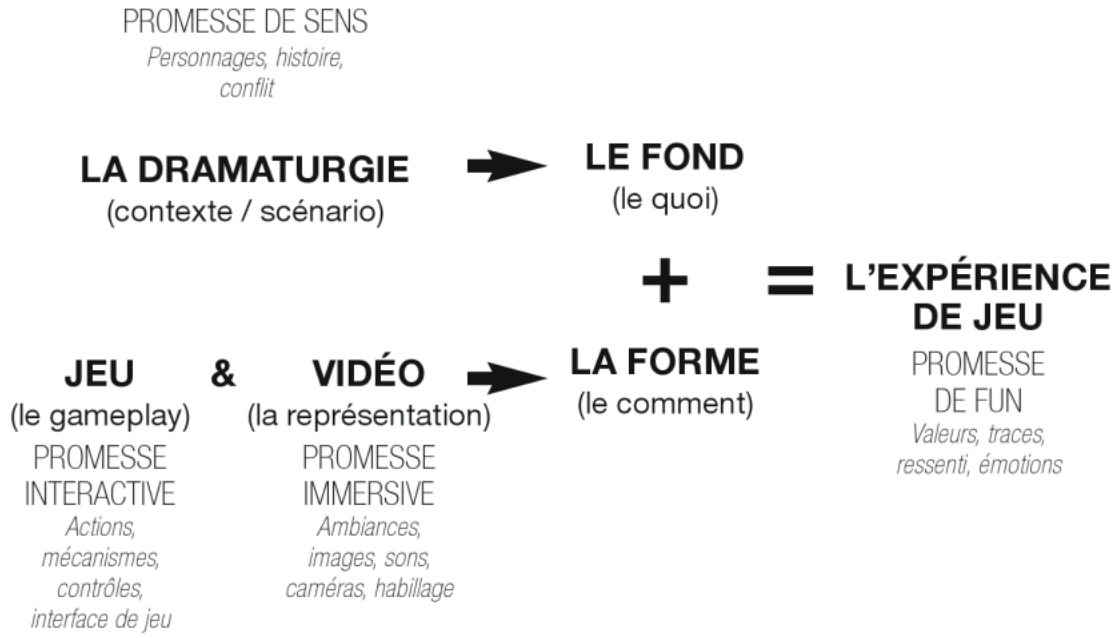


FIGURE 1.1.1 – La définition de l'expérience de jeu selon Marc Albinet

> l'on apprécie. [...] Cette définition est importante, car elle permet de décloisonner la notion de *fun*, de ne pas l'associer uniquement à l'idée du rire, de la comédie et de la convivialité. [14]

Marc Albinet semble prendre des précautions et vouloir apporter des nuances à ce concept. Il souhaite sans doute l'affiner et l'élargir, mais finalement le « quelque chose qui nous plait », « l'expérience que l'on apprécie » laisse place à une imprécision englobante.

Nicole Lazzaro, propose de son coté, une typologie avec quatre clés du *fun* [15] . Là encore nous avons le sentiment que beaucoup de libertés sont prises avec la définition commune, au point de friser le paradoxe.

— Le *easy fun*, est recherché par ceux qui veulent - y compris en prenant des libertés avec les règles ou le parcours et les épreuves prévues par le concepteur - prendre du plaisir facilement. Ce peut être avec l'aide d'un

14. Marc ALBINET, *Concevoir un jeu vidéo, Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous !*, op. cit. page 43
15. *Les 4 "funs" de N. Lazzaro http ://www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun/*

guide, en prenant la liberté de tricher sans culpabilité, en déambulant et en profitant de l'espace ludique pour y faire tout autre chose que franchir des obstacles ou gagner.

— Le *people fun* (initialement appelé people factor), est recherché par ceux qui voient dans le dispositif ludique, l'occasion d'un plaisir lié à l'altérité. Il peut s'agir du plaisir lié à la rencontre, au partage, à l'appartenance au groupe. C'est d'ailleurs plus souvent l'échange en dehors du jeu qui est mis en avant. Mais également, la rencontre de l'altérité pour s'y confronter, ou coopérer dans un affrontement pour chercher à exister et être reconnu par la communauté.

— Le *hard fun*, est recherché par ceux qui veulent se montrer capable de franchir des obstacles toujours plus hauts, de réussir à résoudre les problèmes les plus retors, d'être confronté au risque de la frustration et de flatter son image par la réussite contre l'adversité qu'elle soit virtuelle ou humaine, ce qui rejoint certains aspects du *people fun*.

— Le s*erious fun* (intialement appelé altered state), est recherché par ceux qui espèrent du jeu, une occasion de transformation, une évolution, mais aussi une découverte de sensations, d'expériences et de perceptions nouvelles.

Peu de définitions finalement, chez N. Lazzaro, relatives à l'amusement, au divertissement, à la convivialité. En tous les cas quand elles existent, elles ne sont pas présentées comme exclusives. Là encore tout est *fun*.

Étranges sont bien ces définitions du fameux *fun*. Tous les auteurs cités avaient pourtant l'ambition de mieux couvrir un ensemble d'émotions, de plaisirs, de mobilisations intellectuelles ou physiques, comme si le champ lexical riche employé pour désigner toutes ces variantes de *fun*, ne suffisait pas à en rendre compte.

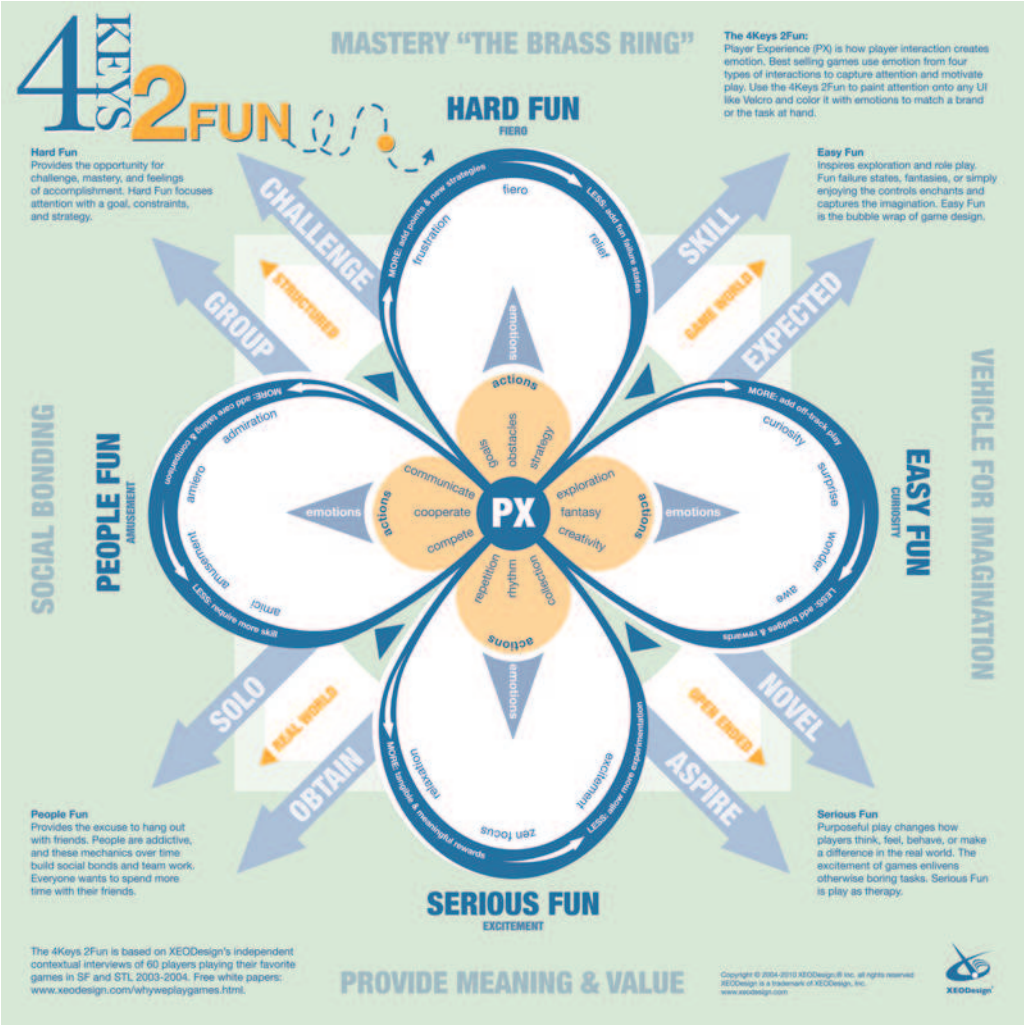


FIGURE 1.1.2 – Les 4 "funs" de N. Lazzaro par Andrzej Marczewski, 2013

Peut-être faudrait-il chercher en dehors du jeu vidéo, une explication à ce culte du *fun*. On voit fleurir tout une série de pseudo-concepts s'appuyant sur le terme, ce qui nous éloigne quelque peu de l'expérience vidéoludique. *fun cooking*, *fun shopping*, etc., bientôt peut-être *fun working*, sonnent comme autant d'orientations vers une société ludique, cette fameuse *gamification* qui est actuellement mise en débat.

En ce qui concerne le road game, autant la définition commune du *fun* semble l'écarter du domaine du jeu vidéo, autant sa confrontation aux propriétés mises en avant par les théories du même nom, l'y confortent.

Qu'en est-il, en effet, de la tradition plus classique du jeu ?

1.1.2.2 Des approches relatives au jeu traditionnel

Les caractères ludiques

Si les caractérisations peuvent varier selon les auteurs, nous pouvons noter une continuité des propositions qui se sont succédées.

Johan Huizinga, dans *Homo ludens*[16], libère le jeu des dichotomies dans lequel on l'enferme, en proposant plusieurs critères de reconnaissance ayant notamment trait à la liberté, la gratuité, sa séparation d'avec la vie courante, tout en rappelant les notions d'ordre, de règle, de tension et d'incertitude. Il affirme surtout avec cette invitation à considérer l'Homo ludens au même titre que l'Homo faber à ce que le jeu soit consubstantiel à la culture.

Roger Caillois, dans *Les jeux et les hommes*[17] ajuste les critères de Huizinga, y ajoutant la nécessité qu'il soit une activité improductive et fictive mais accompagnée de la conscience de cette fictivité.

Jacques Henriot, dans *Le jeu*[18], analyse plutôt l'attitude du joueur et caracté-

16. *Homo ludens,* Johan HUIZINGA, Gallimard, 1988.
17. Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes,* Folio, 1958
18. Jacques HENRIOT, *Le jeu*, PUF, 1969

rise cette attitude ludique par la distance qu'il prend par rapport à son action. Ce passage, largement cité, est significatif de l'approche de l'auteur pour mettre en avant l'attitude ludique.

> Des enfants surgissent : « Attention Monsieur, vous marchez dans notre jeu ! » Des cailloux alignés par terre, qu'est-ce que c'est ? Le passant l'ignore. Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue. Une fois qu'il a cessé de jouer, que reste-il de son jeu ? Les joueurs envolés, les cailloux retournent à l'état de cailloux. » [19]

Gilles Brougère [20] effectue une synthèse et en retient cinq caractères :

— C'est une activité séparée de la vie quotidienne, liée à un second degré entre les joueurs ;
— Elle possède des règles ;
— Elle suppose que celui qui l'exerce l'ait décidé, et décide des actions qu'il fait quand il joue ;
— Elle est sans conséquence sur la vie quotidienne ;
— Elle est incertaine au sens où son résultat n'est pas déterminé.

D'une manière générale et comme le relève fort justement Mathieu Triclot à propos de la caractérisation de Roger Caillois, formuler l'attitude ludique et sa possible corruption, c'est inacceptable pour les ludologues radicaux comme Jesper Julls.

Les attitudes fondamentales

Roger Caillois, dans *Les jeux et les hommes,* propose une typologie des attitudes ludiques qui est certainement parmi les plus fructueuses.

19. Jacques HENRIOT, *Le jeu*, PUF, 1969 op. cit. p.83.84.
20. BROUGERE G. (1998), « Intervention » Colloque ADMES-AIPU, Le jeu : un outil pour l'acquisition et la gestion des connaissances dans l'enseignement supérieur (Montpellier, 29-30 Avril). Montpellier : ADMES Languedoc-Roussillon (CD-Rom), Juillet 2000. cité par François PINGAUD *dans Le Jeu-projet, Structure - Hasard - Liberté,* François PINGAUD, G.E.L.2002, p. 24.

TABLEAU I
RÉPARTITION DES JEUX

	AGÔN (*compétition*)	ALEA (*chance*)	MIMICRY (*simulacre*)	ILINX (*vertige*)
PAIDIA vacarme agitation fou rire	courses, luttes, etc. athlétisme } non réglées	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe, escrime, football — billard, dames, échecs compétitions sportives en général	pari roulette loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS				

N.B. – Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

FIGURE 1.1.3 – Les attitudes de jeu selon Roger Caillois

La plupart des jeux, selon Roger Caillois répondent à des combinaisons entre ces attitudes :

— Des conjonctions fondamentales : compétition - chance / simulation - vertige ;

— Des conjonctions contingentes : compétition - simulation / chance - vertige ;

— Des conjonctions interdites : compétition - vertige / chance - simulation ;

Il distingue un second critère concernant la liberté première à l'origine du jeu qui compose les extrémités d'un axe sur lequel les jeux se répartissent :

— La turbulence : PAIDIA ;

— La règle : LUDUS ;

De nombreuses recherches sur l'objet jeu vidéo, ont déjà fait la démonstration de l'intérêt de la classification de Caillois pour classer les jeux vidéo, mais également, pour faire apparaitre comment ces derniers pouvaient proposer des façons de jouer qui dépassaient les limites que celle-ci semblait fixer. Mathieu

Triclot s'est appliqué à en identifier certains aspects :

> D'ordinaire, si l'on suit la description de Caillois, la compétition s'oppose au vertige, comme le vertige s'oppose au respect des règles. Or les jeux vidéo nous proposent bien souvent un mixte étrange d'agôn, d'illinx et de ludus.Tous les jeux, issus de l'arcade en particulier, reposent ainsi sur une alliance de compétition, à travers la recherche du High score, et de vertige dans une forme de jeu qui accélère à l'infini [...] [21]

Un autre écart (ou ajout) aux jeux vidéo, est relevé par Triclot. C'est la simulation, qui s'inscrit du coté du ludus, alors que Caillois n'en percevait pas la possibilité hormis pour le théâtre. Elle est pourtant opérationnelle, pour les univers fictionnels simulés informatiquement, qui sont formels et réglés, et dans lesquels le joueur est amené à évoluer.

Le road game s'inscrirait dans un pôle Mimicry - Ilinx - Ludus.

1.1.3 Niveau économique et tentation artistique

1.1.3.1 La fermeture

Même si le marché n'établit pas de critères en soi, ses acteurs, et principalement ceux qui détiennent une légitimité liée à la reconnaissance de leur pouvoir d'agir, effectuent des choix. Ils prennent des risques financiers qu'ils évaluent en fixant ce qui serait selon un seul critère un bon jeu, c'est-à-dire un bon produit. Que cette proposition émane d'un studio, d'un indépendant, d'un artiste, ne change rien.

Cette censure peut intervenir du fait de divers acteurs, un éditeur, un distributeur ou un financeur. Tous évalueront le retour sur investissement qu'ils vont

21. Mathieu TRICLOT, *Philosophie de jeux vidéo*, op. cit., p.20.

consentir. Le road game a peu de chance de trouver caution auprès d'une institution commerciale. L'évaluation de sa cible potentielle sera sans appel. Son classement rejoindra le *melting pot* du *serious game*, non pas celui réhabilité depuis qu'un véritable marché - de la santé, de la publicité, de la formation - s'est développé, mais il ira dans le fourre-tout où atterrissent les jeux qui ne présentent pas d'intérêt économique du point de vue de la chaîne industrielle. S'y sont côtoyés longtemps, les jeux éducatifs, les simulations professionnelles, les jeux publicitaires, et dans le même ensemble, les jeux perçus comme artistiques, poétiques ou politiques.

La situation évolue avec le renouveau du jeu indépendant qui commence à s'exposer et à rencontrer un certain succès sinon économique au moins d'estime. Ce jeu d'auteur, est même quelquefois financé par des majors, comme le fait l'entreprise Sony avec *Thatgamescompany*, ce qui peut laisser un peu perplexe. Vraie reconnaissance, recherche d'une caution culturelle, ou récupération par l'industrie culturelle ? Leur qualité artistique est de toute façon reconnue unanimement, et ce malgré la discussion autour de leur statut de jeu.

1.1.3.2 L'ouverture possible - Le cas du studio *Thatgamescompany*

La situation de ce studio de jeu vidéo indépendant est symptomatique d'un phénomène largement observé dans d'autres industries culturelles qui continue de démontrer la puissance de récupération par le capitalisme culturel. L'œuvre contre-culturelle est ici utilisée comme parure de diversité par une entreprise industrielle. Laquelle n'a, par ailleurs, aucune intention d'infléchir son modèle - celui qui fait l'objet même de l'œuvre contre-culturelle - mais qui va autoriser l'acquisition d'une respectabilité et permettre de faire preuve d'ouverture culturelle. Le même phénomène s'observe avec la filière café équitable de Nestlé, le financement des films de Yann Arthus-Bertrand et Nicolas

Hulot par des entreprises pétrolières, ou encore la branche de films d'auteurs qui est toutefois une filiale des majors hollywoodiens, etc. Cela n'enlève rien à la valeur artistique des œuvres bien qu'elles fassent l'objet de doute sur leur potentiel critique .

Mais revenons à *Thatgamescompany*. Ces opportunités - appelons-les comme cela - permettront de proposer des œuvres (faut-il dire des jeux ?) avec une bonne visibilité. La difficulté à qualifier est révélatrice de la tension qui existe entre le statut d'œuvre et de jeu, qui n'est pas sans poser problème. Ces œuvres, en étant accessibles sur le portail de la console de salon de Sony, participeront amplement à l'éclosion d'une scène indépendante qui va tenter de surfer sur cette vague. Des jeux classiques et d'autres qui le sont moins : *Thatgamescompany* fait la démonstration de l'exploration de territoires où des libertés sont prises avec les canons du jeu. Pour illustrer un peu ce propos, une brève présentation de leur trois premiers jeux s'impose :

FIGURE 1.1.4 – Copie d'écran du jeu *Flow* - version SONY PS3 - 2007

Flow

Flow est publié gratuitement sur le web en version Flash [22] en 2006 par les deux concepteurs à l'origine de la structure, tous deux étudiants à l'USC [23], le

22. Adobe Flash, ou Flash (anciennement Macromedia Flash), est une suite de logiciels permettant la manipulation de graphiques vectoriels, de bitmaps et de scripts ActionScript, qui sont utilisés pour les applications web, les jeux et les vidéos. Flash Player, développé et distribué par Macromedia (racheté en 2005 par Adobe Systems), est une application client fonctionnant sur la plupart des navigateurs web. Ce logiciel permet la diffusion de flux (stream) bi-directionnels audio et vidéo. En résumé, Adobe Flash est un environnement de développement intégré (IDE), une machine virtuelle utilisée par un player Flash ou serveur Flash pour lire les fichiers Flash. Mais le terme « Flash » peut se référer à un lecteur, un environnement ou à un fichier d'application. Depuis son lancement en 1996, la technologie Flash est devenue une des méthodes les plus populaires pour ajouter des animations et des objets interactifs à une page web ; de nombreux logiciels de création et OS sont capables de créer ou d'afficher du Flash. Flash est généralement utilisé pour créer des animations, des publicités ou des jeux vidéo. Il permet aussi d'intégrer de la vidéo en streaming dans une page, jusqu'au développement d'applications Rich Media. Les fichiers Flash, généralement appelés « animation Flash », comportent l'extension .SWF. Ils peuvent être inclus dans une page web et lus par le plugin Flash du navigateur, ou bien interprétés indépendamment dans le lecteur Flash Player. (nous soulignons : régulièrement dans les notes, plutôt qu'insérer un lien ou se lancer dans une synthèse qui serait insuffisante, nous avons fait le choix de s'agissant de points technologiques pour la plupart, de reproduire directement l'explication fournie par le site pour ne pas interrompre la lecture. Quand il n'y a pas d'information contraire, le texte provient de l'encyclopédie en ligne wikipédia)

23. L'université de Californie du Sud (en anglais, University of Southern California, USC) est une université américaine privée située à Los Angeles. L'université a été fondée en 1880.

jeu illustre les travaux d'une thèse de MFA de Jenova Chen [24] sur l'adaptation dynamique de la difficulté - le titre du jeu *Flow* fait référence aux théories du *flow* de Mihaly Csikszentmihaly [25] - et présente comme une expérience sensuelle, qui plonge les joueurs dans une dimension sub-aquatique, où il dirigera un micro-organisme confronté à cet univers à la fois clos et explorable. Sans autre but que d'expérimenter cette simulation de vie, ou la créature incarnée va se complexifier en absorbant les autres organismes plus simples, tendu vers l'exploration et la rencontre de nouveaux plus complexes. Il n'y a pas d'objectif particulier sinon l'observation de son évolution dans cet univers réglé, qui amène à un état plus proche de la contemplation que de l'action réflexe. L'objectif scientifique visant le développement d'un système adaptatif aux compétences des joueurs, pour les maintenir dans cet état de flow, il n'y a pas de g*ame over* à proprement parler.

L'esthétique du jeu est minimaliste et poétique, l'ambiance sonore s'y accorde, et même si ce dépouillement était déja présent ailleurs, associé ici au minimalisme de l'interaction mais surtout à l'absence d'un challenge et d'objectifs tels que les canons du jeu vidéo le formulent, il participe du caractère d'OVNI vidéoludique dont il va être affublé par ses partisans comme par les détracteurs.

C'est, en effet, à compter de l'accord passé par Sony avec le jeune studio pour adapter *Flow* à la console Play Station 3 et accompagner ensuite d'autres projets, que va s'activer largement la polémique. *Flow*, entrant dans le catalogue Sony, va lancer ou peut-être relancer, à un niveau audible, la polémique du jeu vidéo comme art. Le jugement de la presse spécialisée est à l'exception de quelques journalistes, assez critique sur le jeu. Saluant malgré tout son ambiance esthétique, *Game spot,* le qualifiera néanmoins « [...] d'économiseur

24. Jenova Chen, *Flow in game,* MFA Thesis, 2006
25. Mihaly Csikszentmihalyi, *FLOW : The Psychology of Optimal Experience* Harper and Row, 1990.

d'écran interactif ». D'autres en déconseilleront l'achat à tous ceux qui « [...] recherchent une expérience de jeu conventionnelle[26] ». La réaction de la presse fera monter au créneau d'autres auteurs indépendants lancés dans la même démarche que *Thatgamescompany*, ainsi un des membres du studio Belge *Tale of tales*[27] :

> C'est un peu comme si un commentateur sportif critiquait une exposition d'art, peut-on lire. Non pas que je veuille, grâce à *Flow*, relancer le débat sur l'art et le jeu vidéo, mais le titre semble être conçu avec des objectifs différents - par rapport à un titre classique - et semble demander des journalistes du jeu vidéo (et des joueurs, à plus forte raison) une attitude différente. Actuellement, on a trop l'impression que l'on essaie de juger une représentation d'Opéra sur la qualité de la robe de la soprano. La robe peut-être affreuse, mais l'intérêt n'est pas là.[28]

Au-delà de la dimension quelque peu provocatrice, comme le relève l'auteur du blog, l'article se fait surtout l'écho de réflexions sensibles. « Qu'est-ce que la critique de jeux vidéo ? Comment juger ? Mais surtout, qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? ». La question n'est pas prête d'être épuisée, comme on peut s'en douter.

Flower

Avec *Flower*, en 2009, *Thatgamecompany* propose une nouvelle expérience poétique, dans laquelle le joueur a le rôle du vent qui accompagne le rêve de fleurs qui, échappant à leur pot, vont rendre au paysage terne ses prés pour les fleurir. Le contenu fait état d'une sensibilité écologiste, la pratique est à nouveau plus

26. Un article d' Eric Simonovici datant d'avril 2007 dans les archives du site overgame http ://archive.wikiwix.com/cache/ ?url=http ://www.overgame.com/items/20190_flow-haro-sur-la-critique.html&title=flOw%C2%A0%3A%20haro%20sur%20la%20critique
27. article cité
28. article cité

FIGURE 1.1.5 – Copie d'écran du jeu *Flower* - version SONY PS3 - 2009

contemplative qu'active, le mouvement est maintenu par une interaction qui ne crispe pas le joueur, au contraire elle le relaxe, comme s'il fallait dessiner avec le doigt dans le sable. L'ambiance musicale est encore parfaitement complice du sentiment de liberté éprouvé.

Le jeu sera bien accueilli par la presse spécialisée, et encensé par les pages culturelles de la presse généraliste. La critique moins acerbe des *gamers* est peut-être liée à la présence de niveaux, de progressions marquées et d'objectifs que l'on peut imaginer être des améliorations de l'espace proposé. Aucune concession pourtant n'est faite aux contraintes habituelles de challenge, d'ennemis, de points et de temps. Peut-être, également, est-ce le fait du développement du jeu indépendant qui voit apparaître plus souvent des titres que l'on commence à appeler *Arty*

[29], qui rend cet accueil plus tempéré. Ou encore l'explosion de l'offre de jeux

29. Arty, adjectif : Se dit de quelque chose (un mouvement, une oeuvre d'art par exemple) ou quelqu'un qui se veut artistique, d'avant-garde, novateur, sans que ces prétentions ne soient forcément justifiées. Péjoratif : qui se veut artiste ou bohème Vêtements : de style bohème Objet, film, style : Prétentieux

casuals[30], qui mobilise avec plus de virulence encore les *gamers*.

Journey

FIGURE 1.1.6 – Copie d'écran du jeu Journey - version SONY PS3 - 2012

Mais c'est vraiment *Journey,* qui, en 2012, va donner ses lettres de noblesse au studio *Thatgamescompany*. Dans *Journey*, une quête est proposée dans un paysage désertique fait de dunes, de tempêtes de sable, seulement émaillé de vestiges épars à questionner pour donner du sens à ce qui pousse le joueur vers cette montagne et la lueur qui la coiffe et l'appelle. Aucune explication n'est donnée. Juste le bruit du vent, quelques notes d'instrument à cordes se déploient sur l'immensité, donnant le sentiment d'une condition humaine ne faisant pas le poids. *Journey* est plus sophistiqué que ses prédécesseurs. L'esthétique est toujours épurée, les teintes juste suffisantes pour qu'un travail précis de l'éclairage en révèle toutes les nuances. Le jeu se parcourt comme un

30. Le casual game (littéralement « jeu occasionnel ») est un jeu vidéo destiné au large public des joueurs occasionnels (casual gamer). Contrairement à l'idée commune, un jeu casual n'est pas forcément un jeu sur lequel les joueurs passent peu de temps. Ce type de jeu se caractérise généralement par une faible courbe de difficulté du jeu, et des règles de jeu simples, en opposition aux règles complexes des jeux hardcore : les jeux casuals visent ainsi un public plus large. Ce type de jeu est souvent assimilé au jeu social.

jeu d'aventure, avec sa trame d'exploration et ses clés à découvrir, mais dans l'esprit de *Thatgamescompany*, toujours délicat avec le joueur, dans le souci de préserver le *flow*. L'avatar du joueur est représenté par une forme proche de l'image d'un homme du désert.

Le jeu peut s'expérimenter seul, mais il est également possible d'y jouer en étant connecté. Pas de jeu massivement multijoueurs [31] ici. L'altérité se conjugue à deux dans *Journey*. Son objet n'est pas, en effet, la compétition mais l'entraide sur le thème du compagnon de voyage. Certaines des fonctions de *Journey* prennent là toute leur signification. Le monde de *Journey* abrite une énergie qui se contracte dans l'écharpe du joueur par l'intermédiaire de chants qu'il peut produire ou de la proximité du compagnon. Cette énergie, quand elle est libérée permet de voler brièvement, le temps qu'elle s'épuise. Les chants et la gestuelle sont comme des outils de communication primaires pour les deux joueurs, qui ne se sont pas choisi, juste rencontrés.

Contemplatif, poétique, allégorique, *Journey* ne s'est pas conçu aisément concernant son mode de jeu collaboratif. Lors d'une rencontre à Montpellier dans le cadre d'un salon [32], un de ses designers, John Nesky, a exposé les difficultés rencontrées lors du développement de la partie du jeu en ligne. Lors des premiers tests, les joueurs se battaient, ce qui a amené les concepteurs qui, initialement recherchaient à susciter le sentiment d'une bonne collaboration, à doter leur personnage d'une cape enveloppante le privant de bras, et ainsi des moyens de se battre. Qu'à cela ne tienne, les joueurs se poussèrent du bord des dunes ou des constructions. Les développeurs ont alors implémenté cette possibilité de voler afin de rendre ces combats inutiles. C'est alors que les joueurs se sont

31. Le jeu en ligne massivement multijoueur (MMOG, de l'anglais massively multiplayer online game, parfois encore abrégé en MMO) est un genre de jeu vidéo faisant participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau informatique ayant accès à Internet.

32. Montpellier In Game 2012 - MIG - Salon International du Jeu vidéo de Montpellier Agglomération.

mis à s'insulter. Privés de la possibilité de parler, ils ne furent plus autorisés qu'à chanter. John Nesky explique le comportement des joueurs aux habitudes et aux pratiques de jeux en ligne qui progressivement formatent le joueur à développer des réactions manquant de civisme.[33].

Des jeux *Arty*

Les productions de *Thatgamecompany* montrent qu'elles ont la possibilité d'exister économiquement avec des propositions qui n'obéissent pas aux règles instituées. L'histoire un peu improbable d'un premier jeu d'étudiants, remarqué par la major, sort de l'ordinaire. D'autres studios ont également remporté un succès d'estime dans ce registre qui fait plus place à l'émotion poétique qu'à l'action, laquelle reste toutefois la forme canonique du jeu vidéo pour l'essentiel des joueurs. Ce *nouveau jeu vidéo* bouleverse les codes. Même en n'inférant pas sur le développement de l'industrie, il témoigne toutefois de la capacité du médium à offrir un plaisir esthétique différent que ceux procurés habituellement par les jeux vidéo. Interroger des voies nouvelles au sein même de l'industrie, nombreux sont ceux qui s'y sont aventurés, et cela bien avant que la notion de studio indépendant ne soit d'actualité. L'histoire du jeu vidéo rapporte que moult designers se sont exercés avec talent à élaborer des œuvres où l'émotion esthétique prévalait sur tout autre considération. L'œuvre de Fumito Ueda[34] et celle d'Eric Chahi[35] en sont la démonstration. Ces jeux sans concession,

33. http ://www.digiworldsummit.com/slides/DWS12_15Nov-John_Nesky-Video_Game.pdf

34. Fumito Ueda, né le 19 avril 1970 est un concepteur japonais de jeu vidéo. Directeur de jeu et game designer chez Sony CE Japon, il est connu pour avoir conçu Ico et Shadow of the Colossus, tous deux considérés comme des œuvres vidéoludiques majeures. Son style inédit, salué par la presse, récompensé à maintes reprises et estimé par de nombreux développeurs, en fait l'une des grandes figures de l'industrie et contribue à faire reconnaître le jeu vidéo comme une forme d'art.

35. Éric Chahi est un graphiste, programmeur et concepteur de jeux vidéo français né le 21 octobre 1967. Il fut une des grandes figures du métier dans les années Amiga-Atari et dans les débuts des années 1990. Après un retour chez UBISOFT où il développe le jeu From Dust, il poursuit une carrière d'indépendant.

se déploient dans l'entre-deux, c'est-à-dire entre le jeu et l'art. Non que leurs concepteurs cherchent à concilier deux domaines porteurs d'un état d'esprit respectivement éloigné. Fumito Ueda et Eric Chahi ne conçoivent tout simplement pas que l'un puisse être séparé de l'autre. Comme des sculpteurs, ils travaillent et modèlent leur matériau jeu vidéo jusqu'à ce qu'une forme artistique et esthétiquement unifiée transcende ses différents composants, quand bien même cette forme artistique ne soit encore perçue comme telle par les autres expressions artistiques.

1.1.4 Jeu vidéo et art contemporain

Ces premières pistes sur la définition et le statut du jeu vidéo, auxquelles se confronte mon travail de road game, montrent comment celui-ci pourrait être aisément repoussé vers la catégorie dite *Arty,* non sans jugement de valeur, tant du point de vue de l'industrie - « cela ne rapporte rien » - que du point de vue du public majoritaire - « ceci n'est pas un jeu vidéo » - que par la critique savante qui a institué les critères de *fun* et *challenge*, qui ne sont assurément pas présents. Ce dernier argument sourd dans des formules assez similaires au sein de critiques évaluant les contenus culturels des productions rattachées à *l'entertainment.* Malgré l'institutionnalisation et la reconnaissance du cinéma comme un art à part entière, on trouve encore un discours contrasté à l'encontre du film d'auteur ou du film expérimental. Dans le monde du jeu vidéo (comme on dit le monde de l'art) - c'est-à-dire celui qui réunit les producteurs, les consommateurs et les critiques -, les avis s'avèrent de la même façon, assez tranchés, entre les tenants du : « le jeu vidéo est un art comme les autres » et ceux qui pensent : « n'avoir pas besoin de jugement » en raison d'une demande implicite selon laquelle il ne faudrait « pas toucher pas à la culture jeu vidéo ».

A la question : le jeu vidéo est-il un art ? Il semble préférable de se demander

s'il y aurait quelque chose de l'ordre de l'art dans le jeu vidéo. Ce quelque chose étant entendu comme développant une résistance au contrôle économique et idéologique porté par le capitalisme néo-libéral.

Il importe dès lors de distinguer deux aspects :

Art game et Game art

D'une part, il existe des pratiques artistiques qui relèvent de l'Art numérique, et qui, en tant que telles, sont *a priori* déjà largement considérées comme des œuvres par le monde de l'art contemporain. Edmond Couchot et Norbert Hilaire, il y a une dizaine d'années, dressaient un état des lieux du parcours de l'art numérique[36]. Ils montraient comment après avoir traversé une longue période de clandestinité, cet art s'était vu accorder une timide légitimité. Aujourd'hui, les nombreux lieux, où l'art numérique s'expose, attestent qu'à défaut d'une reconnaissance par le marché de l'art, les œuvres et les artistes sont reconnus en tant que tels. Le jeu vidéo peut être l'objet, le sujet ou le matériau de l'art numérique. Il est par exemple le sujet d'une infographie, à la manière d'Andy Warhol, où des images iconiques du jeu vidéo remplacent les traditionnelles boîtes de soupe Campbell. Il devient objet interactif dans une installation qui reprendra les codes d'un jeu comme *Tetris* ou *Pacman*, dans une proposition sur-dimensionnée qui va inviter à déplacer des pièces physiquement ou courir dans un labyrinthe. D'autres formes d'art peuvent également se saisir de ce média en tant qu'objet. Pensons au street artist français qui veut rester anonyme et qui travaille sous le nom d'*Invader* ou *Space Invader*. Depuis la fin des années 1990, il sème ses mosaïques dans les villes du monde entier qui représentent des personnages du jeu *Space Invaders.* En 2011, il a

36. Edmond COUCHOT et Norbert HILAIRE*, L'art numérique,* Flamarion Paris, 2003

participé à l'exposition *Art in the street* au MOCA de Los Angeles. [37]

FIGURE 1.1.7 – Invasion, mosaïque street-art

Malgré tout l'intérêt artistique à porter à ces œuvres, ce n'est pas l'axe correspondant à mes questions à propos des rapports de l'art et du jeu vidéo. Les propositions d'*Invader* ne posent pas plus de dilemme au quidam qu'au critique quant à leur appartenance à l'art contemporain.

D'autre part, et c'est l'objet de notre préoccupation, le jeu vidéo peut, du point de vue de l'art, être pris en tant que médium, pour ce qu'il offre comme potentiel critique de transformation, pour ce qu'il propose aux créateurs qui le façonnent, pour la façon dont il peut changer ceux qui le consomment. Ce qui nous intéresse c'est donc le jeu vidéo en tant que jeu vidéo.

37. Artiste secret, Invader apparaît le visage pixélisé ou caché par un masque. Il est connu depuis la toute fin des années 1990, pour s'être immiscé peu à peu dans les interstices de l'espace urbain ou péri-urbain de mégapoles comme Los Angeles ou Hong Kong, de capitales comme Paris ou Londres, mais aussi de villes plus modestes comme Grenoble en décembre 1999 ou Avignon en juin 2000 en posant de petites mosaïques inspirées de jeux vidéo des années 1970-1980, dont en particulier Space Invaders, à des endroits la plupart du temps peu accessibles.

La pose de ces figures, mi-vaisseaux, mi-visages, effectuée le plus souvent sans accord formel préalable avec le propriétaire de l'espace concerné, constitue ce qu'il appelle l'« invasion ».

Ces deux aspects sont mis en évidence par une catégorisation récente, l'*art game* et le *game art*. Sans interroger leur émergence dans les discours de la critique d'art, nous constatons que ces catégories matérialisent chacune les lignes de frontière entre deux conceptions du matériau jeu vidéo. D'une part, il est compris comme un objet signifiant de la société, il en nourrit la lecture à partir d'un art déjà légitimé, comme nous venons de le voir, mais nous pourrions ajouter aux exemples cités, ceux d'un cinéma qui vient y puiser de nouvelles formes. D'autre part, il peut être pris comme un matériau intrinsèquement porteur de propriétés spécifiques qui, saisies et mises en formes par l'artiste, lui confèrent le pouvoir de montrer, de dire, d'émouvoir, de conceptualiser des formes de représentation symboliques contre une régression idéologique.

Du statut artistique du jeu vidéo

Ce propos ne cherche pas à qualifier le jeu vidéo au regard de l'art. Il ne s'agit pas de le soumettre à l'examen du monde de l'art qui serait une exercice assurément trop périlleux. D'abord parce que s'il apparait évident que ce médium, comme le cinéma la littérature ou la bande dessinée, ne présente pas d'œuvres majeures toutes les semaines. Il reste surtout dépourvu à ce jour d'un véritable travail d'analyse susceptible de construire une esthétique qui lui soit propre. Ce qui serait le fondement d'une véritable critique exemptée des critères économiques qui le caractérisent d'abord comme produit. Autant les débats qui se succèdent sur la question de l'accession du jeu vidéo en tant que tel au statut d'art paraissent stériles, autant ils montrent le besoin de reconnaissance du médium comme objet pouvant prétendre à autre chose qu'au divertissement abrutissant.

De l'encyclopédie au musée

Un long débat sur Wikipédia en 2006 [38] - plusieurs fois rouvert - , sur la question de promouvoir ou pas le jeu vidéo sur le portail de l'Art, exposa à la fois la richesse du débat et sa stérilité. Une autre polémique est née lors de la décision du MOMA d'accueillir une sélection de jeux vidéo. John Maeda et Jonathan Jones ont un propos qui n'aide pas à y voir plus clair.

> John Maeda*, Wired San Francisco :
>
> [...] Ces jeux sont-ils des œuvres d'art ? Signalons d'abord qu'ils sont acquis par le musée en tant qu'œuvres de "design" et non pas d'"art". Les jeux vidéo appartiennent de fait au design : ce sont des machines virtuelles sophistiquées qui présentent des similitudes avec la mécanique automobile. Qui oserait contester l'acquisition d'une Ferrari ou même d'une Coccinelle par le MoMA ? Tout comme une voiture bien conçue, un jeu vidéo bien pensé vous fait voyager vers d'autres contrées. J'ai tendance à penser que, dans certains cas, le jeu vidéo se hisse au-delà du design pour devenir également une œuvre d'art. Car, là où la voiture n'a qu'une fonction mécanique consistant à vous transporter physiquement d'un point A à un point B, dans le cas du jeu vidéo c'est un scénario qui vous transporte. Un scénario que le joueur peut vivre et infléchir jusqu'à la fin de la partie. C'est en cela que le jeu vidéo est un produit de l'imagination assimilable à de l'art.
>
> Le jeu vidéo fait voyager l'esprit, et le joueur a la possibilité de le contrôler et de le vivre de manière interactive et non passive – surtout lorsqu'il est bien conçu. Dans ce cas, les créateurs laissent au joueur l'espace nécessaire pour qu'il se fasse sa propre expérience,

38. http ://fr.wikipedia.org/wiki/Wikipédia :Prise_de_décision/Le_jeu_vidéo_est-il_un_art

ou posent des questions, comme le fait l'art.

[...] De même que l'informatique et l'art sont désormais intimement liés, je crois que le design et la technologie aident les décideurs à s'y retrouver dans cette ère de l'information. Donc, oui, je suis ravi de voir le MoMA endosser l'habit de chef de file intellectuel en devenant acquéreur de jeux vidéo, qui sont l'expression la plus moderne de l'aptitude du genre humain à associer un design sophistiqué à la technologie pour en faire une expérience immersive et interactive. [...] Je suis donc ravi de voir que nous sommes prêts à ouvrir un nouveau chapitre dans le débat visant à définir ce que sont l'art et le design de qualité à l'ère du numérique. Franchement, il était temps.

Jonathan Jones, The Guardian Londres :

Comment voulez-vous comprendre quelque chose à l'art si l'on expose Pac-Man et Tetris à côté de Picasso et de Van Gogh ? Il faudrait inventer un mot pour qualifier l'éloge révérencieux et compassé du jeu vidéo prononcé par des personnes ou des institutions qui sont sans doute trop vieilles, trop intellectuelles et trop dignes pour y jouer vraiment. "Imposture ludophile" ?

[...] J'ai découvert le penchant déplacé de ces individus pour les derniers jeux à la mode il y a quelques années, à l'occasion d'une conférence de philosophie à l'université d'Oxford (de hautes sphères dans lesquelles je n'avais rien à faire). Un philosophe spécialiste de l'esthétique y présentait les résultats de ses recherches sur les jeux, soutenant qu'il s'agissait d'œuvres d'art à part entière. La composante artistique du jeu, plaidait-il, si j'ai bien suivi son raisonnement, réside dans la dimension interactive et dans le partage de la paternité de l'œuvre [entre le joueur et le créateur]. Mais il est

> une question à laquelle il n'a jamais répondu : pourquoi diable un professeur d'université jouait-il à ces jeux ?
>
> Et voilà qu'aujourd'hui, le musée d'Art moderne de New York s'apprête à faire la même chose. [...] Arpentez le MoMA et admirez ses chefs-d'œuvre signés Pollock et Picasso. [...] Une œuvre d'art est la réaction d'une personne face à la vie. Toute définition de l'art qui n'inclurait pas cette réaction intime d'un créateur humain n'aurait aucune valeur. L'art peut naître au bout d'un pinceau ou consister à sélectionner un objet préfabriqué, mais il doit être le fruit de l'imagination personnelle.
>
> Or les univers créés par les jeux électroniques ressemblent davantage à des terrains de jeu où l'expérience naît de l'interaction entre un joueur et un programme. Le joueur ne peut pas prétendre imposer sa vision personnelle de la vie dans le jeu, et le créateur du jeu a cédé cette responsabilité. Personne n'est "propriétaire" du jeu : il n'y a donc pas d'artiste, et par conséquent pas d'œuvre d'art.
>
> Voilà la différence fondamentale entre le jeu et l'art, et celle-ci existait avant l'avènement du numérique. Les échecs sont un jeu formidable, mais le plus brillant joueur d'échecs de la planète n'est pas un artiste. C'est un joueur d'échecs. Les pièces du jeu peuvent être des œuvres d'art. Mais le jeu lui-même ne relève pas de l'art et ne donne naissance à aucun art – ce n'est qu'un jeu. [...] [39]

Si le technophile Maeda s'emballe au-delà du raisonnable, la suffisance de Jones lui fait tout mélanger. Aussi on retiendra de cet entretien croisé le rapprochement que fait Maeda à propos de l'automobile car il rejoint notre approche du

39. http ://www.courrierinternational.com/article/2012/12/27/faut-il-mettre-les-jeux-video-au-musee ?page=all

jeu vidéo comme art mécanique.

Statut, fonction, émancipation

Cette discussion sur la question de l'art à propos du jeu vidéo est proche de celles engagées autour d'autres *cultures pop*, comme les séries par exemple. Une parution récente[40] sur les questions philosophiques qui y étaient exposées se concluait sur cette question de leur considération comme œuvre d'art. L'auteur relève les voix dissonantes à ce sujet, entre ceux qui voient dans les séries, une nouvelle forme de mise en récit du monde, et ceux qui n'y voient que captation abrutissante de la télévision n'ayant pour objet que de favoriser la réception de la publicité. La question de leur statut, du coté de l'économie ou de l'art, rejoint celle posée à propos du jeu vidéo.

Si l'on s'en tient au jugement d'Hanna Arendt dans *la crise de la culture*[41], où la philosophe invoquait l'urgence de lutter contre la « confusion galopante » entre les œuvres d'art et les biens de consommation, entre les objets culturels et les produits de loisir, le constat est sans appel. En premier lieu, il y a lieu de faire la distinction entre « objets d'usage et œuvres d'art » seules les dernières sont potentiellement « permanentes ». « Elles ne sont pas consommées [...] ni usées ». Ensuite, les œuvres d'art sont « inutiles », elles « [...] sont les seules choses à n'avoir aucune fonction dans le processus vital de la société ». Comme les séries, les jeux vidéo servent le processus vital de la société à trois niveaux, ils divertissent, ils représentent une création de valeur économique, ils peuvent avoir une fonction politique et indéniablement une fonction idéologique.

Du point de vue d'Hanna Arendt, si elle avait eu à formuler une analyse sur les jeux vidéo, ils auraient été écartés, quelle que soit leur forme, et leur statut d'œuvre d'art. Une application radicale de cette analyse écarterait d'ailleurs,

40. Thibaud de SAINT-MAURICE, *Philosophie en séries,* Ellipse, 2009
41. Hanna ARENDT, *La crise de la culture,* Gallimard, coll. « Folio », 1972

et seulement sur le critère de servir le processus vital de la société, l'essentiel l'art contemporain [42], à moins de considérer que la valeur d'échange accordée aux œuvres après leur création ne rentre pas dans le champ économique. Les peintres de la Renaissance ne s'en sortiraient d'ailleurs pas mieux. [43]

Une autre lecture serait celle « fonctionnaliste » de Nelson Goodman [44], pour qui, ce qui importe vraiment tient plutôt à savoir quand un objet fonctionne comme œuvre d'art. Ce qui laisse supposer qu'une œuvre d'art peut autant cesser de l'être, qu'un objet doté d'une autre fonction peut changer et fonctionner comme œuvre d'art. Exemple et contre exemple, le bois flotté mis en galerie, le Rembrandt qui remplace la vitre cassée. Sous cet angle, l'ensemble de la production d'objets du secteur des loisirs doit pouvoir à un moment ou à un autre fonctionner comme œuvre d'art. Ce relativisme ne nous convainc pas plus que la radicalité d'Hanna Arendt.

Pour Isabelle Garo [45], l'art est à considérer comme une activité sociale, ce qui n'en efface pas le moins du monde sa dimension individuelle. Son analyse et ses hypothèses explorent la relation de l'art à la valeur et s'appuient sur le rapport complexe que Marx établit entre art et travail et « [...] à partir de là entre création et production, œuvre et marchandise, travail productif et travail improductif, libération et aliénation. »

Pour Marx, c'est la spécificité de l'activité artistique qui est en contre point, elle est marginale, parallèle, mais c'est sur elle qu'il s'appuie pour que se donne à voir « [...] l'aliénation historiquement déterminée du travail, comme la perspective de sa libération [46] ». Le propos pose que l'art doit être apparenté au travail libéré mais que l'artiste n'est pas un travailleur, « [...] en vérité, il offre aux

42. Hanna ARENDT, *La crise de la culture*, op. cit. p.267-268
43. Hanna ARENDT, *La crise de la culture,* op. cit. p. 263.
44. Nelson GOODMAN, *Langages de l'art,* Fayard/Pluriel, 2011, p. 143.
45. Isabelle GARO, *L'or des images, Art-Monnaie-Capital*, La ville brûle, 2013
46. Isabelle GARO*, L'or des images, Art-Monnaie-Capital,* op.cit. p.17

travailleurs, aux théoriciens du capitalisme et aux militants de son abolition, la figure paradoxale d'un individu épargné par la perte de soi qui caractérise le monde de la production.[...] » [47]

Il ressort que nous ne savons toujours pas si le jeu vidéo est un art, mais si certains jeux vidéo en viennent à susciter ce type de questionnement, comme celui de la possibilité d'une émancipation, on peut dès lors faire l'hypothèse qu'ils portent en eux quelque chose qui a trait avec une des fonctions de l'art. Qu'il soit considéré comme œuvre d'art, que son producteur soit appelé artiste ou non, importe peu finalement.

Il ne s'agit pas de généraliser, mais nous voyons que lorsque ces situations privilégiées apparaissent , c'est que d'autres grammaires sont à l'œuvre. Elles organisent différents registres d'engagement et d'émotion qui vont de l'immersion à la distanciation, de l'humour à la dérision, de la compassion à la colère, mais elles ne sont jamais neutres. L'essentiel des projets qui s'engagent dans cette voie s'annoncent, et se positionnent pour être identifiables, comme jeux d'art et d'essai, jeux politiques, jeux poétiques ou se voient, malgré eux, classés comme tels. Peu, s'immiscent dans le bain de l'industrie, et quand ils le font c'est que bien souvent l'industrie y a trouvé son compte, c'est qu'une caution, morale, esthétique, éthique vient habiller d'un noble « halo » le reste de sa production.

Ces considérations sur le jeu et sur l'art nous aident un peu à positionner notre travail plastique vidéoludique. La place du road game, se situe dans cette zone frontière, inconfortable du design, entre art et industrie, ne répondant pas plus aux critères des uns qu'à ceux des autres. Ce projet a vocation à faire œuvre, sans chercher une quelconque reconnaissance des doxas établies, mais avec la volonté d'offrir une expérience esthétique particulière, propre au médium, et

47. Isabelle GARO*, L'or des images, Art-Monnaie-Capital,* , op.cit. p.39

en s'attachant à ce que cette œuvre vise une fonction émancipatrice.

1.2 Héritages et influences artistiques

Le road movie, le road novel et tout autre récit de route, aventure, voyage, s'ils ont participé à construire un imaginaire, s'apparentent à des héritages culturels et artistiques qui ont joué en qualité d'influence. Ils ont guidé mon processus de création, nourri le projet tout en invitant à réfléchir sur chaque élément constitutif de l'oeuvre.

1.2.1 Road movie

1.2.1.1 Un genre

Le road movie, si l'on retient l'analyse de Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret [48], ne débute pas avec les œuvres de contre-culture américaines de la fin des années soixante. Les auteurs y rappellent, que l'appellation de « road-picture » proposée en 1970 par la presse culturelle américaine à la sortie de *Cinq pièces faciles* [49], ne trouve son appellation stabilisée de « road movie » qu'à partir de 1974, soit quelques 4 à 5 années après la sortie du phénomène *Easy Rider* [50]. Mais ils précisent tout de suite :

> Désignation encore plus tardive si l'on considère *Easy Rider* comme l'arbre qui cache la forêt, à tout le moins, un film impensable, sans le *flower power* certes, mais surtout sans les travelogues comme *NewYork-Miami* de Cappra (1934) ou *Les raisins de la co-*

48. Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road Movie, USA,* , hoëbeke, 2011
49. *Cinq pièces faciles (Five Easy Pieces)* est un film américain réalisé par Bob Rafelson, sorti en 1970
50. *Easy Rider* est un film américain réalisé par Dennis Hopper en 1969. Il est répertorié par le National Film Registry en 1998 pour son apport significatif au cinéma américain et à la culture des États-Unis.

> *lère* - autant le roman de Steinbeck que le film de Ford (1940). Et plus loin encore pas de road movie sans le *Magicien d'Oz*, sans l'invention du personnage de Charlot ou la réalité d'Ellis Island. [51]

L'ouvrage suit une démarche généalogique qui ne vise pas à l'exhaustivité mais bien à « ...comprendre un peu des États-Unis par le road movie et vice-versa. », une dimension qui dépasse celle du genre cinématographique.

> C'est dire que le road movie n'est pas, ou pas seulement un genre, et de toute façon un genre second et hybride (un sous-genre du western ?), mais plutôt un motif spécifiquement américain qui prolonge une culture de la route et raccorde avec l'horizon (problématique) de la conquête de l'Ouest. [52]

L'analyse se focalise sans surprise sur les États-Unis et si les auteurs n'oublient pas de citer les productions européennes qui font référence au genre, c'est bien ce motif et son symbole qu'illustre le road movie. Le symbole du T représente la rencontre d'une route et d'un horizon recherché comme frontière et vont s'avérer le plus souvent n'être qu'un mur, infranchissable, définitif. Comme si chaque fois, la promesse non tenue, d'un *pays d'oz* dont l'utopie ne s'actualise pas, celle de lointaines frontières qui s'avèrent finalement si proches, scléroserait les concepts fondateurs d'espace et de liberté et n'offrirait plus que la fuite comme ultime solution, la mort comme ultime liberté. L'œuvre de Charly Chaplin sera déclinée en trois temps qui sont caractéristiques selon les auteurs des motifs repris par le road movie.

Le Charlot du *Vagabond* ou du *Cirque*, épuisé de tenter de rejoindre le centre de la société à laquelle il aspire d'appartenir et dont il est repoussé sans cesse à la périphérie, finit par cesser de lutter et suit le mouvement centrifuge qui le contraint à subir sa nomadité et son errance.

51. Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road Movie, USA*, hoëbeke, op.cit. p.4
52. Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road Movie, USA*, hoëbeke, op.cit. p.44

Le Charlot des *Temps modernes* va fuir l'usine, et l'automate qu'il est devenu, caractérisé par son aliénation va tenter de reconstruire l'humain qu'il était. Les auteurs citent une note préparatoire écrite par Chaplin pour *Les Temps modernes* :

> Les deux seuls esprits vivants dans un monde d'automates. Ils vivent vraiment.Tous deux ont un esprit éternellement jeune et sont absolument immoraux.
>
> Vivants parce que nous sommes des enfants sans aucun sens des responsabilités, alors que le reste de l'humanité croule sous le devoir.
>
> Nos esprits sont libres.
>
> (...) Deux esprits joyeux vivant leurs désirs. » [53]

Monsieur Verdoux enfin, lui, prend sa réussite en main, règle ses comptes avec la société et s'en va sans se retourner vers l'échafaud, vers la seule liberté encore possible.

Ces caractères repérés avec Charlot, sont tout de suite identifiés dans les nombreux road movies qui suivront ensuite *Easy Rider*. Le voyageur de ces road movies là sont des individus en fuite, en errance ou démunis d'espoir, mais pas seulement. Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret procèdent de la même façon pour chaque élément de ce qu'ils identifient au motif du road movie. De l'esprit de révolte, associé aux *Raisins de la colère*, du concept de frontières déjà chères au Western, et de nouvelles frontières qui dépassant l'ouest se fixent l'Odyssée de l'espace, la liste est longue, l'analyse précise, assez en tout cas pour constater l'émiettement progressif du motif avec la fin des années 1970, comme par désenchantement.

53. Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road Movie, USA*, hoëbeke, op.cit. p.28

1.2.1.2 L'utopie libertaire de la route

Si j'ai eu le sentiment que le road movie constituait une influence majeure pour y faire référence dans la description de mes intentions, c'est certainement lié à l'idée que je me faisais du genre, à travers la mémoire d'un film comme *Easy Rider*. Ce film, dit-on, aurait permis de relancer la pratique motocycliste moribonde dans les années soixante. Trop jeune pour trouver un intérêt à le voir en salle à sa sortie, quelques années plus tard, alors motard, c'est avec délectation que j'ai découvert ce film culte. *Easy rider*, pour le spectateur que j'étais, représentait avant tout, l'occasion d'assumer une image revalorisée du motard. Certes, ce motard-là était subversif, portait des tenues provocantes, affichait une liberté de mœurs, consommait de la drogue et ne rechignait pas à quelques menus larcins, mais il n'était plus le méchant, le blouson noir avait vécu. Le motard d'*Easy Rider*, comme un lien entre génération *beat* et *hippie* était devenu *peace and love*.

Finalement, les images qui émanent de ces road movies, au moment où le mot est prononcé, se résument à quelques instantanés, quelques scènes d'*Easy Rider*, de *Point Limite Zero*, de *Convoy*, de *Thelma et Louise*[54].

Il n'y a pas d'analyse, comme je suis amené à en mener maintenant, juste des images et des sensations associées. Les moments qui resurgissent quand je dis road movie à propos d'*Easy Rider* correspondent à quelques scènes précises. La première se situe dans l'introduction et montre Billy (Denis Hopper) et Wyatt (Peter Fonda) sur la route du départ. Les deux motards entament leur périple. La caméra alterne entre les plans sur les deux motos roulant de concert, avec le paysage en perspective inscrit comme une promesse. En écho, l'épanouissement se lit sur les visages, dans les sourires. La scène suit un plan événement, où, comme pour ponctuer le départ, Wyatt jette sa montre au sol. La seconde

54. Quelques images dans les Annexes

scène est celle à laquelle font référence de nombreuses affiches du film. Peter Fonda a alors le regard perdu sur l'horizon clôturé par les montagnes. On y voit de la contemplation, un moment esthétique, mais déjà aussi la projection de ce qui est à venir.

Pour finir, chacune des scènes est à la fois une pause introspective et l'occasion d'échanges où les protagonistes se livrent. Les veillées, le passage au cimetière, chaque fois révèlent une face cachée des protagonistes.

Point Limite Zéro et *Convoy* opposent deux routes. La route libre, symbole de liberté, à laquelle ils aspirent. Et celle qui enferme par le contrôle exercé sur ses bords par la norme et à chaque extrémité par les instruments du pouvoir. Cette route, porteuse d'utopie au début d'*Easy Rider* engloutit le rêve libertaire avec les vies de Wyatt et de Billy. C'est le même pouvoir habillé de la loi, que provoque Kowalski [55], en continuant à user et abuser librement de la route. Duck, leader malgré lui du convoi qui se forme derrière lui, quitte cette même route avec son camion pour s'échapper de la souricière qu'elle est devenue.

La route des pionniers n'est plus celle de la liberté mais un instrument de contrôle. La liberté, est *off-road*, hors des sentiers battus. Elle est l'apanage des peuples libres. De *Thelma et Louise*, deux images se sont inscrites dans l'imaginaire : la ballade nocturne, décalée, voluptueuse, silencieuse, où le temps s'arrête avec un mouvement qui ne semble ne plus être constitué que d'espace. Et celle plus tragique d'une fin, comme dans les autres films cités, qui associe dans une intimité métaphysique la destruction du véhicule à la mort du (des) protagonistes, lui conférant par là-même cette propriété, de mourir.

C'est donc un peu de tout cela, que contenait ce « comme un road movie » :

55. Kowalski, dans le film *Point Limite Zéro*, fait le pari qu'il peut convoyer une Dodge Challenger R/T blanche, de Denver à San Francisco en quinze heures. Il s'ensuit une course poursuite avec la police des états qu'il traverse. Dans sa course, il est aidé par un animateur radio noir et aveugle, Super Soul. On apprend au long du film que Kowalski a été tour à tour policier, puis pilote de motos et de Nascar.

l'image de la route comme « promesse de liberté fantasmée par les *easy riders* de la fin des années 1960 [...] [56] », la révolte contre une utilisation coercitive de la route et la fuite qui s'ensuit, les moments d'introspection qui voient l'individu changer comme le paysage, et cette drôle de relation qui associe physiquement l'homme et la machine, elle aussi rebelle, complice.

Il se dégage un contraste entre la lecture sélective et non documentée que je faisais du road movie et l'analyse approfondie de ceux qui l'ont examiné. Il sera temps d'en tirer des conclusions un peu plus tard dans le texte.

1.2.1.3 Le protagoniste mécanique

La condition mortelle que les réalisateurs donnent aux véhicules qu'utilisent les protagonistes dans les road movies évoqués, - et la démonstration tient pour une grande partie des autres road movies - ne fait que clôturer un exercice qui construit une médiation propre à doter le véhicule du statut de protagoniste mécanique.

L'objet sur lequel un réalisateur prend la peine de s'arrêter, d'en suivre doucement voir sensuellement les lignes, n'est pas n'importe quel objet. Dans un des premières séquences d'*Easy Rider*, la caméra détaille minutieusement la moto de Wyatt avant que ce dernier ne cache l'argent de son « deal » dans le réservoir ou plutôt, devrait-on dire, lui confie l'argent. Le protagoniste mécanique n'est pas qu'un accessoire. Il fait l'objet comme les autres personnages d'un regard particulier sur sa plastique, sur ses « attitudes », sur la façon, brutale ou plus poétique qui accompagnera sa fin.

Dans *Point Limite Zero,* il y a un ralenti en gros plan sur le mouvement des roues et le travail des suspensions de la voiture de Kowalski, un plan qui rappelle celui employé habituellement pour montrer des dynamiques anatomiques,

56. Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road Movie, USA*, hoëbeke, op. cit. p. 119

pour rendre hommage aux corps. Dès le début du film, on voit doucement les bulldozeurs positionner leurs lames sur le macadam dans un bruit sourd qui sonne déjà comme une conclusion. Le long feedback ramène à cette échéance et pose en perspective le mal que ces mâchoires d'acier vont faire à ces corps, à celui de Kowalski mais aussi à celui de sa monture.

Pour la scène finale de *Thelma et Louise*, l'arrêt sur l'image fixe de la voiture dans le vide, fige l'instant de cette liberté choisie, dont le spectateur se satisferait. Elles sont fixées comme un souvenir, belles toutes les trois, *Thelma, Louise* et leur belle voiture rouge. Le protagoniste mécanique fait encore l'objet d'un regard esthétique. Contrairement aux vulgaires courses poursuites, où l'engin mécanique - un parmi les clones - est impersonnel et n'a pour fonction que d'occuper l'espace d'action visuel. Dans ces road movies, l'engin, personnalisé est au cœur de la diégèse.

Pourtant le traitement, accordé au protagoniste mécanique par les critiques, apparait bien timide. Sauf quand les dialogues du road movie ou les descriptions du road novel appellent le commentaire, cette dimension n'est pas interrogée.

Mais au fond qu'y a-t-il comme dimension dans les intentions de l'auteur cinéaste, du réalisateur ? Apparemment rien que la critique juge digne d'intérêt. De quoi interroger celui que je lui porte, intrinsèquement lié à ce que je convoque quand je dis « comme un road movie ». C'est une question qui me taraude et qu'il faudra bien régler un peu plus tard, mais elle m'inspire déjà quelques commentaires.

J'ai toujours été surpris par la légèreté avec laquelle pouvaient être traitées les sonorités de moteurs dans un grand nombre de productions cinématographiques. En faisant la remarque, je perçois la difficulté à l'exposer, tant elle rejoint la question qui la précède. Voir un véhicule traverser l'écran, ou pire

encore, être embarqué avec, et constater que les sons entendus ne sont pas en cohérence avec l'image, pose question. Cette incohérence est d'ordre esthétique, et le ressenti prend la forme d'une gène physique. D'ailleurs quand ce traitement devient parodique il n'en est plus gênant. Pas besoin d'expertise pour être dérangé par l'aboiement d'un colosse prêté à un caniche, si l'image ne vise pas le comique. Et bien c'est la même chose quand la caméra accompagne l'accélération d'une Ferrari avec le son d'un triporteur ou celui d'une moto de grosse cylindrée quatre temps (plutôt grave) avec celui d'une mobylette deux temps (plutôt aigu). Nous pourrions mettre cela sur le compte de la technologie, de la difficulté à mettre en œuvre certaines prises de son, mais l'argument ne tient pas. *Easy Rider,* justement, témoignait d'un certain respect de ce point de vue avec un très petit budget de film indépendant, tandis que de grosses productions de l'industrie hollywoodienne classique méprisaient cet aspect dans de nombreux films. Preuve en est que la question se posait pour son réalisateur.

1.2.2 Le récit de route

1.2.2.1 Espace et temps, le chronotope

Une autre approche s'est avérée précieuse pour appréhender ce phénomène : celle récemment entreprise par Jenny Brasebin, dans le cadre de sa thèse sur le récit de route [57]. Elle se donne pour objectif de le définir grâce à l'étude comparative du raod movie et du road novel. L'état de l'art, auquel elle s'est astreinte, permet un éclairage minutieux de ces deux terrains. Les corpus littéraires et cinématographiques étudiés sont suffisamment représentatifs pour donner de la valeur à son étude. L'auteure, nous fait la démonstration de l'impasse que représente le traitement de ces récits de route par la voie de la catégorisation.

57. Jenny BRASEBIN, *Road novel, road movie : approche intermédiale du récit de la route*

Elle analyse notamment les travaux d'Anne Hurault-Paupe [58]. Celle-ci propose une lecture du genre cinématographique du road movie selon un triptyque de trames narratives que seraient la cavale, la quête et la dérive. Sans remettre en question l'intérêt de cette classification pour distinguer des œuvres particulières, Brasebin montre de nombreux exemples où l'on retrouve à la fois, au moins deux de ces trames narratives associées, et donc leur incapacité à définir le road movie. Dans les travaux de David Laderman [59], la distinction est encore plus claire entre films de cavale et tous les autres, qui seraient des films aux quêtes plus ou moins définies. Cette distinction amène l'auteure au même constat.

La recherche d'une direction plus productive devant une telle perméabilité, nous dit-elle, serait de suivre l'analyse de Walter Moser [60], qui invite à chercher plutôt ce qu'il y aurait du road movie dans les œuvres analysées. Ceci amène d'ailleurs cet auteur - approche intéressante - à déceler dans les œuvres qui le précèdent, ce qu'elles contiennent *du* récit de route, sur le mode partitif donc. Mais là encore, tout en louant l'intérêt de la démarche, Brasebin en dénonce l'incapacité à éclairer ce qui « [...] sépare le récit de route des autres récits d'errance. » [61] et va plus loin, en postulant que toute catégorisation et d'une manière générale tout traitement de ces œuvres par une tentative de généricité par le genre sont voués à l'échec.

La méthodologie que Brasebin se propose d'appliquer au récit de route, reprend les propositions de Bakhtine et son concept de chronotope [62]. Montrant dans

58. Anne Hurault-Paupe *« Edward Hopper et le Road Movie »*, dans Dominique Sipière et Alain J.-J. Cohen (dir.), *Les autres arts dans l'art du cinéma*, Rennes, Les Presses universitaires de Rennes, coll. *« Le spectaculaire »*, 2007 ; Danièle Méaux, *Voyages de photographes*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2009.
59. David Laderman, Driving Visions. Exploring the Road Movie, Austin, University of Texas Press, 2002
60. Walter Moser, CiNéMAS, vol. 18, n° 2-3, *« Le road movie interculturel »*, printemps 2008.
61. Jenny BRASEBIN, opus cité. p.34
62. Jenny BRASEBIN, opus cité.p. 51

un premier temps, à la fois par référence à des études réalisées et par une mise en application propre, la pertinence de son emploi dans l'étude d'œuvres cinématographiques, elle propose de s'en servir pour l'étude conjointe des deux corpus. Le concept de chronotope et donc l'analyse chronotopique, s'appuient sur l'idée que l'étude d'une fiction littéraire a intérêt à considérer de façon corrélative l'espace et le temps, plutôt que de les observer de façon distincte. Pour reprendre la définition de Bakhtine :

> Nous appellerons *Chronotope*, ce qui se traduit littéralement par « temps-espace » : la corrélation essentielle des rapports spatiotemporels, telle quelle a été assimilée par la littérature. [63]

et de manière un peu plus explicite :

> Dans le chronotope de l'art littéraire, a lieu la fusion des indices spatiaux et temporels, en un tout intelligible et concret. Ici, le temps se condense, devient compact, visible pour l'art, tandis que l'espace s'intensifie, s'engouffre dans le mouvement du temps, du sujet, de l'Histoire. Les indices du temps se découvrent dans l'espace, celui-ci est perçu et mesuré d'après le temps. [64]

Bakhtine identifie donc des chronotopes fondamentaux qui lui permettent de rendre compte de la littérature, ces chronotopes se déclinent en chronotopes de plus bas niveaux dès lors qu'ils permettent d'identifier comme pertinents ces modèles d'espaces temps qui amènent de la cohérence. Bakhtine met ainsi à jour et en deux temps, comme le rappelle l'auteure, des chronotopes qu'il identifie dans les formes les plus anciennes de littérature, celui de l'idylle, de l'aventure, de la route, ceux propres aux romans de chevalerie, celui spécifique à l'œuvre rabelaisienne, puis avec Dostoïevski celui du seuil, ou celui du salon avec Stendhal et Balzac. Bakhtine différencie les temps linéaires ou cycliques,

63. *Esthétique et théorie du roman,* Mikhaïl BAKHTINE, p. 237.
64. *Esthétique et théorie du roman*, Mikhaïl BAKHTINE, p. 237.

les espaces privés ou publics ainsi que les modifications que subissent les lieux et les acteurs, au bout du compte.

Nous nous arrêterons là à propos de la méthodologie mise en œuvre par Brasebin, pour évoquer dès à présent ses résultats. L'analyse de son corpus composé, rappelons-le, d'œuvres littéraires et cinématographiques, lui permet d'avancer trois chronotopes constitutifs de son point de vue du récit de route : celui de la route bien évidemment, celui de seuil ensuite et celui qui permet d'en cerner les failles, celui de carnavalesque.

1.2.2.2 La route

Le chronotope de la route, évoque avec assez d'évidence la métaphore du « chemin de vie ». Mais, comme l'auteure le fait très justement remarquer, ce qui distingue le récit de route des autres récits d'errance ou du roman picaresque ou du parcours initiatique, c'est qu'il s'inscrit dans un temps court. Les événements en principe s'y précipitent, et les protagonistes ont souvent déjà atteint une certaine maturité. Il y a malgré tout, focus sur un défilement, à travers l'espace. Défilement d'un ensemble composite, protagoniste (s) et véhicule en sont le curseur temporel. L'horizontalité y est spécifique, l'auteure y voit d'ailleurs la marque du déni d'une quelconque transcendance. Il n'y a rien à attendre d'un quelconque au-delà, aucune dimension verticale n'est à espérer pour une quelconque élévation.

Vaincre la gravité qui fixe la condition humaine ne peut s'opérer qu'en faisant appel à la vitesse. Poursuivant son analyse, l'auteure identifie des chronotopes annexes et subordonnés à celui de la route, celui du véhicule à moteur d'abord puis celui des lieux de transits.

Le véhicule (à moteur ?)

Le chronotope du véhicule à moteur, aurait ceci de particulier qu'il se comporte comme une capsule, une cellule isolant ses occupants de la route. Lieu autonome où une relation entre les protagonistes qui l'occupent, se produit à une rythme indépendant de celle de l'histoire qui voit la capsule se déplacer. Un salon mobile, et la référence est tout de suite faite au chronotope du salon, qui confère, à la cellule constituée par le véhicule, son caractère de micro-monde. Comme dans le salon, une hiérarchie s'établit mais contrairement à celui-ci, elle ne repose pas sur les mêmes critères :

> Cependant dans ce petit milieu, et à l'inverse des salons, la respectabilité ne s'acquiert pas par la naissance ou la fortune, mais par un goût immodéré pour l'aventure, un hédonisme appuyé et une certaine forme de sociabilité, ce qui se traduit par le rejet d'un type de voyageur jugé trop terne ou conformiste. [65]

Voir le chronotope du véhicule à moteur comme une adaptation de celui du salon est séduisant. Cela repose sur une vision du véhicule à moteur comme véhicule collectif, ce qui selon nous, privilégie l'intérêt porté aux relations nouées dans cet espace par les protagonistes. Sur ce point, nous ne voyons pas de distinction entre ce chronotope de véhicule à moteur et celui qui aurait pu lui être préféré comme moyen de transport.

Quand le véhicule à moteur est parfois identifié comme protagoniste, l'auteure cite quelques situations qui en rendent compte comme dans une scène de *Volwagen blues,* où la panne semble imminente :

> Il pouvait y avoir une fuite dans le réservoir mais l'homme ne fit pas allusion à cette possibilité.Il vérifia plutôt l'huile du moteur. Sans dire un mot, il tira la jauge, l'essuya entre le pouce et l'index

65. Jenny BRASEBIN, opus cité.p. 168.

> de sa main gauche, comme le faisaient les vieux mécaniciens, puis il la remit en place et la retira une nouvelle fois pour examiner le niveau d'huile. [66]

Cette dimension du protagoniste mécanique reste malgré tout peu assez peu explorée. Elle ne l'était d'ailleurs pas plus par Benoliel et Thoret. Brasebin ne développe pas, mentionnant juste les remarques d'autres critiques et quelques exemples, où un protagoniste par son discours évoque son véhicule comme un prolongement de lui-même ou plus simplement lui attribue une histoire propre, avec des termes qui l'humanisent. Il y aurait certainement, matière à interroger ce que peut avoir de spécifique un chronotope du véhicule à moteur, spécificité a priori laissée de coté, comme semble le confirmer l'emploi du terme strict de véhicule dès lors que celui de véhicule collectif a été formulé.

Lieux de transit

L'auteure en vient à se pencher sur ces lieux de pause, de ravitaillements qui ponctuent et organisent la route. Ces lieux de transits qualifiés par Brasebin de « lieux de sociabilité provisoire », participent de l'esthétique de la route, en témoignent les peintures d'Edward Hopper [67] ou certains recueils photographiques [68]. Déjà mobilisé par le film noir, ce chronotope des lieux de transits marque l'opposition avec celui de l'idylle. Il confrontant le foyer familial qui en

66. Jacques Poulain, *Volkswagen Blues,* Paris, Actes Sud, « Babel », 1988, p265. cité par Jenny BRASEBIN, opus cité. p161

67. Edward Hopper, est né le 22 juillet 1882 à Nyack dans l'État de New York et mort le 15 mai 1967 à New York, est un peintre et graveur américain. Exerçant essentiellement son art à New York, où il avait son atelier, il est considéré comme l'un des représentants du naturalisme ou de la scène américaine, parce qu'il peignait la vie quotidienne des classes moyennes. Au début de sa carrière, il a représenté des scènes parisiennes avant de se consacrer aux paysages américains et de devenir un témoin attentif des mutations sociales aux États-Unis. Il produisit beaucoup d'huiles sur toile, mais travailla également l'affiche, la gravure (eau-forte) et l'aquarelle. Une grande partie de l'œuvre de Hopper exprime la nostalgie d'une Amérique passée, ainsi que le conflit entre nature et monde moderne. Ses personnages sont le plus souvent esseulés et mélancoliques.

68. Jenny BRASEBIN, Road novel, road movie : approche intermédiale du récit de la route, p. 26

constitue la finalité, à la succession de ces avatars de foyers, multiples et successifs. Mais là où dans le film noir, ces lieux sont subits, ils peuvent constituer un choix de vie dans les récits de route. Ces lieux mélancoliques sont marqués par le temps qui s'y étire, l'attente et l'ennui qui contrastent avec les phases de mouvements.

Ces lieux de transits correspondent à la définition des non-lieux, employée par Marc Augé[69], pour lui significative de la surmodernité. C'est d'ailleurs pour l'essentiel, dans ces lieux de transits, ces non lieux, que se déploient le plus souvent ce que nous sommes tentés d'appeler les branches mortes du scénario. Ces bouts de récits n'ont pas de fonction directe dans le déroulement de l'histoire, et sont la marque pour la critique cinématographique d'une construction où le circonstanciel s'imposerait à la causalité.

Un cinéma de la succession, fait d'épisodes sans véritables liens entre eux, et d'une structure narrative qualifiée par l'auteure, de souple comme s'il était question d'une caractéristique d'un cinéma postmoderne.

1.2.2.3 Seuil

Le chronotope du seuil, lui, permettrait, selon Brasebin, d'opérer une distinction entre les récits de route et les films où sont simplement mis en scène des engins mécaniques, films de motards en référence à *l'Equipée sauvage*, films de circuits comme *Le Mans* ou *Grand-prix*[70], qui se déroulent dans un espace fermé ou limité. L'auteure dit de ces films, qu'ils seraient animés par une force centripète, en opposition aux road movies qui seraient eux animés par une force

69. D'après la définition de Marc Augé, un non-lieu est un espace interchangeable où l'être humain reste anonyme. Il s'agit par exemple des moyens de transport, des grandes chaînes hôtelières, des supermarchés, des aires d'autoroute, mais aussi des camps de réfugiés. L'homme ne vit pas et ne s'approprie pas ces espaces, avec lesquels il a plutôt une relation de consommation. Le terme est un néologisme introduit par Marc Augé dans son œuvre Non-Lieux, *introduction à une anthropologie de la surmodernité* (Le Seuil, 1992).

70. Deux film dont le sujet est la course automobile sur circuits

centrifuge. Une distinction intéressante qui ramène aux tensions qu'évoquent Bénoliel et Thoret à propos de la figure de Charlot.

Ce chronotope du seuil représenterait donc les différents paliers à partir desquels le récit marquerait les ruptures, les changements nécessaires que le ou les protagonistes ne peuvent différer. Brasebin cite Bakhtine : « un chronotope de la *crise*, du *tournant d'une vie* » et rappelle la proximité de ce chronotope avec celui de la route comme « chemin de la vie ».

Le seuil a donc un caractère transitoire et fait le lien entre deux espaces antagonistes. Mais il peut également être vu métaphoriquement comme l'instant primordial de transformation de l'individu, une *tabula rasa* qui annonce une renaissance. L'auteure fait référence à la lecture contrastée que peuvent en faire les commentateurs du road movie. Ainsi, Laderman [71] voit dans le seuil, le signe que le road movie serait un genre propre à exprimer la révolte. Quant à Paes de Barros, [72] elle voit dans le road novel l'expression d'une remise en cause du patriarcat, et d'une façon plus générale le signe d'une transgression d'un certain ordre social, d'une volonté d'émancipation. Brasebin va poursuivre son analyse de la pertinence du chonotope du seuil, en confrontant les deux expressions mises à jour - celle du « tournant d'une vie » et celle de « la rébellion » - à celles de son corpus.

Sont ainsi identifiés comme expression du « tournant de la vie », trois seuils : celui comme étant un point de rencontre, comme événement décisif, comme révélation puis comme renaissance.

Comme expression de « la rébellion », l'auteure identifie le seuil comme fuite du domicile conjugal, comme refus de la norme du travail, ou celui de certaines formes de matérialisme.

71. David Laderman*, Driving Visions. Exploring the Road Movie,* , Austin, University of Texas Press, 2002, p. 4.
72. Jenny BRASEBIN*,* opus cité*,* p.186

Enfin la proximité, des chronotopes de la route et du seuil, fait qu'ils peuvent parfois se confondre, et la route réduite à un espace-temps restreint, peut s'établir elle-même comme seuil.

Brasebin postule que l'articulation des deux chronotopes est opérante pour étudier les récits de route qu'ils soient littéraires ou cinématographiques et se lance dans une analyse chronotopique du roman de Steinbeck mis en scène par Ford, *Les raisins de la colère*. Si la méthode est opérante, elle fait également apparaitre la nécessité de l'enrichir d'un troisième chronotope, celui de carnavalesque.

1.2.2.4 Le carnavalesque

Exil

En effet, si les deux chronotopes représentatifs du récit de route sont valides pour décrire le roman comme le film, l'errance et la route comme « chemin de vie », la « table rase » comme marqueur de seuil, la difficulté exprimée par d'autres critiques à considérer *Les raisins de la colère* comme récit de route, reste présente. Si les protagonistes du récit de route semblent faire l'exercice de leur liberté en franchissant un seuil, l'exil collectif, dont le périple de la famille Joad [73] ne serait qu'une illustration, n'est en rien l'expression d'une volonté. Ces deux points - la communauté et le choix - marquent selon l'auteure la distinction qu'il y a lieu d'opérer. Les récits de route se présenteraient comme « des réitérations parodiques ».

73. Les Raisins de la colère (en anglais : The Grapes of Wrath) est un roman de John Steinbeck publié en 1939. L'auteur reçoit pour cette œuvre le prix Pulitzer en 1940. L'intrigue se déroule pendant la Grande Dépression (crise de 1929) et le lecteur suit les aventures d'une famille pauvre de métayers, les Joad, qui est contrainte de quitter l'Oklahoma à cause de la sécheresse, des difficultés économiques et des bouleversements dans le monde agricole. Alors que la situation est quasiment désespérée, les Joad font route vers la Californie avec des milliers d'autres Okies (habitants de l'Oklahoma), à la recherche d'une terre, de travail et de dignité. Une adaptation cinématographique a été réalisée en 1940 par John Ford, avec Henry Fonda. La fin du film est différente de celle du roman.

L'œuvre de Steinbeck à travers le combat d'une famille de fermiers présente celui de tout un peuple, le petit peuple, victime de la grande dépression, avec toute la symbolique qui lui est associée. Elle prendrait donc une dimension épique, et Brasebin s'appuie sur Lukàcs [74] pour en faire la démonstration. Là où le western chercherait à construire une unité culturelle, l'œuvre de Steinbeck poursuivrait l'idéal d'une unité sociale.

Le récit de route recevrait le « western en héritage » et l'absorberait avant de le réfuter.

Le western fonctionnait comme un ciment qui palliait au déracinement initial. Il participait aux racines communes en même temps qu'à la création d'une mythologie. Mais il n'arrive pas à s'adapter une fois le mythe écroulé, notamment avec l'assassinat de JFK, l'explosion de ghettos et l'enlisement de la guerre au Vietnam. Là, s'interroge l'auteure, les premiers road movies opèrent-ils comme charnières, sont-ils encore des westerns ? Brasebin cite en tout cas le discours de leurs réalisateurs qui semble conforter cette idée, et en même temps, celui d'une critique qui les évoque plutôt comme non-western ou contre-western. [75]

Quel que soit le cas, il y a confirmation d'une construction de ces road movies en rapport avec le western. *Easy Rider* contient encore nombre des espaces temps du western - le périple du convoi, la poursuite, le campement, la veillée autour du feu - et ces lieux - la prison, le saloon, le cimetière et surtout le duel - dans lequel l'auteure identifie la bascule. Sur le plan éthique d'abord, puisque si les règles du duel dans le western semblent connues de tous, dans *Easy Rider* les dés sont pipés, et les motards sont lynchés. Sur la forme, la vitesse apparait comme un substitut potentiel aux armes.

74. Jenny BRASEBIN, opus cité, p. 269
75. Jenny BRASEBIN, opus cité.p. 290.

Désillusion

Un autre marqueur du western reste récurrent dans le récit de route. C'est celui de frontière.

Il est, selon nous, significatif du malaise que le road movie et le road novel portent comme un fardeau. Brasebin cite très opportunément Turner[76] qui décrit la conquête de l'Ouest comme une avancée graduelle de la civilisation avec une frontière de peuplement qu'il oppose aux frontières politiques européennes. Il n'y a pas de guerre à proprement parler. S'il y a massacre des populations, cela semble perçu comme collatéral. La fin du XIXe siècle clôture la frontière de l'Ouest, le western raconte l'histoire qui précède cette clôture. Et si c'est encore l'utopie d'une conquête, mais sociale cette fois, qui habite *Les raisins de la colère*, c'est un sentiment de désillusion qui imprègne ce récit de route. Il n'y a plus d'inscription dans un projet collectif, et si traversée de l'espace il y a, elle reste vaine et désabusée. Définitivement l'auteure conclue que *Les raisins de la colère* ne peuvent relever du récit de route.

Le nomadisme forcé de l'exil s'oppose à l'errance décrite dans le récit de route. Une errance économique d'un coté, une errance identitaire de l'autre. Les errants du récit de route veulent « insuffler de la vie dans une existence terne ».[77] Il y a, dit Brasebin, la recherche d'un ici et maintenant, une recherche de jouissance hédoniste où l'inconfort et le danger deviennent attractifs parce que source d'adrénaline. Là, où les incidents de parcours, les pannes mécaniques sont anecdotiques dans les autres récits de route, et offrent tout juste l'occasion de faire des rencontres rarement suivies d'effets, ils sont source d'angoisse dans le roman de Steinbeck, parce qu'intégrés dans une chaine causale.

76. Frederick Jackson Turner, *La frontière dans l'histoire des États-Unis*, trad. Annie Rambert, Paris, Les Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1963, p. 35.
77. Jenny BRASEBIN, opus cité. p. 303.

Parodie

Brasebin termine son étude par la démonstration de la présence récurrente d'un hypotexte dans le récit de route, tant dans son expression américaine avec le western en référence que pour les deux autres expressions du récit de route considérées comme significatives par l'auteure - l'allemande avec notamment l'œuvre de Wenders et la québécoise [78] - . La première convoque le récit du voyage d'apprentissage [79] et la seconde ceux évoqués par les récits du temps des *coureurs des bois* et d'une manière plus générale l'histoire « des minorités écrasées par la puissance anglaise puis étasunienne lors du processus de colonisation [80] ». La démonstration permet alors de conclure à l'instauration d'un rapport d'imitation-distanciation critique vis à vis d'autres récits d'errance. Le récit de route devient un contrepoint parodique, illustré par *Une histoire vraie* de David Lynch, qui tendrait même à l'auto-parodie, scellant un tant soit peu la fin du « genre ».

1.2.3 Voyage du héros ou quête spirituelle

Plonger de façon plus approfondie dans la culture du road movie, du road novel, est un moyen d'éclairer le processus de création de mon road game. Ainsi j'ai cherché à nourrir le projet, lui fournir des bases afin de répondre à cette idée un peu floue et sans doute trop vite évidente, qu'un un road game était proche d'un road movie. Ce travail de recherche m'a permis d'identifier des aspects qui sont entrés en contradiction avec mes représentations initiales. C'est ce qui s'est passé après la lecture de l'ouvrage de Bénoliel et Thoret sur le road movie américain, et plus encore après l'examen en profondeur du récit

78. Jenny BRASEBIN, opus cité. p. 321.
79. Wim Wenders. *Au fil du temps (Im Lauf der Zeit)* film allemand réalisé en 1975 et sorti en 1976.
80. Jenny BRASEBIN, opus cité. p.341

de route étudié dans son ensemble par Brasebin dans le cadre de sa thèse. Que devais-je faire ? Un road game comme un road movie, je n'en étais plus très sûr ! Quelque chose achoppait et posait problème.

L'intention que j'avais exprimée, évoquait le road movie et le road novel comme références. Ils étaient représentatifs d'une expérience esthétique, issue du cinéma et de la littérature, qui semblait pouvoir être transposée dans le registre du jeu vidéo. Après avoir exploré plus avant ces œuvres, je n'y trouvais plus les motifs qui justement forgeaient ce sentiment d'appartenance. Dans la formulation initiale, était évoquée l'aventure : l'aventure au sens de *partir à l'aventure*, par définition sans trop savoir ni où, ni pourquoi, juste pour tout ce que ce mot *aventure* convoque d'excitant et de possible. Le road game serait-il alors plutôt un jeu d'aventure ? S'agirait-il de le comparer au roman d'aventure, au film d'aventure plutôt qu'à ces formes spécifiques du récit de route ?

1.2.3.1 L'aventure

Parmi les nombreux chercheurs qui se sont penchés sur le concept d'aventure, le travail de Mathieu Letourneux présente un grand intérêt scientifique. Après avoir consacré sa thèse de doctorat en 2001 à la poétique du roman d'aventure, il n'a cessé depuis d'explorer la littérature populaire et de jeunesse. Plus particulièrement dans un article paru en 2003 [81], il interroge de façon croisée le roman d'aventure, le film d'aventure et le jeu vidéo d'aventure. Si, pour partie certains exemples sont datés et si les évolutions technologiques, quelques dix ans plus tard, demanderaient à ajuster quelques points, le propos reste, néanmoins, tout à fait pertinent pour les questions que je me posais.

Letourneux dresse un historique de l'apparition de la notion d'aventure dans

81. *« Avatars d'une notion générique : jeu d'aventures, cinéma d'aventures et roman d'aventures », Des supports aux genres en culture médiatique* (actes du séminaire de la LPCM organisé par Jacques Migozzi, Université de Limoges, 3 et 4 avril 2003), publié dans Belphégor, 3, 2004

la littérature. Si la forme « roman d'aventure » est décelable au Moyen age, la notion moderne serait plus récente :

> Elle correspondrait plutôt à une lexicalisation de deux expressions figées qui connaissaient un succès considérable au XVIIIe et XIXe siècles : « Life and Adventure » et « Travel and adventures ». Ces expressions semi-lexicalisées (et leur équivalent français, sans doute imités de l'anglais « vie et aventures » et « voyage et aventures ») apparaissaient dans un grand nombre de récits, et en particulier, les récits de voyages, authentiques ou fictifs, dont elles permettaient de donner aisément une description de contenu, en insistant en particulier sur leur caractère mouvementé. [82]

Le roman d'aventure restera associé exclusivement à l'idée de voyage, puis s'élargira à d'autres genres pour peu que la même trame narrative fût conservée. Malgré tout, c'est surtout la thématique du paysage qui fut longtemps constitutive du genre. Puis progressivement le roman d'aventure se donnera à voir à la fois comme thème et comme structure, autour du concept de quête, souvent initiatique, l'imaginaire de la solarité et le conflit entre deux valeurs que l'auteur identifie à la civilisation et la sauvagerie. A partir des années 1920, puis de façon plus prégnante à partir des années 1940, a priori sous l'influence de la concurrence du cinéma, le roman d'aventure va perdre de sa cohérence et certains types de récits seront rattachés à d'autres genres, les aventures policières, les romans de l'ouest seront eux aussi associés à la forme visuelle qu'impose le nouveau média [83]. Le roman d'aventure fournira, pour sa part, le socle narratif sur lequel se bâtira le film d'aventure.

Le cinéma emploiera une double terminologie pour le récit d'aventure, utilisant

82. *« Avatars d'une notion générique : jeu d'aventures, cinéma d'aventures et roman d'aventures »*, op. cit. p. 5

83. *« Avatars d'une notion générique : jeu d'aventures, cinéma d'aventures et roman d'aventures »*, op.cit. p. 6

à la fois aventure et action pour le désigner mais il va rapidement procéder à une distinction. Les films d'aventure renverraient au récit d'aventure de première génération, à une conception nostalgique du genre pour ne pas dire ringarde. Les films d'actions renvoient plutôt à la structure et à la violence du récit, où l'objet est rapidement mis en valeur par les effets spéciaux. Paradoxalement, dit Letourneux, le cinéma renvoie le récit d'aventure à la période historique de la fin du XIXe siècle, c'est-à-dire au moment où le roman d'aventure exploitait le spectre le plus large, alors que ce large spectre est aujourd'hui occupé par le cinéma d'action.

Il existe une distinction très forte également dans le jeu vidéo entre jeu d'aventure et jeu d'action. Les jeux d'actions font avant tout appel aux réflexes du joueur. Dans les jeux d'action qui impliquent une narration, le ou les personnages commandés par le joueur, sont toujours engagés dans un rapport violent identique à celui mis en scène dans les films du même genre.

Les jeux d'aventure, sont, eux, ramenés à leur seule dimension narrative. Comme le rappelle l'auteur, fort à propos, les jeux d'actions utilisent la narration comme prétexte, notamment - on le constate de plus en plus avec des séquences d'animation - le récit et le jeu sont intimement associés dans le jeu d'aventure. Les jeux vidéo d'aventure s'appuient sur l'examen minutieux de l'environnement graphique, et sur la compréhension voire l'analyse des textes, des discours, l'écoute et l'appropriation de l'univers de fiction proposé. Les modalités d'action y sont souvent limitées au point qu'elles sont souvent qualifiées par leur modalité d'interaction le *point & clic*[84]. A contrario, la narration

84. Pointer-et-cliquer (de l'anglais « point-and-click ») est une des actions qu'un utilisateur peut effectuer sur une interface utilisateur graphique avec pointeur. L'utilisateur déplace le pointeur avec un dispositif de pointage (souris, manette de jeu, touchpad) sur un emplacement particulier de l'écran d'ordinateur (pointer), puis il appuie sur un bouton du dispositif (ou équivalent) pour déclencher l'action (cliquer). L'utilisation de cette expression pour décrire un logiciel indique que l'interface utilisateur requiert principalement un dispositif de type souris avec, éventuellement, une sollicitation d'un clavier, comme en font beaucoup de systèmes d'exploitation, ou d'environnements graphiques. Et par cette définition, le terme

limiterait le rythme nécessaire aux jeux d'actions. Nous avons vu plus haut comment cette contradiction opère également dans le débat qui anime la jeune recherche sur le jeu vidéo.

Mais, comme le précise Letourneux, le jeu d'aventure forgera son origine au source même du médium dans le milieu des années 1970 avec le jeu *Colossal Cave Adventure* qui fixera le modèle de jeu s'appuyant sur un récit. L'auteur y associe le jeu de rôle dans sa version informatique. Le modèle est en effet pleinement littéraire. Seul le texte apparaissant à l'écran, résume une situation et invite à faire un choix pour poursuivre le récit en tapant des mots clés (deux mots dans la première version) qui seront ensuite analysés par un interpréteur syntaxique.

1.2.3.2 Héros

Qui dit aventure, dit héros. Là aussi il suffit de formuler une intention, pour qu'elle soit immédiatement habitée d'images, issues de notre imaginaire culturel et viennent se coller comme des feuilles sur une vitre un jour de tempête. Elles surgissent puis glissent doucement avant de disparaitre. Corto Maltese [85]

représente un genre particulier de jeu vidéo d'aventure (on parle aussi de click and play). Le jeu d'aventure est un type de jeu vidéo caractérisant les jeux vidéo dont l'intérêt prédominant se focalise sur la recherche et l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action. Ainsi, un jeu d'aventure constitue une fiction, comme un film, un roman ou une bande dessinée, dont le principal objectif est de raconter une histoire ; en se différenciant des autres média du fait de son interactivité, le joueur pouvant agir sur l'histoire, certains jeux d'aventures offrent ainsi plusieurs embranchements scénaristiques. En tant qu'œuvre de fiction, les jeux d'aventure touchent un grand nombre de genres littéraires : fantasy, science-fiction, policier, horreur ou comédie. Les jeux d'aventures sont pratiquement tous conçus pour un seul joueur, par son rapport à l'histoire, introduire l'aspect multijoueur rend la réalisation complexe. Colossal Cave Adventure, connu aussi sous le nom de Advent et de Colossal Cave, est le premier jeu d'aventure textuel sur micro-ordinateur, créé à partir de 1975 par William Crowther, à l'époque programmeur chez Bolt, Beranek & Newman (BBN), puis amélioré et enrichi par Don Woods en 1977 alors qu'il est étudiant au Stanford Artificial Intelligence Laboratory (SAIL).

85. Corto Maltese est une série de bande dessinée d'aventure, créée par le dessinateur et scénariste italien Hugo Pratt en 1967. Cette série fait partie des bandes dessinées européennes les plus célèbres du xxe siècle. Elle a été traduite en de nombreuses langues et adaptée en plusieurs films d'animation. Corto Maltese est également le nom du personnage de fiction qui est le héros de cette série. Né sur l'île de Malte en 1887, Corto Maltese est un capitaine

va ainsi marquer de sa présence les premières projections, dès qu'elles se sont formulées comme aventures. Chaque fois, que se formait dans mon imaginaire un scénario propre à supporter l'expérience de jeu projetée, c'était le visage, la silhouette de Corto et les décors de l'univers du roman graphique d'Hugo Pratt qui s'imposait comme support à cet imaginaire. Pourquoi Corto Maltesse ?

La force de suggestion du dessin pourtant économe d'Hugo Pratt n'y est sans doute pas étrangère. Je prends en référence un passage de Didier Convard dans la préface à l'ouvrage de Joël Gregogna :

> [...] Dans mon souvenir, des nuées de mouettes crient tandis qu'un marin fume en regardant un horizon figuré par un mince trait de plume...Je sais, tout comme Joël Gregogna, que là-bas, derrière cette ligne, nait l'aventure. Y penser fait déjà partie du voyage. Ou de la quête ! L'atteindre serait une déception. [86]

Tout est dit. Pratt amène avec Corto, ou vice versa, tant les deux finissent par se confondre, dans un univers dont on pressent qu'il va donner à découvrir bien plus que ce qu'il va montrer. Suivre Corto, c'est s'exposer à un voyage attentif, récolter les indices, mettre à jour des passages dont on ne sait si les chemins sur lesquels il invite sont ceux conçus par Pratt ou les propres constructions du lecteur. Pratt ose tout. Il manipule en vrai initié la fiction ésotérique, où il décortique en les y confrontant les politiques et les croyances. Une uchronie singulière qui le projette comme contemporain mais également comme commentateur d'une histoire qu'il va mettre à l'épreuve en y faisant participer Corto. La lenteur, Pratt avec Corto osent la lenteur comme le rappelle Didier Convard « Le souvenir... La lenteur des événements, la pesanteur

britannique de la marine marchande et un grand aventurier, qui réside à Antigua ou à Hong Kong. C'est une sorte d'antihéros, solitaire, individualiste, égocentrique et ironique. Ses aventures le mènent en différents lieux exotiques du monde, où il est souvent spectateur d'évènements historiques du début du xxe siècle.

86. Joël GREGOGNIA*, Corto l'intié,* , Dervy, 2008, p. 8

des sentiments, la psychologie des protagonistes. Et surtout la liberté. »[87]

Une lenteur propre à ce « *gentilhomme de fortune*, mélange d'aventurier et de dandy romantique ».[88]

Corto est là, comme figure tutélaire, et la tentation sera forte un moment, de suivre cette forme d'uchronie d'investigation.

Ces réflexions sont contemporaines de la lecture d'un ouvrage assez étrange que je vais découvrir dans le *Monde diplomatique,* « Le consul qui en savait trop »[89]. L'ouvrage est un livre d'histoire qui se lit comme un roman. Il raconte cette période de la fin du XIXe siècle, où les empires coloniaux européens notamment français et britanniques, nourrissent l'ambition de se partager la Chine. Plus précisément, le récit évoque les ambitions du gouvernement d'Indochine de Paul Doumer. Ambition de conquête du riche sud-ouest chinois en introduisant le lien ferroviaire entre le Vietnam et le Yunnan. Cette période historique sera révélée à travers le parcours d'un homme. Auguste François, Consul de France, sera à la fois l'artisan de la réussite d'un chantier ferroviaire parmi les plus exceptionnels de l'histoire du rail, et celui du sabordage d'une entreprise d'infiltration qui devait mener à une annexion de cette région par la France et à un conflit quasi inévitable avec l'empire britannique. C'est une véritable mise à jour des projets cachés menés par les lobby coloniaux, avec l'aide d'une caste politique corrompue. C'est aussi cette Chine, encore siège des guerres de l'opium, des pavillons noirs, de la révolte des boxers, que côtoie Corto au début de ces aventures[90]. Ce consul, explorateur, cartographe, photographe, et amoureux des peuples, se prête à la fiction. A lire son histoire, on veut lui prêter encore d'autres aventures qui poursuivraient sa quête de justice et sa

87. *Corto l'intié*, op.cit. p.7
88. *Corto l'intié,* op.cit. 4e de couverture.
89. Désirée LENOIR*, Le consul qui en savait trop : les ambitions secrètes de la France en Chine (1886-1904)*, 2011
90. *Corto Maltese, Tome 1 : La Jeunesse,* Hugo PRATT, Casterman, 2008

volonté de dénonciation des manipulateurs.

L'histoire vraie d'Auguste François est une biographie documentaire mais cette histoire est romanesque. Auguste François enfile l'habit du héros. Lui et Corto auraient pu se rencontrer mais ni l'un ni l'autre ne sont disponibles pour une fiction, sinon à s'inspirer de cette pratique magnifique de l'uchronie dans laquelle Hugo Pratt excelle au point de semer le doute sur l'existence réelle des acteurs de l'histoire dont il a fait des personnages. J'en arrivais à l'idée qu'il me fallait mon Corto !

1.2.3.3 Un personnage

Je n'ai pas examiné la question de la genèse d'un personnage chez l'auteur, le scénariste ou chez d'autres game designers. Je suis parti de l'idée que les éléments biographiques, la mémoire individuelle enchâssée dans la mémoire collective, le vécu de chacun devait y jouer un rôle prépondérant dans la plupart des cas. Pour ma part, c'est dans ma généalogie familiale que j'ai eu la tentation de puiser. Un grand-père, né trois ans plus tôt que Corto, tailleur de pierre ayant participé à la construction d'ouvrages ferroviaires, assorti d'une zone d'ombre sur son activité de jeune adulte au seuil du XXe siècle, en fait un candidat idéal. Son parcours d'aventurier allait pouvoir s'écrire.

Le processus de construction d'un personnage de fiction pour le jeu vidéo est extrêmement difficile. Les questions que se posent les scénaristes, quel que soit le média, sont initialement les mêmes. Elles nécessitent qu'une « vérité » cachée soit préalablement posée sur le personnage, puis, qu'en soit dévoilée - à un rythme et sous des formes propres au scénariste ou au genre - une mise à jour associée à la diégèse.

Certains vont construire un personnage complexe qui ne se laissera découvrir qu'au fil de l'intrigue. D'autres le livreront d'emblée avec toutes ses certitudes

ou au contraire, sous l'ampleur de ses failles. D'autres encore n'en dresseront que quelques lignes le laissant s'inventer au fil des événements.

Qui a-t-il donc de spécifique pour le concepteur de jeux vidéo ?

Au risque de surprendre, finalement pas grand chose, ou peut-être, une spécificité située là où on ne l'attend pas. La spécificité de l'interactivité, ne peut pas être occultée et c'est bien d'elle qu'il s'agit mais ce n'est pas comme on l'entend si souvent, la question du joueur /auteur. Ce discours à la mode présente le jeu vidéo comme l'exégèse de l'acte duchampien, ce qui ne nous intéresse pas ici, mais il sera abordé un peu plus loin. La spécificité qu'amène le caractère fortement interactif du média dans la création de personnage intervient parce que, dès lors que le joueur va prendre le jeu en main , la question de la cohérence va se poser, et cette question de cohérence va constituer la principale difficulté pour le concepteur. Il sera développé de façon plus précise les étapes techniques un peu plus loin dans le texte, mais il est important de comprendre d'ores et déjà la spécificité de la création d'un personnage interactif. Le concepteur est confronté à un double jeu d'anticipation, chaque fois qu'il dote son personnage de qualités particulières. Il doit les mettre à l'épreuve des modalités d'interaction qu'il pense pouvoir mettre en œuvre en cohérence avec les attendus du joueur. Prenons un exemple :

Je travaille sur un jeu de pirates. J'imagine le personnage principal, Jacky Spirow, comme un véritable funambule, capable de sauter de son navire sur celui de l'ennemi, en lançant son grappin sur le mat d'en face. Il virevolte de gréement en gréement, décharge son mousquet d'une main, tranche les haubans avec son sabre de l'autre, tout en relançant son grappin. Sous son teint halé, une barbe naissante est barrée d'une large cicatrice, un coup de sabre vieux de dix ans. Un anneau d'or à l'oreille droite, et les yeux surlignés par un mascara d'un noir intense, lui donne un air halluciné.

Cette courte description, certes insuffisante pour immerger le lecteur d'un jeu d'aventure textuelle, apparait déjà comme problématique pour un autre type de jeu.

Pour un jeu de plateformes, le saut est une caractéristique principale, dont la gestion est assez classique, mais utiliser un grappin pose déjà un nombre de problèmes considérables. Comment représenter le lancer ? Quelle animation du personnage va pouvoir caractériser le geste. Quelle séquence d'interaction avec l'interface, selon qu'il s'agisse d'un clavier ou d'une manette paraitra naturelle au joueur ? Comment représenter le filin ? Une série d'animations enregistrées lancées en fonction de... en fonction de quoi ? De la vitesse ? Comment la mesurer ? Et comment vise t-on la cible où le grappin va s'accrocher ?

Faut-il mieux passer par la construction d'un monde physique pour y gérer ces objets ? Au final, l'enjeu en vaut-il la peine ? Ne serait-ce pas suffisant que le joueur sélectionne la commande pour jeter son grappin et que l'animation y faisant suite présente la finalité de l'action. Comment vais-je positionner le joueur ? Va t-on évaluer sa réussite ou son échec face à l'obstacle, atteindre avec son grappin la cible. Va t-on juste enregistrer le choix qu'il fait d'avancer dans la scène, séquence par séquence. Faut-il introduire une part de hasard dans la résolution des actions commandées.

Nous voyons que sur cette seule question du grappin - au final un parmi d'autres modes d'actions du personnage et pour le seul type du jeu de plateformes - le concepteur va devoir composer avec les moyens qu'il peut s'autoriser ou qu'il sait devoir s'interdire, dans les limites de l'accord tacite qu'il sait pouvoir passer avec le joueur quant au contrat de croyance. Plus le concepteur restera proche de l'expression écrite pour exposer l'univers fictionnel, plus la cohérence sera facile à maintenir. A l'opposé, plus le mode de représentation sera sophistiqué, plus il sera difficile de maintenir la cohérence, sans mettre en œuvre une gestion

complexe de l'interactivité.

Nous développerons ces questions plus largement dans une section plus spécifique, mais l'on perçoit déjà, dès l'idée première, comment penser un personnage - et au-delà un monde pour le jeu - implique de penser les modalités d'interaction qui vont les contraindre.

Mais revenons un instant sur la provocation qui vient d'être faite quand j'avance que ce n'est pas le joueur qui écrit l'histoire du jeu.

L'affirmation est importante parce qu'elle crée un clivage inscrit dans la ligne de ce qui sera exposé tout au long de ce travail et le positionne d'ores et déjà. Ce qui donne l'occasion de rappeler que cette question de la création de l'histoire par le joueur est avancée comme argument - dans le débat qui a précédé l'entrée de quelques jeux vidéo au MOMA, par exemple - pour écarter les jeux vidéo de toute velléité d'accéder au statut d'œuvre d'art. Si l'œuvre n'est terminée que par le joueur, alors elle ne serait pas achevée et il n'y aurait pas d'artiste et donc pas d'œuvre d'art. [91]

Nous pensons que l'argument de l'écriture par le joueur ne tient pas. Il est juste le signe d'une lecture du jeu vidéo, qui accorde plus de crédit au circonstanciel qu'à la causalité. C'est l'équivalent de ce que Brasebin qualifiait de « structure narrative souple » à propos d'un road movie comme *Thelma et Louise*, par une multiplication de scènes sans conséquence sur le récit principal : un traitement de surface. C'est la même chose ici.

Quand le scénario vidéo-ludique prévoit plusieurs chemins pour arriver à une fin et qui est apparenté à une liberté, est, de toute évidence, un choix limité - même si le chemin complexe tissé par la multiplication des embranchements laisse croire à une émergence parce que le joueur ne voit pas le déterminisme. Les libertés laissées au joueur sont semblables aux micro-récits sans consé-

91. http ://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art

quences de certains road movies. Le concepteur écrit des situations potentielles qu'il donne à actualiser au joueur. Une partie de son art va consister justement à maîtriser le processus, tout en laissant au joueur le sentiment que c'est lui qui en maitrise le déroulement. Dire que ce sont les joueurs qui écrivent l'histoire du jeu, ce serait nier l'art du réalisateur, sous prétexte qu'il y a interprétation par les acteurs, ou nier l'art de l'auteur dont le texte serait lui aussi interprété par le lecteur.

1.2.4 Le(s) sens du voyage et de la destination

Nous touchons là une question essentielle qui est à la fois au cœur du projet plastique, laquelle motive et fonde cette réflexion. Une question qui est également révélatrice de la tension dans laquelle se situe la thèse défendue. Quelle est cette question ? Qu'implique t-elle ? Le voyage et la destination sont-ils si différents ? Ces deux notions semblent indissociables.

Projeter un voyage et une destination semble pourtant relever aujourd'hui de registres opératoires bien distincts. Nous parlons assez facilement de voyage à propos des vacances, pour peu qu'elles se situent au-delà d'un seuil jugé significatif. Certains fixent ce seuil avec un curseur de distance, comme une frontière. D'autres n'envisagent le voyage que s'ils prennent l'avion. D'autres encore l'évaluent au regard d'un dépaysement suffisamment contrasté. C'est bien de destination qu'il s'agit, de destination à rejoindre puis de vacances. Souvent, le voyage consistera à déplacer le plus rapidement possible une sédentarité dans un lieu de villégiature. Ces déplacements n'occupent plus qu'un temps-distance qui ne cesse de se réduire. Au quotidien, parcourir l'espace qui nous environne n'est plus pour l'essentiel de nos activités qu'une contrainte dont il faut se dégager au plus vite. La courtoisie veut qu'à celui qui part, il lui soit souhaité un « bon voyage » même si la plupart du temps ce voyage ne

change pas vraiment de « trajet », celui-ci étant principalement réservé aux activités professionnelles.

Dans les situations particulières de vacances précédemment évoquées, les pratiques de la route ont évolué. « Nationale 7 » chantée par Charles Trenet a laissé place à l'autoroute, au TGV ou à l'avion. Le voyage doit être rapide, sinon il empiète sur les vacances, au même titre que les trajets professionnels. Être là-bas instantanément, sans avoir à s'y rendre, voilà le Graal. Même les pratiques de co-voiturage se soldent la plupart du temps, après quelques politesses échangées, par une longue sieste. Plus d'excitation pour les enfants, à guetter le bleu de la mer en haut de la prochaine butte ou le pic enneigé à la sortie du virage. Plus vraiment de dispute pour être à la fenêtre du train, du coté hublot dans l'avion, non, vite, il faut que ça passe, il faut arriver ! Le paysage qui défile, si nouveau et beau soit-il ne fait plus l'objet d'une attention soutenue ou d'une rêverie.

Le voyage et la destination ne vont plus forcément de pair. La majorité des situations qui amènent à se déplacer, à joindre une destination donc, y compris pour les loisirs, relèvent désormais du registre fonctionnel, du trajet, du transport, et si la terminologie du voyage y a encore cours, elle ne recouvre pas la même sémantique. Le sens de la pause sur le trajet autoroutier des vacances est plus proche de celui qui a cours à l'usine, durant lequel il faut laisser reposer la machine à horaire programmé, que de celui qui est pris lors d'une randonnée, où le repos est également celui qui permet de profiter du point de vue, du silence ou du chant des oiseaux.

La pratique réelle du voyage est devenue une forme d'expérience que les agences dites de voyage organisent comme produit spécifique, réservé à une certaine élite qui vient souvent y rechercher une distinction. On y organise du trek, du raid, de l'off-road, du safari, du trail. On y parle de voyage authentique,

d'aventure, d'expérience, de découverte, tout ce dont le terme de voyage dans sa généricité s'est vidé.

Relativement à ces temps mis entre parenthèses, le discours sur le voyage est bien celui qui porte sur le contenu, sur les activités organisant le temps pour lui faire retrouver de l'espace. Mais, ce contenu n'est devenu accessible pour l'essentiel que sous la forme d'une marchandise, sinon de luxe, pour le moins élitiste. Le voyage a toujours été un marqueur social, on ne prend le temps de voyager que si l'on peut s'en accorder le luxe, luxe de moyens ou luxe de temps, ou si au contraire le voyage devient la seule alternative pour espérer une vie meilleure. Il y a le voyage qui fait rêver, l'épopée, l'expédition, le périple, ou celui que l'on redoute, celui de la fuite, de l'exil, de l'errance. Ce qui leur est toutefois commun, c'est bien la route, la route vue dans son acceptation large, la route maritime comme le sentier du randonneur, l'autoroute comme la voie de l'alpiniste, une géodésique, comme répond Michel Serre à Régis Debray, lors d'un entretien à la question « qu'est-ce qu'une route ? [92] » :

> Je répondrais qu'une route est une géodésique, savoir une courbe tracée sur une surface. Sa forme, son allure, son profil...dépendent donc d'abord, de la nature et des contraintes diverses de cette surface ; ensuite du choix de la géodésique sur cette variété.

La lecture de cet entretien a largement participé de la nécessité de mieux se saisir des concepts de voyage, de route, de cheminement, tant dans leur réalité concrète que par la charge métaphorique qui en émanent sans que l'on sache toujours à quoi précisément les rattacher.

Michel Serre faisant référence à l'acception de la route comme *méthode*, invoque la traversée de la forêt et y oppose la ligne droite à la randonnée comme étant un choix cartésien :

92. *Les cahiers de médiologie N° 2, Qu'est-ce qu'une route ?* Régis DEBRAY, Gallimard, 1996.

> Ce chemin le plus long présente l'avantage de ne laisser aucun point inexploré. Descartes quitte au plus vite la forêt, sans la connaitre. La question est donc de savoir : que cherche t-on quand on choisit telle ou telle route ?

Régis Debray relance, et rappelle qu'au delà de spéculations géométriques, la route existe, concrète, et que dans la majorité des cas elle est le seul itinéraire, et Serre de rentrer dans le concret :

> [...] Car le concret ne s'éprouve pas quand on marche sur une route, comme un usager, mais quand on la construit, comme un ouvrier. [...] Celui qui bâtit la route, construit presque une maison. On croit passer sur un chemin, alors qu'en fait on y habite. [...] Sur cette bande de goudron ou ces traverses, de plus, circulent des boites fermées : wagons, automobiles...[...] Sur la maison-route fixe, circulent d'autres maisons, mobiles. [...] Prenez-vous la route ? Non, vous changez seulement de maison. [...] Prendre la route c'est une manière de rentrer en croyant sortir. Une route indéfinie pour ne pas bouger. Une façon d'être dedans en croyant être dehors.
>
> R.D : « Que serait alors un vrai voyage ? »
>
> M.S :Inventer un chemin non bâti. S'arrêter d'habiter. Combien de fois quittons nous l'intérieur ? Rarissimement. Prenez l'avion pour Grenoble ou San-Francisco : Avez-vous bougé ? Votre distance à un mur vertical, plaque de tôle ou de plâtre qui entoure ou protège de son toit reste constante ! Une voiture vous amène de l'aéroport au Yosémite Park ou au massif des écrins, vous restez encore à la maison. Et dedans vous habitez vos habitudes. Prenez un sentier dans la forêt, vous voila toujours dedans : sous la protection du compactage. Vous ne marchez encore pas, tant que vous

> ne quittez pas ce plancher compacté. Attention au moment où le sentier s'arrête : alors commence le voyage. Dehors parait ou se dévoile à l'arrêt des chemins. Voici la seule méthode qui se nomme *art d'inventer*.
>
> R.D « Mais quand vous quittez le chemin, vous ne pouvez plus avancer. En sorte que le voyage s'arrête, ou risque de le faire, au moment où il serait sensé commencer. »

M. Serre poursuit, et décline de mur en mur l'arrêt des différentes sortes de voyageurs. Le deux roues passe quand l'automobile est stoppée. Puis vient la marche jusqu'à la paroi, que seul l'alpiniste emprunte. L'emprunt de la voie se singularise, il est rare, remarquable. « Au moment où le chemin s'arrête, au pied du mur, alors seulement le voyageur sort de la maison ».

Le propos de Michel Serre s'inscrit donc comme une influence majeure dans la fondation de cette intention pour élaborer un road game. Dans ce jeu de route où l'on comprend qu'il va s'agir de la confrontation du voyageur à son extériorité, où la route comme le véhicule quand il en a encore un, restent ceux qui font lien.

Cette question de la route, dans ses représentations les plus courantes - même si ce ne sont pas les seules - est traitée par les road movies et les road novels. Depuis quelques années déjà les spécialistes des disciplines concernées ont été conduits à les interroger. Le jeu vidéo n'a finalement qu'assez peu traité le thème de la route, alors que la conduite d'un véhicule est un des genres majeurs du jeu vidéo, même s'il ne se décline généralement que sur la modalité de la course ou de la voiture tampon. Comment tout cela fonctionne t-il ? Y-a-t-il un champ culturel du jeu vidéo où se référer ?

Chapitre 2

Conditions de création d'un jeu vidéo

2.1 Le jeu vidéo est-il constitué en champ ?

2.1.1 Un paysage en mutation à partir d'une analyse ethnographique

Discuter du jeu vidéo est loin d'aller de soi. Autant les manifestations scientifiques qui intègrent une approche pluridisciplinaire sont rarement polémiques, autant la confrontation entre l'industrie et les approches universitaires en sciences humaines sont en tension.

L'exemple sur lequel j'appuie mon analyse est une expérience vécue sur plusieurs années. L'équipe de recherche à laquelle j'appartiens est associée à l'organisation d'un événement annuel important. Cet événement est le salon international du jeu vidéo [1]qui invite de grands acteurs de l'industrie comme des innovateurs, des diffuseurs et des représentants de la branche professionnelle, à

1. Montpellier In Game - MIG - Salon International du Jeu vidéo de Montpellier Agglomération.

communiquer sur la situation et les éléments de prospective de cette industrie. Pendant la durée du salon, l'université est sollicitée à organiser des séminaires de recherche ou des colloques. De la même façon, à son tour, elle convie les acteurs de l'industrie, la presse et d'autres critiques spécialisés à venir présenter l'histoire, les perspectives du jeu vidéo et présenter ce secteur d'activités aux étudiants dans le cadre de séminaires professionnels.

Sans plus rentrer dans le détail, l'analyse de ces rencontres rend compte de la difficulté que ces deux mondes ont à communiquer en dépit de leur volonté commune d'échanger pour se comprendre. Même s'il faut nuancer un propos qui pourrait apparaître trop binaire, il convient néanmoins de dire que l'industrie pose un regard essentiellement économique sur le média : « un bon jeu est un jeu qui se vend bien ». Aussi, dès que sont soulevées des questions plus philosophiques qui interrogent le jeu vidéo sur un aspect autrement que technique ou économique, un certain malaise s'installe. Cette opposition est en train de s'estomper quelque peu, car il est vrai que l'industrie du jeu vidéo a fini par juger utiles les nombreuses études universitaires, notamment la sociologie des usages et les nombreuses recherches en psychologie concernant les joueurs. Des recherches qui ont permis de mieux appréhender le joueur comme consommateur mais aussi comme porteur d'une parole virale, se sont révélées riches d'intérêts pour le marketing. D'une manière générale, l'industrie apprécie aujourd'hui l'ensemble des initiatives qui tendent à favoriser une meilleure qualité de jeu, technique comme esthétique, à condition qu'elle soit généralisable.

Les analyses théoriques des médiacultures font l'objet d'une bonne réception dès lors qu'elles ne sont le théâtre que de luttes intestines entre tenants d'une lecture clanique - narratologues et ludologues - et leurs contempteurs. Du point de vue de l'industrie, ces échanges alimentent dans le pire des cas une presse

sérieuse qu'elle peut porter à son crédit. Et, dans le meilleur des cas, ces recherches permettent de favoriser l'innovation et donc de nouveaux axes de valeur ajoutée. Toutefois, il n'en va pas de même pour la pensée critique, propre à interroger les valeurs politiques et idéologiques immiscées dans les jeux ou encline à questionner les tensions provoquées par l'hégémonie culturelle étatsunienne. La pensée critique, pourtant présente dans la réflexion des créateurs de jeu appartenant à une certaine scène indépendante, et dans le discours de nombreux chercheurs, peine à trouver sa place dans le paysage du jeu vidéo. Celle-ci fait la démonstration des difficultés qu'il reste à surmonter pour que le jeu vidéo soit envisagé comme un champ d'industries créatives à part entière, c'est-à-dire comme un espace où création, théorisation et production industrielle opèrent des tensions.

On se rappelle qu'un champ culturel, selon Pierre Bourdieu [2], existe principalement par la tension qui oppose les tenants du capital économique à ceux du capital culturel. Si les arts plastiques, le cinéma, la littérature, la musique fonctionnent en tant que champ artistique singulier, le champ du jeu vidéo lui, est encore en construction. Essayons d'éclairer cet aspect.

Le champ vidéoludique ou d'industries créatives en construction

L'industrie du jeu vidéo, en ayant ses spécificités au regard d'autres industries culturelles, implique que soient appréhendées *a minima* la genèse et l'organisation de son champ en construction. Il faut reconnaitre que ce média, longtemps négligé et écarté comme un mauvais objet, n'a pas été étudié. Ce n'est que progressivement, et en lui accordant un nouveau statut que discipline par discipline, il a gagné en légitimité, échappant ainsi aux analyses superficielles et aux sentences faciles. Aujourd'hui, le champ du jeu vidéo est aussi protéiforme pour

2. Notamment dans : Pierre BOURDIEU. *Les règles de l'art, Genèse et structure du champ littéraire,* Pierre BOURDIEU, Seuil, 1992.

ceux qui cherchent à le comprendre qu'il est unifié pour ces contempteurs. Le jeu vidéo évolue, et s'il n'est pas question de préjuger que cette évolution soit la marque d'une bonification ou d'une dégradation, le constat de la difficulté d'en stabiliser les formes semble témoigner de son manque de maturité.

Pourtant, le jeu vidéo peut s'enorgueillir d'un demi-siècle d'existence [3]. Ce qui fait qu'il est intéressant de se demander de quoi cette instabilité témoigne-t-elle ? Est-ce dû à ses technologies et ses usages toujours renouvelés, à ses innovations permanentes ou bien est-ce le fait qu'il serait un symptôme culturel des sociétés postindustrielles ? A peu près tout cela à la fois. Le second aspect étant traité en infra, c'est à un instantané du champ vidéoludique et de quelques-uns de ses enjeux qui en guident les transformations qui va être abordé dès à présent.

L'histoire de cette industrie culturelle créative a déjà fait l'objet de nombreux ouvrages. Pour l'essentiel, les approches sont biographiques ou géographiques. Elles racontent volontiers les histoires extraordinaires de *self made men* qui, contre toute adversité, ont fait triompher leur génie personnel, comme elles livrent les luttes acharnées auxquelles se sont livrées les grandes entreprises internationales ainsi que les enjeux de pouvoir. Ces anecdotes ne sont pas dénuées d'intérêt scientifique car leurs descriptions reflètent combien l'idéologie du génie individuel, bien que cela soit une industrie et une création collective, souscrit à une idéologie charismatique individualiste. Tout comme on note l'adéquation du goût narratif aux visions du monde dominantes pour la mise en valeur de l'esprit de compétition commerciale et la concurrence technologique. Ce qui explique que ces approches fassent, inconsciemment, l'impasse ou peu de cas pour analyser les enjeux politiques et idéologiques d'un phénomène culturel aussi important. Ces approches, en se focalisant uniquement sur les soubresauts

3. *Spacewar* ou *Space war* est l'un des premiers jeux vidéo de l'histoire. Il sort en 1962.

de la réussite économique des acteurs, envisagent le jeu vidéo sous l'angle de l'innovation technologique en interaction avec les enjeux économiques .[4]

Si une telle impasse laisse perplexe, c'est qu'il semble toujours aussi surprenant que les ouvrages portant le nom d'histoire du jeu vidéo ignorent que ces innovations, ces luttes de leadership, l'évolution des usages et la création et production d'œuvres, sont intimement liés aux contextes politiques, sociologiques, historiques et idéologiques. Tout ce qui s'est passé sur un demi siècle de développement du jeu vidéo n'est pas seulement trivial, et ne s'est pas construit dans un monde étanche, ou en parallèle de l'évolution de la société. Le jeu vidéo, en se construisant à travers elle, a également participé de ses changements. Une histoire du jeu vidéo mériterait qu'en soient examinés les processus au regard de la société qui l'a vu naître et évoluer. Une approche identique à celle développée par Arnold Hauser pour son *Histoire sociale de l'art*[5] serait certainement féconde. Ce travail considérable ne peut être engagé ici, mais nul doute qu'il devra un jour être mené. Malgré l'absence de ce travail critique, les quelques éléments présentés ci-après ont vocation à préciser quels sont les publics du jeu vidéo et la perception qu'en ont les médias. A la différence de l'art contemporain, les jeux vidéo sont soumis à un large public.

Profil, public

Si l'industrie des jeux vidéo est aujourd'hui devenue une des plus puissantes des industries culturelles, c'est avant tout dû aux caractéristiques de son public, ou pour être plus précis, de ses publics. Le public du jeu vidéo vieillit. Non que le joueur type soit plus âgé qu'auparavant, mais que les générations de joueurs s'ajoutent les unes aux autres plus qu'elles ne se succèdent. Le joueur

4. Harold GOLDBERG, *Aybabtu : Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle,* traduit par Damien Aubel, Edition Allia, 2013
5. Arnold HAUSER, *Histoire sociale de l'art et de la littérature*, PUF, 2004

des années 1980 ou 1990 est toujours un joueur en 2010, s'il joue parfois moins souvent, moins longtemps, s'il ne joue pas aux mêmes jeux, il joue encore. L'âge moyen du joueur de jeux vidéo est en constante progression, et pour quelques années encore, la courbe devrait progresser. Actuellement en France, cet âge moyen se situe selon les chiffres des instituts entre 35 et 37 ans.

Une base vieillissante donc, mais pas seulement, les nouveaux joueurs ne sont pas uniquement des enfants ou des adolescents, le recrutement s'exerce largement - de par la casualisation[6] - auprès de socio-types plus inattendus. Les nouveaux utilisateurs sont surtout des utilisatrices, jouant sur navigateur, en mobilité et plus largement encore aujourd'hui dans le sillage de la mode des tablettes. Déjà en 2008, en France, les chiffres annonçaient plus de joueuses que de joueurs.

Malgré tout, et il faut le souligner, derrière ces chiffres se cache une certaine imposture. Un jeu de communication, orchestrée par l'industrie, cherche à peser par les chiffres pour obtenir l'attention institutionnelle qui lui est déniée sur le plan culturel. C'est d'ailleurs avec l'éclosion des jeux *casuals* que ces chiffres quelque peu extravagants sont apparus. Le propos, n'est pas à charge contre les acteurs et les méthodes, mais il convient d'être ramené à sa juste mesure. Si la dynamique du *joueur vieillissant comme joueur* est indéniable, les chiffres sont largement accentués par le biais des méthodes d'enquêtes. Le joueur, c'est-à-dire celui qui se sent affilié à la communauté des joueurs de jeux vidéo, pas nécessairement le *geek*[7], à qui l'on expose les chiffres des enquêtes, ne reconnait ni son environnement, ni son quotidien. Si il ou elle joue ensemble, il ne leur est pas paru évident que plus de filles constituaient leur groupe de

6. Néologisme, manière de jouer « occasionnellement » à un jeu vidéo. C'est une évolution du monde du jeu vidéo qui se démocratise et doit baisser son niveau de difficulté afin de rester jouable et plaisant pour les joueurs occasionnels.

7. geek nom (mot anglo-américain signifiant fou de) Fan d'informatique, de science-fiction, de jeux vidéo, etc., toujours à l'affût des nouveautés et des améliorations à apporter aux technologies numériques. (Larousse)

joueurs en ligne, pas plus qu'il existerait une hégémonie de la gente féminine dans la prise de position sur le canapé ou devant le téléviseur. Il ne leur est pas apparu non plus évident que leur parents leur disputaient cet accès, ni qu'autour d'eux une majorité de la population jouait. Ce qu'ils constatent plutôt dans leur quotidien, ce sont les remarques qui leur sont adressées vis-à-vis de leur pratique anormale d'un loisir débilisant, sur leurs conditions d'addiction, sur leur caractère anti-social. Et ils ont raison. Si les enquêtes mandatées par l'industrie révèlent quelque chose, c'est surtout la méconnaissance du média et de sa pratique, à moins que ce ne soit l'introduction pour le moins maladroite d'un écart de perception. Pour ne prendre qu'un seul exemple, une enquête menée pour le CNC par l'institut GFK en 2010, intitulée « Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français [8] » montre qu'elle porte surtout sur un examen des pratiques de jeux vidéo en ligne, et accessoirement sur les modalités de consommation de ce type de jeux quand ils sont développés par des studios français. Dans cette enquête, on découvre que 63 % des français ont joué aux jeux vidéo dans les six derniers mois, mais aussi que parmi eux, seuls les trois quart y ont joué plus d'une fois par semaine, que moins d'un tiers y jouent tous les jours, et majoritairement cela se fait sur des jeux gratuits en ligne. S'il n'est pas nécessaire de polémiquer sur les chiffres, il suffit juste de montrer qu'à l'image du pouvoir d'achat vu par l'INSEE, il existe un écart pattant entre ce qui est perçu et ce qui est vécu par le consommateur.

Le biais ou l'écart de perception, tient à deux visions peu compatibles.

La première est liée à l'élargissement du marché du jeu vidéo et de ses pratiques, qui est bien réel quand il est mesuré du point de vue du capital économique. Aux jeux et pratiques traditionnelles du jeu vidéo - consoles de salon, consoles portables, ordinateurs non connectés, MMORPG - ce sont agrégées

8. *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français,* Etude CNC/GFK, 2010

d'autres pratiques - le jeu sur navigateur puis sur réseaux sociaux, le jeu sur téléphone puis surtout sur smartphone et tablette - qui, du point de vue économique ne sont pas problématiques, et n'amène qu'à une redéfinition des modèles d'analyse et des stratégies marketing. [9]

La seconde, plus complexe peut être rattachée aux questions posées à propos du capital culturel du jeu vidéo, qui, lui, est, en revanche, problématique. Le groupe social, que constituaient les « joueurs » avant cette extension marchande , cultivait des différences qui se réduisait principalement à des questions de goût . Or l'élargissement de la *cible* a créé une véritable rupture. L'observation montre une séparation très nette entre les deux groupes de joueurs. Selon les joueurs traditionnels, les deux groupes ne pratiquent pas la même activité. Les joueurs traditionnels se distinguent des joueurs dits *casuals*. Comme leur nom l'indique, ces joueurs-là ne jouent que de façon *occasionnelle*. Ils ne s'engagent pas dans des jeux, ils ne jouent qu'à des jeux pour passer le temps, loin des pratiques de ces joueurs dits *hardcore* qui sont selon ces joueurs casuals, addicts.

Il faut cependant nuancer. Tout d'abord, il n'y a pas eu d'émergence instantanée d'une nouvelle catégorie de joueurs, elles s'est construite par amalgame. Les jeux plus conviviaux sur console, avec notamment l'arrivée de la Wii de Nintendo en 2006, ont permis des pratiques familiales et le « jouer ensemble [10] », Ils ont fait découvrir qu'il était possible de pratiquer le jeu vidéo, hors des pratiques habituellement stigmatisées. La fonction de passe-temps a joué en faveur d'une pratique au bureau, pendant la pause, ou dans les *non-lieux* [11], Cette pratique occasionnelle s'est également développée avec l'arrivée des tech-

9. *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français,* opus cité
10. *Le plaisir de jouer ensemble, Joueurs casuals et interfaces gestuelles de la Wii,* Emmanuelle JACQUES, l'Harmattan, 2011
11. Salles d'attentes, transports en communs... *introduction à une anthropologie de la surmodernité,* Marc AUGE, Le Seuil, 1992)

nologies qui ont amené l'explosion du marché des smartphones et bien sûr avec le développement de Face Book qui a tout de suite utilisé le jeu dans sa politique virale. Actuellement, on note que les pratiques se croisent de plus en plus. Les joueurs occasionnels prennent désormais un plaisir moins coupable et commencent à s'aventurer dans l'univers des gamers, et inversement, les gamers, ajoutent à leurs pratiques, ses nouvelles pratiques occasionnelles. Mais il reste que pour chacun, il ne s'agit pas de la même activité.

Ces chiffres, présentés par le secteur économique cherchent à montrer que le jeu vidéo devient aussi intergénérationnel que le cinéma ou la télévision, sans que n'apparaisse plus aucune distinction de genre. Ce qui, nous venons de voir n'est pas tout à fait juste. Au point que l'industrie en arrive parfois à laisser penser que la figure du joueur de jeu vidéo serait cette figure moyenne, n'hésitant pas d'attribuer les déclarations d'un groupe à un autre groupe. Le joueur type aujourd'hui, attendrait que le jeu vidéo l'affilie à un réseau. Le jeu devrait lui permettre d'afficher et d'échanger sur ses pratiques, il souhaiterait être chalengé. Le joueur type serait un *Facebook addict*. Les jeux doivent offrir cette propriété, d'accessibilité multiple, en tout lieu, sur tous supports, de façon indifférenciée, ayant un caractère divertissant et de passe de temps. Les jeux doivent également être faciles à appréhender comme à interrompre, voire à terminer.

En dépit de cette pratique culturelle élargie, ce média continu d'être perçu par les institutions, et notamment celle de la famille, comme un produit culturel s'adressant à la seule jeunesse. Pour laquelle il convient d'évaluer les risques et envisager la prévention. Les polémiques qui accompagnaient jadis la bande dessinée, et avant elle le cinéma, la photographie, la littérature, l'image, sont toujours d'actualité.

Ce sont d'ailleurs les deux seuls aspects qui alimentent le discours des grands

médias d'information à propos du jeu vidéo. Deux exemples en témoignent :

— 1. Le fait divers tragique qui expose l'acte fou d'un adolescent américain se transformant en tueur de masse donne lieu à une première suspicion relative à la pratique vidéoludique de l'auteur, en raison de la réputation violente des jeux vidéo, et ceci devant la question de l'accès libre à une arme de guerre.

— 2. La sortie d'un jeu triple AAA [12] est considérée comme pouvant être un autre facteur de risque. Les chiffres de vente dès la première semaine dépassant systématiquement ceux du plus gros blockbuster du cinéma ayant fait la une des médias, quelques semaines auparavant, on s'étonne qu'il puisse y avoir autant d'amateurs de cette *sous-culture*. Que la cible visée et les méthodes de promotion similaires ne sont pas des éléments dignes d'être analysés.

A propos de la violence, et plus généralement sur celui des contenus nécessitant un contrôle, le traitement par les médias généralistes se fait l'écho des tensions qui s'exercent autour de cette industrie culturelle. L'existence de dispositifs d'évaluation permettent d'émettre un avis et de conseiller les parents sur l'accessibilité d'un titre en fonction de l'âge, comme il en existe pour le cinéma ou la télévision, mais ceux-là ont peu d'effets, en particulier sur l'accès et sur le jugement porté par une partie de la société et des institutions. [13]

Sur la question de la régulation de l'accès des plus jeunes à certains titres qualifiés d'un PEGI 18 : la grande majorité des collégiens possédant une console de jeux, jouent à un FPS de dernière génération du type *Call of Duty* [14]- jeu

12. se dit d'un jeu vidéo qui a demandé beaucoup de moyens de production et des équipes importantes de développement. L'équivalent du blockbuster au cinéma.

13. Un système de classification permet, aux personnes qui ne connaissent pas bien un domaine, de leur y faciliter l'accès. Pour le jeu vidéo en particulier, plusieurs systèmes existent dans le monde principalement pour aider à faire un choix de jeu en fonction par exemple de l'âge du joueur. C'est surtout un moyen de protection des mineurs, destiné aux parents désireux d'acheter un jeu vidéo en toute confiance.

14. Call of Duty (abrégé CoD à l'écrit et parfois simplifié à l'oral en Call Of en France) est

FIGURE 2.1.1 – Exemple de dispositifs d'information sur les contenus le PEGI

dans l'univers de la guerre -, ou *GTA V*[15] - jeu dans l'univers de la pègre -. Tous sont classés sur un PEGI 16 ou 18. Nombreux sont les joueurs n'ayant que 12 ou 13 ans qui pratiquent ces jeux, par goût ou par nécessité d'affiliation à un groupe.

Pour prolonger la question du jugement culturel, les adultes joueurs restent stigmatisés. Le même regard bien pensant va voir dans un jeu interdit aux mineurs, le diable pour les enfants et le ridicule pour l'adulte à qui il est normalement destiné. Être usager de jeux vidéo reste encore discriminant aujourd'hui. Il serait intéressant d'investir la question de la représentation de l'usage du jeu vidéo dans d'autres médias comme le cinéma ou les séries télévisées. Dans une récente et cynique série américaine prenant pour univers la politique fiction, *The house of cards*[16], l'acteur Kevin Spacey joue le rôle d'un membre

un jeu vidéo de tir subjectif se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. Développé par le studio Infinity Ward et Treyarch, et édité par Activision.

15. Grand Theft Auto V (plus communément abrégé GTA V ou GTA 5) est un jeu vidéo d'action-aventure, développé par Rockstar North et édité par Rockstar Games. Il s'agit du premier titre majeur de la série des jeux vidéo Grand Theft Auto depuis la commercialisation de Grand Theft Auto IV en 2008, et d'une suite de l'univers fictif intronisé dans ce jeu. Quinzième jeu de la série en comptant les contenus additionnels et les épisodes portables, GTA V est le cinquième volet officiel de la saga ainsi que le second opus de la franchise à cheval sur deux générations de consoles (GTA 2 est sorti sur des consoles de cinquième et sixième génération). Cet épisode se déroule dans la ville fictive de Los Santos et ses alentours, dans l'État fictif de San Andreas, inspirée de la véritable ville de Los Angeles et de la Californie du Sud. Une précédente version de la ville de Los Santos était déjà présente parmi l'une des trois villes figurant dans Grand Theft Auto : San Andreas (2004) et dans le jeu original de Grand Theft Auto (1997). Selon Rockstar Games, Grand Theft Auto V est le plus grand des mondes ouverts qu'ils aient créé à ce jour. Le jeu se concentrera principalement sur « la poursuite du dollar tout-puissant ».

16. House of Cards ou Le Château de cartes au Québec (House of Cards) est une série

du Congrès dans sa course vers le pouvoir suprême. Il est régulièrement mis en scène, le soir une fois rentré chez lui, dans une partie que l'on perçoit comme cathartique, avec sa console de jeux. Le regard perdu dans le jeu, témoin d'une intense concentration qui peut également être lue comme une introspection qui va lui apporter sinon des solutions au moins une paix de l'esprit momentanée. Le verre de scotch n'est jamais loin. On semble reconnaitre le jeu *Call of duty* ou un clone du même genre, FPS, représentatif de la force et du bon droit du soldat américain. Le regard de la caméra ne porte aucun jugement sur l'activité, il est le même que celui porté sur le personnage quand elle le suit dans son jogging ou transpirant sur son rameur. Pratiquer les jeux vidéo, est une activité comme une autre, culturellement admise, même pour un candidat à la présidence des États-Unis. En France, montrer la pratique de jeu vidéo comme culturelle, comme faisant partie de la vie quotidienne, n'est habituellement utilisée que pour illustrer celle d'enfants ou d'adolescents. Il n'est pas rare encore aujourd'hui de saisir la gène coupable d'adultes d'âge mûr, surpris dans leur achat au supermarché ou dans l'enseigne spécialisée, par la mère de famille qui accompagne son petit garçon. Le jeu retourné ou caché au fond du charriot, puis camouflé dans le bureau en rentrant au foyer n'est pas un simple image.

Un sentiment se dégage, celui d'un double langage.

Une industrie qui produit des jeux pour adultes, en fait la promotion comme tels, en sachant pertinemment qu'une grande part de ces jeux seront acquis par des adolescents. Une industrie qui va pourtant intégrer cette cible adolescente, comme un profil moyen à atteindre, dès la mise en œuvre de sa stratégie produit. Mais peut-être faut-il y voir plus simplement, un système d'évaluation des contenus, à la fois inadapté et détourné.

---

télévisée américaine créée en 2013 par Beau Willimon. Produite par David Fincher, Kevin Spacey, Eric Roth, Andrew Davies et Michael Dobbs (en), elle est l'adaptation de la série britannique homonyme, elle-même adaptée du roman de Michael Dobbs.

Il est facile de constater la différence de traitement dans l'évaluation d'un film et d'un jeu. Citons quelques exemples marquants : *Le Seigneur des Anneaux*[17],film d'héroic fantasy [18], au succès largement partagé par un public très varié, propose des scènes très violentes, corps démembrés, décapitation, etc., et de façon, à la fois prolongées et récurrentes. La dimension fantasy lui permet d'obtenir une mention tout public. Dans un autre registre, plus réaliste, un film comme *Drive*[19] qui contient des scènes de violence extrême n'est interdit qu'au moins de 12 ans. Les scènes qui ne font qu'évoquer les pratiques sexuelles ou qui montrent la nudité sont rarement régulées au cinéma ou à la télévision, dans de rares cas affublés d'un moins 12 ans. Les scènes de nu explicites qui évitent la vue d'organes génitaux se voient attribuer une mention « moins de 16 ans ». Seuls les films revendiqués comme X, pornographiques donc, sont interdits aux moins de 18 ans.

Pour le jeu vidéo il en va tout autrement, la moindre présence de violence dument représentée vaut, a minima, la mention « moins de 16 ans », et généralement, moins de 18 ans. Concernant le sexe, la moindre allusion est sanctionneé

17. Le Seigneur des anneaux est une trilogie cinématographique de fantasy réalisée par Peter Jackson et basée sur le roman éponyme en trois volumes de J. R. R. Tolkien. Les films composant cette trilogie sont La Communauté de l'anneau (2001), Les Deux Tours (2002) et Le Retour du roi (2003).

18. L'heroic fantasy, ou merveilleux héroïque, est en genre littéraire qui présente un récit héroïque dans le cadre d'un monde merveilleux. Aujourd'hui, la définition communément admise du terme heroic fantasy est celle d'un sous-genre de la fantasy qui a pour caractéristique de centrer son intrigue sur un ou deux héros principaux et non pas sur un groupe de personnages comme le fait, par exemple, la high fantasy.

L'heroic fantasy est souvent considérée comme un genre de littérature épique, même si des formes d'expression artistique autres que la littérature, comme la bande dessinée, l'illustration, le cinéma ou encore le jeu-vidéo, produisent des œuvres d'heroic fantasy indépendamment et sans nécessairement s'inspirer d'œuvres littéraires du genre.

L'heroic fantasy est majoritairement nommée en français par le terme anglo-américain original, terme signifiant « merveilleux héroïque » ou, dans un sens plus proche de son contexte littéraire, « récit héroïque ». Le terme est probablement apparu aux États-Unis dans les années 1930.

19. *Drive, ou Sang-froid au Québec, est un thriller néo-noir américain réalisé par Nicolas Winding Refn, sorti en 2011 et adapté du roman de même titre de James Sallis par Hossein Amini. Comme dans le livre, le film traite de la double vie d'un homme, interprété par Ryan Gosling, cascadeur le jour et chauffeur pour criminels la nuit. Le réalisateur a expliqué qu'il avait été influencé par Bullitt (1968) et Le Jour du fléau (1975), et que Drive est un hommage à Alejandro Jodorowsky.*

là encore par une interdiction aux moins de 18 ans. L'évaluation du langage employé est également un cas d'école. Le dessin animé *South Park*[20] est par exemple interdit - pour le langage mais également pour les thèmes évoqués - selon les épisodes au moins de 10 ans ou de 12 ans. Le jeu sorti dernièrement est non seulement interdit aux moins de 18 ans mais c'est vu censurer - parfois même par le distributeur local - de plusieurs scènes, dans de nombreux pays. En même temps, les éditeurs comme les studios ne revendiquent pas souvent d'obtenir un classement élargi, comme si pour certains, le logo + 18 ans, avait plus de chance d'agir comme étant un facteur attractif plutôt que repoussoir.

L'institution culturelle semble elle aussi s'accommoder de la situation, comme si traiter l'industrie du jeu vidéo au même titre que les autres industries culturelles présentait plus de problèmes que cela n'amenait de solutions. Comme si continuer de porter le regard à la fois protecteur et inquisiteur propre à une culture jeunesse, forcément incomplet vis-à-vis de l'évolution du médium, permettait d'occulter la nécessité d'une prise en charge des spécificités des différents publics et de leurs attentes. Cette timidité des institutions à promouvoir cette culture laisse perplexe. Mais l'industrie, pour sa part, ne donne pas le sentiment non plus d'en souhaiter la constitution. Le capital culturel peine à faire contre-poids au capital économique, et la situation semble faire consensus. Il ressort qu'il est difficile de parler de champ culturel tant que de vraies oppositions argumentées ne pourront s'y exercer, pourtant les stigmates d'un combat qui semble joué d'avance sont bien là.

20. *South Park est une série télévisée d'animation américaine, créée et écrite par Trey Parker et Matt Stone, diffusée depuis le 13 août 1997 sur Comedy Central. La série met en scène les aventures de quatre enfants d'école primaire : Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman et Kenny McCormick qui vivent à South Park, petite ville du Colorado.*

2.1.2 La culture mainstream, une condition [21]

Cette culture qui doit plaire à tout le monde, comme décrite par Frédéric Martel dans l'ouvrage éponyme [22], concerne particulièrement la culture du jeu vidéo. Longtemps les critiques ont pu distinguer - dans le jeu de rôle notamment - le style japonais, du style occidental, et reconnaître chez certains créateurs de l'hexagone, une french-touch, comme ce fut le cas dans bien d'autres modes d'expression culturelle. Les jeux de guerre et les jeux de gestion ont pu être présentés comme caractéristiques d'une approche germanique. Tout ceci n'a plus beaucoup de sens, si toutefois ces généralisations en ont eu un jour.

Le jeu vidéo est aujourd'hui une industrie dont les majors lance des jeux comme des projets industriels d'envergure. Le dernier jeu du studio Rockstar, GTA V, a pris cinq années de développement, mobilisé au moins 300 personnes, coûté plus de 250 millions de dollars partagés entre production et marketing. Il aura généré plus de 800 millions de dollars, dès les premières 24 h de mise en vente. Il battait ce jour là la plupart des records pour un produit culturel. L'entreprise Activision annonce que le coût de son prochain jeu AAA sera de 500 millions de dollars. On l'a compris, même si les chiffres choisis ici sont les plus extrêmes, le modèle économique des blockbusters du jeu vidéo ne peut se concevoir qu'à une échelle mondiale.

Le jeune chercheur Sébastien Genvo entreprit dans le cadre de sa thèse de doctorat [23] de caractériser la culture vidéoludique. Il montra comment, en assistant à la globalisation de logiques de production comme de diffusion, cela

21. adj.- mot d'origine américaine : grand public, dominant, populaire. L'expression « culture mainstream » peut avoir une connotation positive, au sens de « culture pour tous » ou négative, au sens de « culture hégémonique ». Un film mainstream : qui vise un large public ; un média mainstream : média de masse ; un produit mainstream : qui vend massivement ; « il veut être mainstream » : il veut plaire à tout le monde. (4e de couverture du livre Mainstream de Frédéric Martel)

22. *Mainstream,* Frédéric MARTEL, Flammarion, 2006

23. *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle,* Sébastien Genvo, thèse de doctorat.

n'entraine pas, loin s'en faut une mondialisation de la culture. Le problème est lié aux seuils de marché, là où des jeux de moindre envergure peuvent trouver un équilibre local, au Japon ou aux États-Unis, les plus gros budgets ne peuvent trouver un équilibre qu'au niveau mondial. En Europe, la question ne se pose même plus, globaliser la diffusion est un impératif. Depuis, la situation - comme les chiffres que nous présentons le laissent imaginer - ne peut qu'alimenter ce constat.

Malgré tout, l'enquête de Frédéric Martel plus récente, rend compte d'une réalité préoccupante. Cette enquête n'a pas pour sujet les jeux vidéo, mais porte un regard plus large sur les médias, sur les luttes de pouvoir qui s'en saisissent comme étant une arme du *soft power.* Le modèle américain, pour autant qu'il ait suscité de nombreuses contre-attaques - Chine, Brésil, Inde, Moyen-Orient - reste le plus hégémonique. L'auteur montre comment les pays qui n'ont pas les moyens de diffuser massivement leur culture, sont annexés par la culture qui a les moyens de diffuser. Nous ne parlons pas de culture folklorique qui se trouve d'ailleurs le plus souvent récupérée, hybridée, transformée, par la culture hégémonique, dès lors qu'elle représente un potentiel de valorisation économique. Nous parlons de la culture vivante contemporaine. Les pays qui conservent une capacité de diffusion de leur culture, vers l'extérieur ou même seulement en interne résistent mieux si elles sont soutenues par des mesures protectionnistes, comme l'exception culturelle. Mais là encore, le *soft power*[24] use de stratagèmes : représentations locales des majors, financement de la culture régionale, etc. Ce *soft power*, nous amène à identifier non pas

24. *Le soft power ou la puissance douce est un concept utilisé en relations internationales. Développé par le professeur américain Joseph Nye, il a été repris depuis une décennie par de nombreux dirigeants politiques. Colin Powell l'a employé au Forum économique mondial en 2003 pour décrire la capacité d'un acteur politique — comme un État, une firme multinationale, une ONG, une institution internationale (comme l'ONU ou le FMI) voire un réseau de citoyens (comme le mouvement altermondialiste) — d'influencer indirectement le comportement d'un autre acteur ou la définition par cet autre acteur de ses propres intérêts à travers des moyens non coercitifs (structurels, culturels ou idéologiques).*

une mondialisation de la culture, ce qui n'aurait pas de sens, mais plutôt une globalisation qui n'est qu'une conséquence des logiques de marchés et qui agit à différents niveaux.

Si nous assistons, comme nous le dit Fréderic Martel, à « une nouvelle géopolitique de la culture et de l'information à l'âge numérique », à une « guerre mondiale des contenus », ce sont encore les Etats-Unis qui dominent largement ce combat de l'exportation de contenus culturels. Nous pourrions parler d'américanisation de la culture, mais l'enquête de Frédéric Martel dévoile une perversité beaucoup plus inquiétante. Pour l'auteur, le débat initié par les penseurs des industries culturelles, comme le combat mené par les altermondialistes qui voient encore cette hégémonie sur un axe unilatéral de pays dominant vers des pays dominés est, aujourd'hui, à réévaluer. Les cultures régionales et nationales se renforceraient partout, et dans un même mouvement, se fermeraient aux cultures voisines - par exemple, comme entre la France et l'Espagne - , alors que ces cultures s'ouvrent toujours plus à une « autre culture » qui est celle d'un « entertainment mainstream global, largement américain ». Sauf que derrière cette « culture américaine » ce cache un phénomène plus complexe. Le « système américain de création de contenu » tel qu'observé par Frédéric Martel pour expliquer sa domination, est le suivant :

> [...] en amont, un croisement original entre la recherche encouragée au sein des universités, des financements publics très décentralisés, une contre-culture valorisée dans d'innombrables lieux alternatifs, [...] la confiance que l'on accorde aux artistes singuliers et la vivacité exceptionnelle des communautés ethniques [...] La formation, l'innovation, la prise de risque, la créativité, l'audace : c'est dans les universités, les communautés et le secteur à but non lucratif qu'elles ont lieu aux États-Unis, en dehors du marché et

> de manière très décentralisée. En aval, des industries créatrices aux capitaux puissants dominent. Les plus visibles, se sont, bien sûr, les studios et les majors. Se pose ici, avant toute chose, la question de leur actionnariat. Certes, cinq des six principaux studios de cinéma sont américains, même si Columbia et japonais. Mais les investissements étrangers, notamment en provenance du Golfe, de l'Inde et de l'Hong Kong, sont aujourd'hui considérables dans les principaux conglomérats médias américains. Dans la musique, une seule des quatre majores internationales est américaine (Warner), les autres étant britanniques (EMI), française (Universal) et japonaise (Sony). Dans l'édition, c'est une situation encore plus contrastée : le géant Random House appartient à l'allemand Bertelsmann et le groupe Time Warner Books a été racheté par le français Lagardère. Il serait donc une erreur d'optique que de voir ces industries créatives comme seulement américaines. [25]

Nous voyons ici que l'hégémonie culturelle américaine est financée internationalement, ce qui est un premier point. Ce qui complexifie l'analyse que l'on serait tenter de mener sur le pouvoir des détenteurs des moyens de production. Comme nous le dit Martel, les capitaux et les sièges sociaux peuvent se situer en dehors des Etats-Unis, et pourtant - l'examen des contenus, est sans appel - c'est jusqu'à la caricature, insiste l'auteur, que les productions sont américaines, ce qui l'amène à dépasser « l'oxymore d'industrie culturelle » pour parler d'industrie de contenu ou d'industries créatives. Ces industries s'inscrivent, dit-il, dans un « capitalisme hip ».

> Le capitalisme hip, n'est pas monolithique : il se transforme constamment, s'adapte en permanence, [...] Il ne s'agit plus « d'oligopoles à franges concurrentielles » (les majors qui produisent du

25. *Mainstream,* op.cit. p.420.

> mainstream, entourés d'indépendants qui exploitent des niches), [...] mais des systèmes véritablement décentralisés où majors et indépendants sont imbriqués et non pas concurrents, indispensables les uns aux autres. [...] Quant à la mondialisation et à Internet, caractéristiques du « capitalisme hip », ils accentuent et accélèrent ces logiques et la domination américaine [...] En ce sens, les industries de contenus semblent précéder des mouvements profonds qui finissent bientôt par concerner l'ensemble de l'économie.
>
> [26]

La même chose est observable chez les grands éditeurs de jeu vidéo. Tout d'abord, sur le plan financier avec le groupe français Vivendi qui possède plusieurs gros studios américains, mais également pour ce qui est de la conception. Fréderic Martel fait état d'une situation aussi cocasse que très révélatrice : dans le cadre de son enquête, il visite un équivalent de la Silicone Valley, à Shanghai, où sont présentes également des filiales de studios européens, et va ainsi observer un des studios offshore du français Ubisoft. Là, il assiste aux débriefings et aux navettes décisionnelles qui s'exercent entre le studio et ses commanditaires. Il sera surpris que ces échanges n'aient pas lieu avec la France mais avec plutôt avec le Canada, Montréal, Vancouver et quelques états américains. Les plus gros succès récents du studio français sont d'une logique implacable. Pour pouvoir être diffusé mondialement, un contenu doit impérativement satisfaire aux attentes du marché nord-américain. Il en va de même aujourd'hui pour toute production qui a l'ambition d'une diffusion internationale - rendue indispensable du point de vue économique - quels que soient la nationalité de son studio, ses financements, ou son site de conception ou de production. Le contenu mainstream peut être identifié - et c'est particulièrement vrai pour les jeux vidéo - à celui défini par les études de marketing comme la forme pouvant

26. *Mainstream,* op.cit. p.421.

satisfaire le plus largement le marché intérieur américain projeté comme marché global. Sans que l'on ne s'en étonne plus que cela, ce phénomène s'inscrit comme une évidence, il s'institue comme une pratique non institutionnalisée, comme un allant de soi, avec la violence douce des pensées uniques.

Pour conforter cette analyse, le cas d'un groupe d'étudiants en licence pro jeux vidéo, à l'Université Paul Valéry, à Montpellier, mérite d'être rapporté. En 2012, un groupe d'étudiants participent et gagnent le premier prix d'une *gamejam*[27]locale. Le prix prend alors la forme d'un accompagnement par un incubateur local afin que le projet puisse être propulsé et connaître un soutien économique. Dans ce contexte, de nombreux consultants, experts économiques, designers ont rencontré l'équipe dans le but de leur apporter leurs compétences respectives. Le jeu vidéo, prévu pour sortir sur support mobile - smartphone et tablette tactile - proposait une simulation évolutionniste simplifiée où il s'agissait de manipuler de petites entités pour obtenir des agencements et faire des collections.

Ce jeu était typique du jeu casual qui ne vise que le divertissement, sans plus de prétention. La jeune équipe avait toutefois imaginé d'intégrer un peu d'humour, quelques éléments narratifs et références culturelles. Lesquels pouvaient - sans d'ailleurs que ce soit formulé - participer de l'esthétique retenue. Hormis celui d'un designer d'une génération historique qui leur conseillait de suivre dans un premier temps leur intuition, la majorité des avis préconisaient comme préalable de se positionner en faveur d'une distribution globale. Le caractère principal de cette position était l'obligation de l'utilisation de la langue anglaise, tant pour le jeu que pour la communication. La localisation en français n'interviendrait que plus tard, et seulement si elle s'avérait pertinente. L'impé-

27. Une gamejam est un rassemblement de développeurs de jeux vidéo. L'objectif est de concevoir un ou plusieurs jeux vidéo dans un court laps de temps allant généralement de 24 à 48 heures. Les équipes de développement sont généralement composées de programmeurs, concepteurs de jeux, artistes ou autres dans des domaines liés au développement de jeux.

ratif défendu par les experts se justifiait sans discussion dès lors que le paysage économique mondial contraint était tel qu'il était imposé. Sans affirmer que leurs promoteurs aient pu le penser en ce sens, il importe de souligner que le modèle de *market store*[28] proposé par les deux acteurs majeurs du jeu sur mobile — Apple et Google — laisse peu d'options aux développeurs dès lors que le modèle économique a fixé le prix des jeux à moins d'un dollar[29]. La jeune équipe intégra cette contrainte qui ne fut pas perçue comme telle. Ce n'est que plus tard qu'un soupçon de soumission est apparu alors qu'une des membres de l'équipe prenait contact avec son frère vivant depuis plusieurs années aux Etats-Unis. Lui présentant le projet, l'étudiante fut alertée. Le jeu, relativement dépouillé n'avait pas nécessité de prêter attention aux critères culturels spécifiquement attendus. Le jeu, bien qu'écrit en langue anglaise, trahissait une conception qui n'était pas anglo-saxonne, et de façon évidente, encore moins étatsunienne.

Avec cet exemple qui pourrait être pris comme étant peu significatif, il est toutefois prudent de rappeler qu'il ne faut pas voir dans ce propos une attitude anti-américaine mais bien plus une attention soutenue cherchant à montrer comment la culture mainstream ne s'impose pas de façon frontale mais insidieuse, par l'intermédiaire de modèles économiques imposés par les acteurs de l'*entertainment* global aux directoires et financements internationaux, aux usines sur tous les territoires - surtout à bas coût de main-d'oeuvre - , ayant comme joueur type, l'adolescent américain.

28. *Boutique en ligne permettant la vente de produits vidéoludiques dématérialisés.*
29. la grande majorité des jeux sur la plateforme Apple sont vendu au prix dit standard de 0.99 $

2.1.3 Les jeux vidéo, véhicules d'inconscients culturels

La question des valeurs se pose. Même si nous avons pu voir que la prise en considération de la dimension économique du nouvel ordre mondial est incontournable. Il faut en même temps garder en mémoire que cet ordre se fonde sur l'idéal type qui est l'adolescent américain. Cet idéal type est la cible d'un registre de valeurs dont on est en droit de penser qu'elles se diffusent, consciemment ou pas, en même temps que les contenus.

Masculin militarisé

Le sujet le plus commenté est celui concernant la guerre et les rapports de force qui peuvent y être associés. La notion de « masculin militarisé » développée par Stefen Kline dans Digital Play [30], illustre le débat. L'auteur postule, que depuis ses origines, le jeu vidéo est le véhicule de représentations qui ont trait à la violence et en particulier, « à la violence militaire, à la conquête, au combat ». Selon Sébastien Genvo [31], si Kline va peut-être un peu loin en ramenant l'essentiel des productions vidéoludiques à des expressions de ce type, il s'agit de comprendre comment certaines représentations agissent dans ce qu'il nomme la « médiation ludique » et pourquoi elles perdurent. S'appuyant sur les réflexions de Dan Sperber et la définition qu'il propose de la notion de représentation, il identifie deux axes d'analyse. Le premier interroge le champ technologique, le second celui du marketing.

La première thèse postule que c'est à la proximité des lieux d'émergence du jeu vidéo avec les laboratoires de recherche privés ou publics - dont les laboratoires universitaires - tous plus ou moins financés à la demande, selon les moyens,

30. *KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greig, Digital Play, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press, 2003.*
31. *Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique,* Sébastien GENVO, Quaderni, 2008

mais néanmoins liés à la guerre froide, que l'on doit ces représentations. Le matériel électronique, l'informatique naissante dont l'innovation accélérée est largement motivée par des questions de contrôle militaire, de modélisation de situations de conflits, font que les principaux acteurs de cette génèse y trouvent à la fois les moyens et un modèle. Ralph Baer travaille chez Sanders Associates [32], Higginbotham chez Brookhaven National Labs [33], et Space War est initié et développé au MIT dans des laboratoires ou la recherche en informatique est boostée par le financement de la DARPA [34]. La relation sera, il est vrai, ténue et régulière entre ces deux mondes. Des premiers simulateurs militaires, au levier de recrutement avec Américas' Army [35],il est difficile de nier cette influence. Nous avons pu montrer, l'apogée de ce modèle avec le renversement d'éthos à l'œuvre dans la politique de drones, menée par le Pentagone. Politique qui poursuit cette substitution de l'éthos du jeu à l'éthos de la guerre [36], initiée avec le concept de frappe chirurgicale, mis en scène lors de la première guerre du golfe.

La seconde thèse postule que c'est du coté du marketing qu'il faut rechercher

32. Sanders Associates est une société de défense à Nashua , New Hampshire, Etats-Unis, de 1951 jusqu'à sa vente en 1986.

33. Ce laboratoire a été créé en 1947 sur le site de Camp Upton, une ancienne base américaine. Il est est dirigé par le Brookhaven Science Associates, sous l'égide du Département de l'Énergie des États-Unis. Son domaine de spécialité est la physique nucléaire. Les recherches y sont axées ou réorientées autour de la chimie & physique des particules et des matériaux, de l'environnement et de la biologie structurale et de la non-prolifération nucléaire, des neurosciences et de l'imagerie médicale et radiotraceurs, des nanomatériaux.

34. La Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA, « Agence pour les projets de recherche avancée de défense ») est une agence du département de la Défense des États-Unis chargée de la recherche et développement des nouvelles technologies destinées à un usage militaire. Jusqu'à aujourd'hui, la DARPA a été à l'origine du développement de nombreuses technologies qui ont eu des conséquences considérables dans le monde entier dont notamment les réseaux informatiques (notamment l'ARPANET qui a fini par devenir Internet) et le NLS (sigle représentant, en anglais, l'expression oN-Line System, en français, littéralement, Système en ligne) qui a été à la fois le premier système hypertexte et un précurseur important des interfaces graphiques devenues omniprésentes de nos jours.

35. America's Army est un jeu vidéo de tir tactique multijoueur en vue subjective. La première version, sous-titrée Recon, est sortie le 4 juillet 2002 par les forces armées des États-Unis afin d'améliorer l'image de l'US Army et d'inciter les gens à s'enrôler. Il est disponible gratuitement pour Windows.

36. Claire Siegel.Thierry Serdane, *Le potentiel critique du jeu vidéo en fait-il un art*, in colloque international Art Game 2013

ces représentations. Avec la surenchère à laquelle se sont livrées les entreprises Nintendo et Sega[37]afin de viser la cible pré-adolescente à une autre plus mature, il apparaît que la distinction ne pouvait s'exprimer que par une surenchère dans la représentation de la violence. Le succès commercial aidant, les genres de jeux vidéo s'appuyant sur le conflit sont devenus incontournables. D'une part, parce que s'en écarter représentait, compte tenu des coûts de développement de plus en plus importants, un risque qui ne pouvait être pris par des sociétés de plus en plus capitalisées. D'autre part parce que la consommation se globalisant, ces représentations violentes, guerre, conquête, combat, constituaient une mentalité et un langage commun qui dépassaient - malheureusement - les différences culturelles. En effet, l'industrie du jeu vidéo, en prenant le tournant mainstream de la culture, va faire de ces représentations communes, l'incontournable de ses stratégies.

Cette recherche de globalisation se heurte pourtant à des interprétations conflictuelles susceptibles de dévoiler le non-conscient des auteurs et l'inconscient culturel dominant de certaines cultures. Pour éviter tout heurt, il est devenu nécessaire de construire un ennemi commun, ce fut un temps l'extra terrestre, puis maintenant, c'est le Zombie. Cette recherche de consensus construite par le marketing, n'échappe cependant pas à quelques couacs, comme en 2007, quand Capcom présenta les premières images du cinquième opus de la série Résident Evil. Le trailer (la bande-annonce) du jeu déclencha la polémique.

> Le *trailer* s'ouvre sur le héros de la saga, Chris Redfield, rangers aux pieds et mitraillette en main, est dans un village africain fictif. Plan long, vue d'ensemble coupée cut, gros plan inquiétant des visages locaux. En off, la voix d'un leader noir sermonne une foule agitée. Sur une place une exécution publique. Dans une pièce

37. *Le jeu vidéo : un bien culturel ?* article par Sébastien GENVO et Boris SOLINSKI, 2010

> sombre, un jeune Noir s'agite au sol, malade, contaminé. La musique s'emballe et le montage avec. Des Noirs, des zombies, des machettes, du sang, un fusil à pompe, des têtes qui explosent, une foule dangereuse, des Blancs qui courent, des Blancs qui tuent et des Noirs qui mordent plutôt des zombies noirs qui mordent... enfin rien n'est sûr. Panneau titre *Resident Evil 5*. Chris Redfield en off : « j'ai un job à faire et j'irai jusqu'au bout ». [38]
>
> Les débats enflammés sur les blogs et les forums parvinrent à atteindre la presse écrite. Résident Evil 5 était-il porteur de thèses xénophobes et racistes ? A l'évidence, diront les uns, tandis que les autres défendaient l'idée que ce n'était qu'un divertissement, que rien n'était pensé dans ce sens. Avant sa sortie, l'éditeur modifia prudemment le jeu, en introduisant un savant mélange racial entre « bons » et « mauvais », tout en prétextant que ceci était prévu et qu'il n'y avait pas lieu à polémique. Ce simple exemple atteste de la puissance des inconscients culturels qui peuvent être véhiculés dans certaines productions.

Depuis les attentats de septembre 2001, et le *Patriot Act*, les jeux sur le thème de la guerre ou du terrorisme ce sont multipliés. Si certains prennent la peine de ménager un certain flou sur l'identité des protagonistes, d'autres sont explicites sur le credo de la guerre de civilisation. Le dernier jeu de la série *Médal of Honor*, *Warfighters*, va pousser si loin l'affichage de valeurs nationalistes américaines, qu'il va lui aussi déclencher une polémique. La grande majorité des critiques, y compris américaines, vont dénoncer le discours « écœurant de nationalisme » du jeu. Au point que les sites d'extrême droite seront vent debout contre la presse, plus particulièrement européenne qui ose « mépriser un jeu à cause de la vision positive qu'il donne des soldats américains et de leur

38. *Poli, Politique de l'image,* Sébastien MARTINEZ BARAT, 2009, p.29

sacrifice ». [39]

Comme le rappelle un excellent article de l'éditorialiste qui signe « Ackboo » dans le journal Canard PC [40], « c'est une maxime connue : les vainqueurs écrivent l'histoire. Ce que l'on oublie, c'est que ce sont eux qui écrivent aussi les scénarios de jeux vidéo, les imprégnant d'une idéologie à sens unique qu'on finirait presque par trouver normale [...] La normalité, c'est de tuer les ennemis de l'Amérique. [41] ». C'est effectivement édifiant, les scénarios de ces blockbusters ne permettent d'incarner qu'un seul rôle, le bon soldat américain. Ce dossier très bien documenté, montre comment « selon les époques, les méchants changent de couleur de peau, avec des gentils qui sont toujours les mêmes. Les *méchants*, essaient de résister à ce *soft power* comme ils peuvent en fonction de leurs moyens. C'est effectivement le cas de quelques studios anonymes qui se sont lancés dans une production activiste. [42]. Par contre, Russes et Chinois se crispent sur ces questions. Le studio Canadien Relic Entertainment qui avait produit un jeu de stratégie militaire en temps réel ayant pour thème le front de l'Est, durant la dernière guerre mondiale, a été interdit en Russie, pour grande partie à la demande des joueurs, qui considéraient que l'armée rouge n'y était pas présentée sous son meilleur jour. Les studios russes ne se sont pas fait remarquer sur le terrain de l'idéologie jusqu'à cette polémique, mais l'article indique la mise en chantier de titres qui, à la demande du pouvoir, seraient un peu plus orientés. Même chose en Chine, où ce sont les îles Sankaku qui sont le théâtre d'une fiction à forte teneur propagandiste, développée directement en collaboration avec l'armée chinoise.

Il est important d'aborder ces questions d'inconscient culturel, mais hormis les cas cités qui sont des réactions, on peut penser que la question des valeurs

39. *Poli, Politique de l'image,*op.cit. p.39
40. *Canard PC, Guerre et jeux vidéo,* décembre 2013
41. *Canard PC, Guerre et jeux vidéo* op.cit. p.30
42. *Canard PC, Guerre et jeux vidéo* op.cit. p.31

véhiculées ne s'est pas posée pour la majorité des développeurs occidentaux. Comme elle ne se pose pas non plus chez le joueur, tant qu'il n'y a pas provocation. Parfois, poser simplement la question fait prendre conscience du problème. Proposer à un joueur occidental de jouer le rôle d'un moudjahidine, de prendre le rôle de toute autre adversaire si s'était possible dans un jeu mettant en scène le bon américain qui deviendrait le mauvais, reçoit un déni de cohérence avant même un déni d'envie. A contrario, la bascule gangster versus policier, ne pose a priori aucun problème, comme semble le montrer le succès d'un jeu comme la série GTA.

Le registre de l'action militaire apparait comme symptomatique de ces allants de soi, d'autres sont plus subtils. La série de jeux de gestion *Civilisation* a longtemps fait l'objet de débats également, tellement il apparaissait comme évident qu'il était inscrit dans la structure même du jeu que du point de vue du développement, et même à l'échelle de millénaires, les civilisations ne se valaient pas [43]. Avec le temps, les développeurs ont corrigé le tir, mais pour certains joueurs ce fut vécu comme une sorte de trahison génétique. Avec en filigrane, comme une évidence que le meilleur choix ne présentait pas d'alternative. Il est assez courant d'ailleurs pour tous les jeux qui mettent en compétition des groupes marqués par une identité - situation réelle ou fictionnelle implicite - que le méchant aura souvent les attributs de la force brute, la faille n'étant saisie par le bon qu'avec l'exercice de son intelligence.

Un autre inconscient culturel est manifeste dans le jeu de simulation de vie, *The Sims* [44]. Ce jeu, se présente comme une simulation de vie quotidienne, une « maison de poupée ». L'intérêt pour la série, sortie en 2000, ne présente au fil

43. Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes.* , PUF, 2001

44. Les Sims est une série de jeux vidéo de simulation de vie, développé par Maxis. Projection humoristique et décalée de la société de consommation, il n'existe pas d'objectif précis dans l'univers des Sims. Le joueur doit simplement gérer les besoins de ses personnages, les Sims, et leur faire mener la vie qu'il désire.

des opus aucun signe de faiblesse, toujours dans le haut du classement des jeux les plus vendus. Basé sur un principe simple, le jeu demande au joueur de s'occuper de ses Sims pour qu'ils soient les plus heureux possible. La simulation, propose de gérer les leviers de ce bonheur, en agissant sur le comportement des Sims vis-à-vis de la société dans laquelle qu'ils vivent. Sont ainsi présents tous les aspects de la vie sociale : habitat, travail, biens de consommation et de loisir, rapports sociaux et affectifs. Mary Flanagan, en fera une première analyse en 2003 qui reste pour l'essentiel d'actualité. Elle s'intéressera à la façon dont le jeu décrit l'espace domestique et plus particulièrement - dans une approche féministe qu'elle revendique - les conséquences d'une socialisation sexuée. Elle va notamment relever que l'habitat des Sims est le pavillon de banlieue, avec ses représentations :

> En occident, notamment aux Etats-Unis d'après-guerre, le pavillon de banlieue devient le symbole du Rêve Américain, incarnant le capitalisme glorieux et ses promesses égalitaires d'ascension sociale. [...] Quant aux concepteurs du jeu *The Sims*, en utilisant la maison et son environnement immédiat comme palette normative de promotion d'une image particulière du foyer, ils « surfent » sur une utopie issue du marketing et de la publicité.
>
> [45]

Flanagan, va ensuite décrire les grands principes qui articulent le jeu, « Le but du jeu est d'avoir un avatar heureux, bien nourri, propre sur lui et en bonne santé. », le coté presque aliénant qu'il peut y avoir à passer des journées à s'approprier cet espace, à progressivement jouir de sa capacité à étendre son espace et son originalité. Le focus est mis sur l'espace domestique, les activités extérieures interviennent dans l'évolution du devenir et de la qualité de vie des

45. Mary Flanagan, in Mélanie Roustan, *La pratique du jeu vidéo - réalité ou virtualité ?* , l'Harmattan,2006

sims, mais cela n'apparait que sous la forme d'entrée, la porte est représentée par le taxi qui vient se garer devant la maison. De la même façon, Flanagan remarque que rien dans l'aménagement de l'habitat n'est la marque d'un passé, ni histoire, ni famille. Autre remarque d'importance, si ce n'est qu'une certaine liberté d'aménagement est autorisée qui n'a d'incidence que sur l'individualisation. La seule réelle incidence sur le bonheur repose sur les biens acquis, le fauteuil, le téléviseur, la nourriture, mais ce qui est plus problématique est que cette incidence est mesurée par leur seule valeur d'échange, une chaise à 100$ apporte plus de bonheur qu'une chaise à 50$.

> Le joueur, une fois conscient du lien entre la taille de son budget et le bonheur de sa « petite famille », poussera cette dernière à augmenter son revenu et du même coup son pouvoir d'achat et son niveau d'équipement. Car sans ressources ou en l'absence d'un apport régulier en nourriture, mais aussi d'un renouveau de leurs espaces et de leurs « jouets », les *Sims* dépérissent et dépriment jusqu'à négliger leur hygiène de base et celle de leur habitat ! La maison finit par crouler sous la crasse et les choses peuvent littérallement tourner à la catastrophe... Ainsi faire entrer de l'argent - engranger les *simoléens* (la monnaie « locale ») - est primordial à la réussite du jeu [...] [46]

D'autres aspects de « l'exaltation des désirs matériels », du « repli des Américains sur l'espace domestique », d'un retour de la femme au foyer, apparaissent dans le schéma ludique proposé. La « jauge » de bonheur, dépend tout autant de l'accès à la consommation, de la qualité de son habitat que de sa progression professionnelle liée pour partie à sa qualité de vie et de sa qualité de relation sociale, là encore mesurée de manière comptable : combien de relations ? Et

46. Mary Flanagan, in Mélanie Roustan, *La pratique du jeu vidéo - réalité ou virtualité ?*op.cit. p.

à quelle fréquence ? Malgré tout, l'article critique, montre que l'on peut y déceler un second degré, un regard critique sur cette société qui ne propose pas d'alternative à la consommation pour être heureux.

Les concepteurs disent, pour leur part, n'y voir qu'une simulation, dans laquelle ils offrent toutes les possibilités et toutes les identités, ils sont neutres. Les croire, et il n'y a pas de raison de ne pas le faire, accrédite le principe de l'existence de l'inconscient culturel. Pour en illustrer une autre forme, nous allons exposer maintenant une courte analyse de deux jeux produits au même moment sur le même thème, et dont la proposition très contrastée semble révélatrice de cet inconscient culturel à l'œuvre.

2.1.4 Une analyse sociocritique de deux jeux portant sur l'œuvre de Franck Herbert, *Dune*[47]

2.1.4.1 Imbroglio

Dune, est certainement un des romans les plus populaires de la littérature de science-fiction. Franck Herbert arrive à le faire publier en 1965 après quelques apparitions dans des revues, il constituera ensuite avec les épisodes qui suivront sur une vingtaine d'années, une des sagas phare de cette expression littéraire. Après plusieurs intentions non concrétisées, c'est David Lynch qui en fera la première adaptation au cinéma. Même si la réception du film est mitigée, cela n'enlève rien au mythe et au souhait de nombreux acteurs de l'industrie du jeu vidéo d'en produire une version jouable. C'est le groupe Virgin Games qui en obtiendra la licence d'exploitation. *Dune* est une œuvre considérée comme mystique, avec de nombreuses références aux religions, mais aussi comme une œuvre qui pose des questions philosophiques, et qui aborde le sujet de l'éco-

47. Dune est un roman de science-fiction écrit par Frank Herbert et publié aux États-Unis en 1965.

logie. Virgin Games va confier en 1990, la réalisation du jeu, dans un premier temps à un studio Français, Cryo. Celui-ci vient de se créer pour l'occasion à partir de l'ancien studio Ere informatique, développeur du jeu à succès - notamment pour son audace créative et son esthétique - *L'arche du Captain Blood*. Mais rapidement, les rapports se tendent entre le studio Français et l'éditeur Américain. Les premiers ont une vision de l'œuvre de Franck Herbert, qui n'est pas perçue par les seconds comme l'impératif de satisfaire le goût du public américain. Trop long, trop narratif, s'appuyant trop sur des cinématiques qui exigent l'utilisation du support CD-ROM naissant - c'est au contraire au cœur de la stratégie des Français, qui voient dans l'utilisation de cette technologie l'occasion d'enrichir l'aspect émotionnel - , mélange de genre. Daniel Ichbiah, dans le premier opus de sa *Saga des jeux vidéo*, livre presque à chaud en 1997, avec *Bâtisseurs de rêves*[48], un reportage à vif de cet épisode.

La rupture sera unilatérale de la part de l'éditeur Américain qui rachète un studio local Westwood et lui passe commande d'un « pur » jeu de stratégie autour de l'œuvre d'Herbert. C'est le seul projet désormais officiel, mais rien n'est annoncé, Cryo n'en découvrira l'existence qu'à sa sortie. Les Français vont faire de la résistance et poursuivre le développement sans avoir caution pour le faire, jusqu'à ce qu'ils soient mis en demeure de s'expliquer sur cette fronde et vont tenter une dernière fois de convaincre.

> [...] Ulrich demande juste qu'on lui laisse la chance de montrer son logiciel. Mais dès les premières minutes de démonstration de Dune, Alper manifeste son rejet :
>
> - Ce n'est pas un jeu !
>
> Pourtant dans la pièce, quelque chose est en train de se passer. Tout doucement, Ulrich perçoit que l'ambiance se métamorphose. En découvrant les images du désert, les constructions, les

48. Daniel Ichbiah, *Bâtisseurs de rêves,* , Broché, 5 février 1997

> personnages qui parlent sous un fond musical enivrant, les cadres ne peuvent s'empêcher d'être touchés. [...]
>
> - Je donne cinq semaines à Cryo pour m'envoyer quelque chose [...] [49]

Puis par courrier :

> Notre avis sur le jeu n'a pas changé. Le graphisme et la présentation sont appréciables, mais le design général demeure trop déroutant, en particulier si l'on prend en compte les goûts du public Américain.
>
> [50]

L'équipe est contrainte de faire des concessions sur sa vision de l'œuvre d'Herbert pour la rendre plus ludique : altération de l'intrigue, simplification, primeur aux aspects stratégiques. Cela va marcher, Virgin va éditer le jeu, ils vont même acquérir les droits des musiques originales créées par le studio pour sortir un disque. Il y aura donc deux jeux sur l'œuvre d'Herbert qui sortiront à quelques mois d'intervalle au cours de l'année 1992. Virgin Games ayant également obtenu les droits du film, les visages des acteurs seront digitalisés pour la version cdrom du jeu (seul le chanteur Sting refusera).

2.1.4.2 Analyse

Du temps révolu des boites et des notices

Rendre compte d'une expérience vidéoludique n'est pas aisée et forcément réductrice, mais pour cette analyse qui veut démontrer l'existence d'inconscients culturels au travers de ces deux œuvres, l'exposition de quelques éléments suffisamment contrastés devraient y suffire. Les commentaires de l'éditeur sur les

49. *Bâtisseurs de rêves,* op.cit. p.239
50. *Bâtisseurs de rêves,* op.cit. p.241

premières présentations du studio français, illustre déjà - et nous sommes en 1991 - ce que constate Frédéric Martel en 2010, le culturel du jeu vidéo doit se conjuguer à l'américaine. Nous allons voir à travers, les notices de jeux, les introductions animées, les interfaces, mais également le gameplay, l'expression de ces contrastes.

Le premier contact avec un jeu vidéo - c'est de moins en moins vrai avec la dématérialisation - est celui avec la boîte et la notice de jeu. Plaisir désuet d'une époque où ils étaient les seuls supports à une expression artistique qui devait forger l'imaginaire avant sa confrontation à une représentation encore très symbolique.

Ce niveau est un premier point de distinction, d'autant plus que dans ce cas particulier, nous avons à faire au même éditeur, qui va choisir une unité de présentation pour les deux titres. Peut-être s'agissait-il de laisser penser que Dune II serait la suite de Dune. Etait-ce une stratégie de marketing ? Le choix de cette unité a certainement été lié au succès du premier, quelques mois séparant les deux. Quoi qu'il en soit les deux titres présentent une unité thématique, même si, comme nous allons le voir, les détails sont révélateurs.

Le recto de Dune présente une étendue de dunes, avec une perspective limitée par son seul horizon, une invitation à l'exploration autant qu'à humilité devant une nature aussi belle qu'intimidante.

Dune II, a fait l'objet de jaquettes. La première s'inspire de celle de Dune, avec la même représentation d'un désert, malgré tout simplifié, ou l'attention est surtout attirée par ce qui apparaît comme des structures en feu. Les incendies dégageant d'épaisses fumées noires. Ce qui n'est pas sans évoquer le récent conflit de la première guerre du Golfe. Le sous-titre, *Battle for Arrakis* y contribue également.La seconde, celle destinée au marché américain étant sous-titrée *The building off a dynasty*. Là, on voit des bâtiments en flammes

FIGURE 2.1.2 – Recto verso de la boite Dune par Cryo

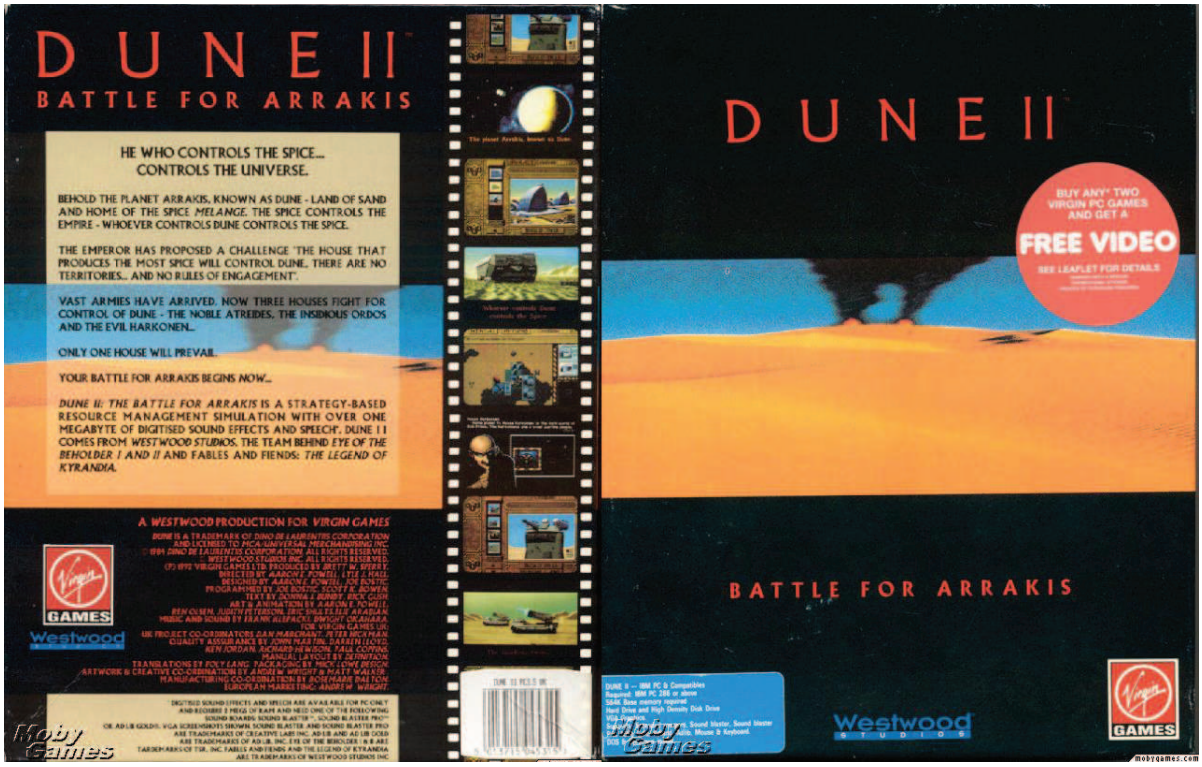


FIGURE 2.1.3 – Recto verso de la boite du jeu Dune II par Westwood

au second plan et un combattant au premier.

Le verso, construit sur la même mise en page pour les deux titres, Dune et Dune II, affichent sur la droite, une pellicule de film qui doit avoir pour fonction d'évoquer la qualité cinématographique des images du jeu. Ce qui est vrai pour Dune et faux pour Dune II. Dans ces pellicules on trouve des aperçus censés présenter les situations de jeu. Celles de Dune II, montrent une dimension guerrière bien plus évidente. Mais également un mode d'interaction qui se déroulera pour l'essentiel sur un théâtre d'opérations. A contrario, celles de Dune met en avant qu'une large place sera donnée aux échanges. Le verso est également l'occasion d'une production de texte censée présenter explicitement et en quelques phrases le contenu de l'expérience. Là encore les différences transparaissent du discours. Les mots qui reviennent le plus souvent dans ces quelques lignes sont révélateurs. Pour Dune, il y a assez peu de redondance, et les mots-clés sont planète et confiance. Pour Dune II, les termes de contrôle et de combat sont redondants.

Les séquences d'introduction sont également très différentes. Pour Dune II, jeu de stratégie, il s'agit surtout d'une présentation rapide de la situation qui va amener le joueur à prendre le contrôle d'une faction contre une opposition constituée de deux autres factions. Cette lutte est orchestrée par l'empereur qui pourrait ne pas être neutre. Très rapidement le joueur est amené à choisir une des factions pour très vite être confronté à l'action.

Pour Dune, le début du jeu fait l'objet d'une véritable introduction où vont se succéder séquences de cinéma et animations, qui plongent le joueur dans l'atmosphère de l'œuvre d'Herbert. Les images sont belles, la musique électronique somptueuse.

À ce stade, le joueur - en 1992 - va chercher à se nourrir de connaissances auprès de sa bible-notice, avant de s'engouffrer dans l'univers qui vient de lui

être promis. Assez logiquement, on s'attend compte tenu de la nature des deux jeux, à ce qu'ils aient des fonctions différentes. Rien d'étonnant, à ce qu'un jeu de stratégie détaille de façon très précise les caractéristiques de la multitude d'unités qu'il s'agit de gérer dans le jeu. Comme il est important et attendu que les principales règles modélisées dans la simulation soient explicitées. Rien d'étonnant, non plus, à ce qu'un jeu présenté comme un jeu d'aventure et de stratégie, insiste sur la description du contexte et les personnages. Malgré tout, ces deux notices, sont au-delà de ces attendus, très significatives de ruptures, nous reviendrons sur ces ruptures en conclusion de cette analyse.

Dune II

La notice de *Dune II*, ouvre sur une lettre dans laquelle une soeur de l'ordre des *Gesserit*, informe sa mère supérieure. Lettre qui n'a d'autre fonction que d'introduire la situation de conflit. Il n'est d'ailleurs pas précisé la mention complète de l'ordre comme dans l'œuvre d'Herbert, *Gene Gesserit* . Dans la notice comme dans l'ensemble du jeu, beaucoup de libertés sont prises avec l'œuvre originale qui ne servent a priori que de prétexte. Le deuxième volet de la notice présente l'empereur qui ne se nomme plus Shaddam IV, comme dans l'œuvre d'Herbert, mais FrédériK IV. La description est cocasse, il est dit par exemple :

> [...] il a amassé une dette considérable, et il doit des sommes d'Épice gigantesques à ses débiteurs. Des rumeurs disent qu'il doit à CHOAM, la Corporation Intergalactique des Marchands, plus de trois milliards de millions d'unités. [...] Bien qu'il soit en possession de plusieurs holdings importants, son atout principal est la petite planète poussiéreuse d'Arrakis. [...] L'empereur est très désireux de

> récolter l'épice rapidement, afin de rembourser ses dettes. [51]

Le troisième volet présente l'histoire et l'environnement d'Arrakis et certains éléments de la présentation sont là encore étonnants :

> [...] Les formes de la vie indigène : deux espèces connues représentent les formes de vie indigène de Dune : Les *Frèmens* et les vers de sables [...]

Les *Frémens* - le peuple de Dune - y sont présentés comme éléments de sa faune.

Plus loin, dans la description des différentes maisons, là encore le lexique est étonnant :

> [...] la maison Atreides, prévaut depuis des milliers d'années. Ses représentants sont loyaux, travailleurs et pacifiques, intelligents et nobles. [...] Une singulière dévotion au devoir caractérise les soldats.
>
> [...] La maison Harkonen est la plus barbare de l'univers, Les Arkonnens sont réputés pour employer la violence et la peur pour réaliser leurs objectifs.
>
> [...] la maison Ordos est composé d'un cartel de famille riches [...] Les ordos ont peu de scrupules et semblent tirer leur force d'actes de sabotage et de terrorisme [...]

La maison Ordos n'existe pas dans l'œuvre originale. Westwood l'introduit certainement pour équilibrer le jeu de stratégie, mais là aussi on peut identifier des références.

Le reste de la notice présente les unités utilisables, leur caractéristiques, leur forces et leurs faiblesses, et bien sûr leur coût de production.

Quand on analyse l'œuvre d'Herbert, on est surpris par la profusion de termes à consonance arabe. Aucune étude réelle, mais un nombre considérable de

51. http ://www.grospixels.com/site/newdune2.php

commentaires ont été publiés à ce sujet, et certaines évidences sont apparues quant aux références. Nous en citons quelques unes :

— Arrakis - Irak

— Shaddam - le prénom Saddam

— Padisha - le titre de noblesse Shah

— Les *fremen* portent pour se protéger un manteau appelé bourka

— Les fedaykins sont les guerriers du jihad - le fedayins sont les guerriers du djihad

La liste est interminable. [52]

Herbert écrit son roman au début des années 1960, il a déjà publié un roman de science fiction sur le thème d'une guerre liée à la prise de pouvoir sur le pétrole, et l'idée du projet Dune suit une recherche dans les dunes de l'Oregon. Cela semble assez naturel qu'il puise dans la culture du Moyen-orient les références devant alimenter son imagination. L'essentiel du lexique de Dune est obtenu avec ces références. Parfois ce ne sont que des lieux ou des noms, parfois il s'agit de concepts, d'éléments culturels, voire de scénarios empruntés à l'histoire de Mahomet. Tout auteur, tout concepteur qui va construire sur une œuvre existante, va l'examiner, tâcher d'en comprendre les forces, les tensions, et les influences. Ce qui est intéressant avec le jeu de *Westwood*, c'est l'écart apparent qu'il y a avec l'œuvre, - aucun élément de scénario repris, maison ajoutée, protagonistes ramenés au drapeau, échanges résumés aux conflits militaires et économiques - et l'utilisation de la symbolique sous-jacente dans l'œuvre d'Herbert, en la transformant régulièrement de surcroit.

Dans l'interface, nous retrouvons des traces plus probantes encore de cette lecture culturelle. La première étape dans le jeu est de choisir sa maison. Trois blasons les représentent :

52. Voir par exemple sur ce site : http ://www.coranix.free.fr/101/dune_herbert.htm

La maison Atreides est représenté par un aigle, la maison Harkonnen par un bélier, et la maison ordos par un livre et un serpent

La maison Atreides arbore le bleu, la maison Harkonnen le rouge, et la maison ordos, le vert. Ce seront les couleurs également utilisées sur la carte stratégique.

FIGURE 2.1.4 – Interface de choix des maisons dans Dune II

Ce qui est intéressant ici, c'est le dépassement de l'œuvre d'Herbert. La maison Ordos, est construite de toute pièce par Westwood, et probablement pour une question d'équilibre de jeu, malgré tout, on peut penser que la couleur, le vert représente l'Islam et le serpent le mal. Plus intéressante encore est la substitution des couleurs. Dans l'œuvre d'Herbert, les Atreides arborent le rouge, et non le bleu. Inconcevable peut-être pour un éditeur Américain que d'afficher sur une carte stratégique, la victoire des Atreides - les bons, le bien - en rouge. Le rouge se doit être l'ennemi. Le jeu français respectera les couleurs du roman. La liste est longue, des références occultées ou au contraire mises en avant. Dans l'œuvre d'Herbert les *fremens* sont au cœur de l'histoire, et typiquement ce sont les touaregs, les vrais propriétaires spoliés de la planète. Dans Dune II, ils sont réduits à une unité militaire, une infanterie d'appoint.

Le jeu de Westwood sera celui qui va poser l'essentiel des grands principes d'un genre majeur du jeu vidéo le STR [53], le jeu de stratégie en temps réel, et à ce titre, sa notice est significative de ces principes. Le jeu est présenté comme une simulation complexe qui va répondre dynamiquement au joueur, en appliquant comme lui une stratégie, et cela en temps réel.

Mais derrière le jeu, excellent d'un point de vue ludique, prenant et très complexe à son époque, se résume un principe de jeu porteur d'une vision du monde comme un territoire à conquérir, par deux voies, le conflit militaire et le commerce.

Dune

Dès la notice, le ton est fondamentalement différent. C'est d'abord une présentation d'Arrakis qui est proposée, non pas sous la forme d'un descriptif de ses caractéristiques fonctionnelles, mais bien dans un style littéraire. L'auteur nous transporte sur Dune. Suit un hommage à Franck Herbert, avec une présentation de sa biographie et de sa bibliographie, pour mieux y situer l'objet de l'adaptation et les libertés qui sont prises avec l'œuvre compte tenu du format, ainsi que les rapprochements et les emprunts faits à l'adaptation cinématographique de David Lynch. D'emblée Cryo positionne son jeu comme relevant du domaine de la culture plus que dans celui du divertissement. La suite poursuit sur le même registre, avec la présentation de Cryo et des valeurs que le studio défend comme acteur de cette industrie, et marque encore sa différence en consacrant plusieurs pages à une présentation de chaque membre de l'équipe. C'est le registre de l'humour qui est utilisé, mais l'acte - mettre

53. Le jeu de stratégie en temps réel (STR, ou RTS pour la dénomination du genre en anglais : real-time strategy) est un type de jeu de stratégie particulier qui notamment et par opposition au jeu de stratégie au tour par tour n'utilise pas un découpage arbitraire du temps en tours de jeu, ce n'est toutefois pas le seul élément qui fait d'un jeu de stratégie un STR.

en avant les créateurs - comme des auteurs, comme des artistes, est une véritable provocation vis-à-vis d'un médium qui considère - comme l'ensemble du marché du divertissement - uniquement l'entreprise comme étant détentrice de la propriété intellectuelle, et qui ne promeut les hommes que si leur statut de star donne de la valeur à l'utilisation de leur image.

Le jeu est ensuite présenté, avec toujours maintenue une part d'inconnu. Certaines situations que le joueur va rencontrer sont décrites, pour d'autres les zones d'ombres sont maintenues, pour laisser place à la spéculation, au suspens. On comprend que l'aspect stratégique a, pour une grande partie, été ajouté, même si ce n'est pas dit. En même temps, les deux gameplay - stratégie et aventure - fonctionnent assez bien ensemble, les aspects stratégiques fonctionnant comme éléments de générateurs de la tension dans la fiction, sans en monopoliser l'attention, ni scléroser l'expérience qui se construit plutôt avec l'aventure.

Le jeu met en avant le mouvement, l'exploration, la rencontre. La nature est mise en avant, et la finalité, une fois tous les conflits écartés, réside dans le combat gagné par la volonté écologique des freemen, de rendre cette planète habitable. La vraie ressource est l'eau.

Idéologie

Les deux jeux, basés sur une même œuvre littéraire, présentent deux lectures qui sont culturelles. Quand l'on peut déceler chez Cryo un intérêt pour la cause de peuples opprimés et pour la cause écologique, on constate en revanche chez Westwood, une mise en avant des questions de territoire, de conquête, de conflits militaires et d'armement, le tout régulé par un marché qui fixe les règles et qui resterait neutre puisque étant supposé être le produit de tous. La logique est simple : pour augmenter son pouvoir, il faut augmenter son capital en épice,

et donc défendre son exploitation. Pour défendre son exploitation il faut être armé, l'armement à un coût à faire financer par l'épice. L'épice se trouve sur des territoires en quantité plus importante que sur d'autres. Les wars games ou les jeux de gestion de territoire et de ressources n'ont pas attendu le jeu vidéo pour exister. Ils sont néanmoins bien porteurs d'une vision du monde spécifique, à laquelle s'ajoute l'idée - changements de couleurs, symbolique des icônes - que ce conflit virtuel ne peut avoir qu'un sens - comme la situation réelle -, celui du combat du bien contre le mal, et que les uns et les autres sont identifiés. Ce qui est une expression idéologique. L'écologisme de Cryo, qui d'ailleurs est celui d'Herbert, est aussi une expression idéologique.

Nous avons vu qu'un *imprinting culturel*[54] transparait de ces jeux, qu'il s'agisse de la façon dont les concepteurs se proposent de représenter un monde fictionnel, comme du regard qu'ils portent sur leur position au sein de la société, certains étant plus libres dans leur expression que d'autres. Cryo a dû faire certaines concessions, peut-être que Westwood les a intégrées comme consubstantielles au médium. L'examen du jeu vidéo sur les deux décennies qui ont suivi ces titres, leur donne une dimension particulière.

Dune II n'a pas fait que générer un genre courant dans le jeu vidéo — le STR — car il a également introduit, sur fond de première guerre du Golfe, une tradition de jeux - qui s'est élargie bien delà du STR - en étant porteur d'une vision idéologique très marquée au bénéfice d'un certain impérialisme américain, représentant les forces du bien contre celles du mal.

Dune est en fin de compte typique d'une motivation à produire du jeu d'auteur (comme on dit du cinéma d'auteur), en conflit avec une position qui fixe économiquement mais aussi idéologiquement la marche à suivre. Le jeu est ainsi représentatif du jeu indépendant.

54. Edgar Morin, *La méthode 4. Les idées / Leur habitat, leur vie, leurs mœurs, leur organisation,* , Seuil 1991

2.2 Un contexte de révolution industrielle et paradigmatique

Nous venons de voir que le jeu vidéo comme médium pouvait présenter des visions du monde singulières. Les exemples retenus remontent au début des années 1990, et nous pouvons penser que la même situation serait plus difficile à tenir à ce niveau industriel aujourd'hui. Mais nous avons vu également que survit et même se développe un peu avec le renouveau du jeu indépendant, un certain activisme culturel dans la recherche d'une différence, d'un propos politique, social ou artistique. Ce que nous souhaitons examiner maintenant, ce sont ces premiers temps du jeu vidéo, dans leur contexte d'émergence, pour mesurer les tensions qui pouvaient déjà opposer des visions et des valeurs différentes.

2.2.1 Bouillon de cultures

2.2.1.1 Dans le sillage du paradigme cybernétique

Le jeu vidéo est communément vu comme une activité récréative annexe et consécutive au développement de l'informatique personnelle. Pourtant, quand le premier ordinateur personnel est commercialisé - nous marquerons cette étape à la sortie de l'Apple II [55] - en 1977, le jeu vidéo à déjà plus d'une demi décennie d'exploitation commerciale sur différents supports, et presque une vingtaine d'années d'existence pré-industrielle. Il sera un facteur important du développement de la micro-informatique, et par la même de la société de

55. C'est à cette époque qu'un non-informaticien va pouvoir accéder à l'informatique personnelle, il ne faut plus être technicien ou ingénieur avec les compétences nécessaires pour assembler et programmer un ensemble livré en kit, bien que le niveau d'accès grand public que nous évoquons - utiliser un Apple II - paraitrait aujourd'hui problématique pour l'immense majorité des usagers.

l'information.

Le jeu vidéo va éclore progressivement, par touches successives, sans effets immédiats , jusqu'à ce que certaines conjonctions soient favorables à un développement sur différents axes. Ces éclosions, ces émergences, seront contemporaines d'une période particulière de l'histoire de la fin du XXe siècle, où d'importantes transformations vont affecter la société occidentale. La première de ces transformations, c'est l'éclosion du paradigme cybernétique. Les lectures contrastées mais surtout sélectives des propositions de Norbert Wiener, participeront au développement de courants ou d'émergence de théories qui, de par et d'autre de l'Atlantique seront porteurs d'idéologies. De nombreux ouvrages ont été écrits sur la question du *message*[56] de Wiener.

Philippe Breton va dénoncer, dès 1992, à l'aube des autoroutes de l'information, l'utopie de la communication[57]. Pour lui, et bien qu'elle soit « conçue pour assurer le progrès de la société, l'utopie de la communication, du moins la forme actuelle qu'elle prend, risque de provoquer l'exact contraire[58] ». Douze ans après , la sociologue Céline Lafontaine poursuit cette thèse en identifiant « l'empire cybernétique » comme « [...] une nouvelle conception de l'humain et de la société en rupture avec l'héritage humaniste de la modernité ». Elle va sous-titrer son ouvrage en ces termes évocateurs : « Des machines à penser à la pensée machine[59] » .

Lafontaine va jusqu'à identifier une continuité idéologique, qui, des options mis à jour par la cybernétique, aboutit à l'aventureux post-humanisme. Si employer le mot Empire peut paraître un brin exagéré compte tenu de ses connotations,

56. Norbert Wiener*, cybernétique et société, l'usage humain des êtres humains,* Seuil 2014, Première édition traduite en 1962.
57. Philippe Breton, *L'utopie de la communication*, Paris, La découverte, 1995
58. c'est ce que l'auteur précise dans la préface de la réédition de 1997 de l'ouvrage cité paru pour sa première édition en 1992
59. Céline Lafontaine, *L'empire cybernétique*, *Des machines à penser à la pensée machine*, Seuil 2004 . 4e de couverture

comme le fait remarquer P. Breton en préfaçant l'ouvrage, il reste néanmoins très explicite pour mettre à jour la matrice idéologique dont il est question. L'auteure explore les phases de construction de cet empire.

La conquête des - et par - les sciences humaines et notamment l'anthropologie et la psychologie. Avec les conférences Macy, également, où Grégory Bateson deviendra le pendant de Norbert Wiener pour les questions qui touchent au psycho-social.

Une colonisation d'avec le structuralisme, son contemporain, dans lequel C. Lafontaine voit la même volonté d'agir pour que l'horreur passée ne puisse plus se produire. Ce même regard sur la faillite de l'humain et l'espoir que la technologie nous préserverait de voir renouveler les mêmes erreurs. Toutes deux s'inscriraient dans un anti-humanisme, bien que moins conscient ou dans tous les cas moins affirmé du coté américain. Wienner comme Bateson se déclarent d'un « nouvel humanisme », alors que les « mentors de la structure ont clamé haut et fort leur anti-humanisme ». Lafontaine va préciser qu'elle n'ignore pas les fondements antérieurs de cet anti-humanisme hérité de Spinoza, Nietzsche, Heidegger, et qu'elle entend par « colonisation » l'idée que le structuralisme va pouvoir employer grâce à la cybernétique un ancrage positif à cet anti-humanisme. Elle relève par ailleurs, que cette accointance ne sera pas étrangère à la réception favorable que recevront ensuite les penseurs structuralistes et ceux de la post-modernité aux États-Unis.

Une autre colonisation sera celle qui liera cybernétique et systémique. Pour C. Lafontaine, le systèmisme peut être vu comme une évolution du structuralisme, évolution permise par le partage de notions fortes, comme celles « [...] d'autorégulation, d'entropie, d'information », tout en marquant à la fois ce qui l'en distingue mais aussi ce qui assoie un peu plus l'orientation cybernétique :

> Là s'arrête cependant la comparaison. Alors que le structuralisme

> s'attachait à dissoudre le sujet dans les déterminismes du langage, le systèmisme vise à renouer avec certaines notions momentanément disparues telles l'autonomie, l'interaction et la subjectivité. Cette référence à des notions héritées de la modernité politique ne signifie pourtant pas qu'on assiste à un retour des valeurs humanistes. Au contraire, la pensée du système contribue à approfondir la tendance anti-humaniste propre au paradigme informationnel. [60]

Le systèmisme va initier ce qui sera appelé « seconde cybernétique », où un certain réductionnisme du structuralisme sera remplacé par une « définition du vivant en terme de complexité ». L'auteure va parler en s'appuyant sur François Dosse [61], d'un remplacement de la triade structuraliste (linguistique, anthropologie, psychanalyse) par une constellation de disciplines au centre desquelles trônent la biologie, les sciences de la communication et les sciences cognitives. Cette « seconde cybernétique » serait à rapprocher selon l'auteure de ce que l'on qualifie également de théories de l'auto-organisation. Le systèmisme peut également être vu, comme la transformation, du fait de la cybernétique, de la théorie des systèmes de Bertalanffy [62] et du structuralisme. La théorie des systèmes, s'attachant plus que la cybernétique aux systèmes ouverts, il généralisera par ces propositions le second principe de la thermodynamique. Il marquera un peu plus encore l'idée que structurellement il ne faut pas distinguer les systèmes vivants des systèmes artificiels, puisque relevant d'un même principe d'organisation.

Céline Lafontaine va ensuite s'appuyer sur le propos recueilli chez la sociologue américaine Sherry Turckle à propos du témoignage de ses expériences de multiplications identitaires rendues possible par sa vie numérique : « Ainsi, plus de

60. Céline Lafontaine, opus cité. p118
61. François Dosse, Histoire du structuralisme, t.2 : Le champ du cygne, 1967 à nos jours, Paris, La Découverte. 1972. p 492-494.cité par Céline Lafontaine p117
62. Fondateur de la théorie systèmique

vingt ans après avoir rencontré les idées de Lacan, Foucault, Deleuze et Guattari, je les rencontre à nouveau dans ma vie virtuelle. ». Elle fera l'inventaire des innombrables liens qui unissent un certain discours de la postmodernité à la cybernétique, commençant par rappeler que Jean-François Lyotard fera référence à *Cybernétique et société* dès le début de *La condition postmoderne.*[63]

L'ouvrage de C. Lafontaine va débusquer la présence cybernétique chez tous ces auteurs. Chez Derrida qui ne cessera d'y faire référence, et qui ne manquera pas d'en vanter une vision radicale. Chez Deleuze et Guattari, chez qui les cyber-évangélistes voient leur bible philosophique, avec le cyber-espace comme expression de l'idée de rhizome. Chez Lyotard, « [...] en fait, *La condition postmoderne* est ponctuée de références à Watzlawick et à ses collègues[64] ».

L'auteure poursuivra ensuite sur l'idéologie qui va s'inscrire durablement et aboutir aujourd'hui au discours sur le post-humain tenu, par exemple par Sloterdijk[65].

Son ouvrage se termine par l'analyse des influences de la cybernétique sur la culture du cyberespace, avec l'influence des idées de Teilhard de Chardin sur tous les nouveaux gourous français ou américains[66], qui, apolitiques et mondialistes, participent à tisser sans forcément y adhérer la toile néolibérale. Seront pointés également les évocations d'un nouveau tribalisme techno-scientifique et les dérives sectaires qui peuvent apparaitre. L'abandon du politique qui pouvait encore habiter le rock de la contre-culture, se fait au profit de l'apolitisme d'une musique techno et de ses scènes raves, profondément postmodernes. Si l'attrait pour le psychédélique rapproche les excès festifs de la contre-culture et ceux de la techno culture, la génération LSD et celle de l'ecstasy ne semblent pas recouvrer le même rapport entre technologie et religiosité : « Tandis que

63. Céline Lafontaine. opus cité p144
64. Céline Lafontaine. opus cité. p 157
65. Céline Lafontaine.opus cité. p 170
66. Pierre Levy et Kevin Kelly en particulier

cette dernière (la culture hippie)[67] maintenait une distance critique face à la logique de contrôle techno-scientifique, le mouvement techno suppose une adhésion totale à la technologie, perçue comme source illimitée de plaisirs sensoriels.[68] ».

Nous pourrions poursuivre, en examinant les discours ayant cours lors des rencontres de Namur, à la suite des conférences Macy, où la question de l'automation sera peut-être plus centrale, et dont les contenus exonèrent Wiener, pour certains commentateurs et acteurs de cette période, de l'effet générateur dont on l'accuse.[69]

Sans vouloir diminuer ou occulter l'élan qu'à pu susciter Wiener pour ce qui a suivi, il apparait assez clairement selon nous, que ce nouvel humaniste dont il se revendiquait existait bel et bien. Ce qui est dommageable, c'est bien qu'il ait ouvert une perspective qui, malgré les avertissements sur les risques qu'elle présentait, fera le lit des évolutions - de notre point de vue - négatives que nous avons évoquées. Deux visions dans ce paradigme, la faible, l'humaine, celle de Wiener, qui semble écrire *Cybernétique et société* comme un avertissement à une lecture trop radicale de son ouvrage de 1948, dont la mention *société* et surtout le sous-titre *L'usage humain des êtres humains* sonne comme la volonté de rattraper un animal dangereux lâché trop vite. Wiener, et on peut le penser, comme tous les autres penseurs de la cybernétique, sont historiquement profondément marqués par la barbarie dont ils viennent de sortir. Ils pensent que l'homme a failli, et qu'établir la transparence et confier certaines décisions aux machines en les rendant autonomes et intelligentes, pourrait éviter le pire. Les recherches qui permettent à Wiener de construire cette cybernétique se fondent sur quelques concepts qu'il a mis à jour ou prolongés autour de la

67. c'est nous qui soulignons
68. Céline Lafontaine. opus cité. p184
69. comme Guy Lacroix. http ://www.lecreis.org/colloques%20creis/1998/is98_actes%20colloque/g_lacroix.h

notion d'information. Il a développé également, et plus particulièrement, ceux d'homéostasie [70], de rétroaction et de contrôle. Tous visent à un objectif de pilotage, voire de pilotage automatique. Ils participent tous à l'horizon commun de se donner les moyens de vaincre l'entropie, toutes les entropies. La question posée aux sciences physiques par le second principe de la thermodynamique et la recherche d'une néguentropie par la mise à œuvre de mécanismes de contrôle, va s'installer comme un horizon. Certains vont y percevoir un pouvoir.

Cette vision de l'homme et de la société, régulés, pilotés, contrôlés. Cet homme métaphorique, qu'Henri Lefebvre nommera dès 1967 le cybernanthrope [71], est à l'image du potentiel du pouvoir technocratique que le structuralisme accompagne, une « idéologie de l'équilibre », un être formalisé, technicisé.

Ce n'est pas le lieu ici de rappeler en détail l'histoire de la cybernétique et de ses influences, mais il s'agit surtout de montrer que le jeu vidéo est né dans une certaine atmosphère et va évoluer en même temps qu'elle.

2.2.1.2 Un drôle de bouillon de cultures

Cybernétique et guerre froide

Les premiers à « penser » le jeu vidéo sont issus de cet environnement cybernétique :

Higinbotham qui va imaginer le jeu *Tennis for two* en 1958, à partir d'un oscilloscope, d'un assemblage de relais et l'appui de l'énorme ordinateur du labo, pour distraire les visiteurs lors des journées portes ouvertes du laboratoire national de Brookhaven, est un ancien du Manhattan Project. Il a développé avec son équipe d'alors, au laboratoire de fort Alamo, le dispositif de déclenchement de la bombe atomique. Rongé par la culpabilité, il sera un des 9235

70. La capacité d'un système à maintenir l'équilibre de son milieu intérieur
71. Henry Lefebvre, Vers le cybernanthrope, contre les technocrates, 1971 Denoel

scientifiques signataires de l'appel initié par Linus Pauling, le père de la biologie moléculaire, pour que cesse la prolifération des armes nucléaires. Il sera le président de la Fédération of Américan Scientists [72] qui poursuivra ce combat. Au point que - comme Wiener, qui refusera de participer avec Von Neuman [73] au programme - il sera mis sur la liste des « sympathisants communistes ».

Tennis for two va générer le premier un attroupement, pour regarder celui qui joue, un engouement pour le remplacer, un discours sur l'expérience vécue, et de ce fait, peut certainement prétendre au titre de premier jeu vidéo.

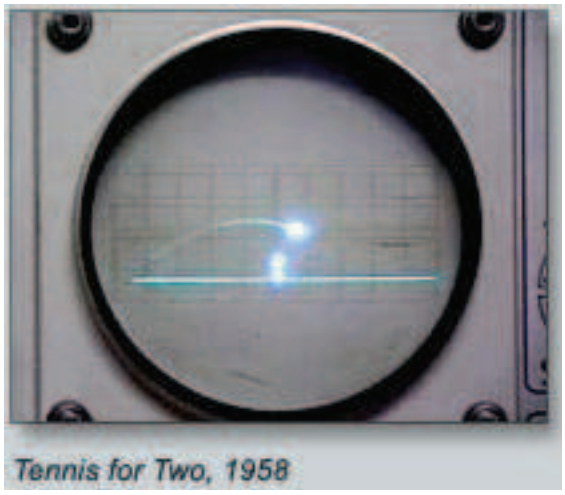


FIGURE 2.2.1 – Tennis for two

Goldsmith, un pionner de la télévision, physicien, qui va simuler en 1948 sur oscilloscope une simulation de « lanceur de missiles » , en fait une cible sur l'écran et des rayons lumineux évoquant les missiles. Le dispositif, le cathode Ray Tube Amusement sera candidat lui aussi à ce titre de premier jeu vidéo.

Douglas, qui à Cambridge, va illustrer sa thèse en 1952 sur les interfaces hommes - machines en utilisant l'EDSAC de l'université pour produire une

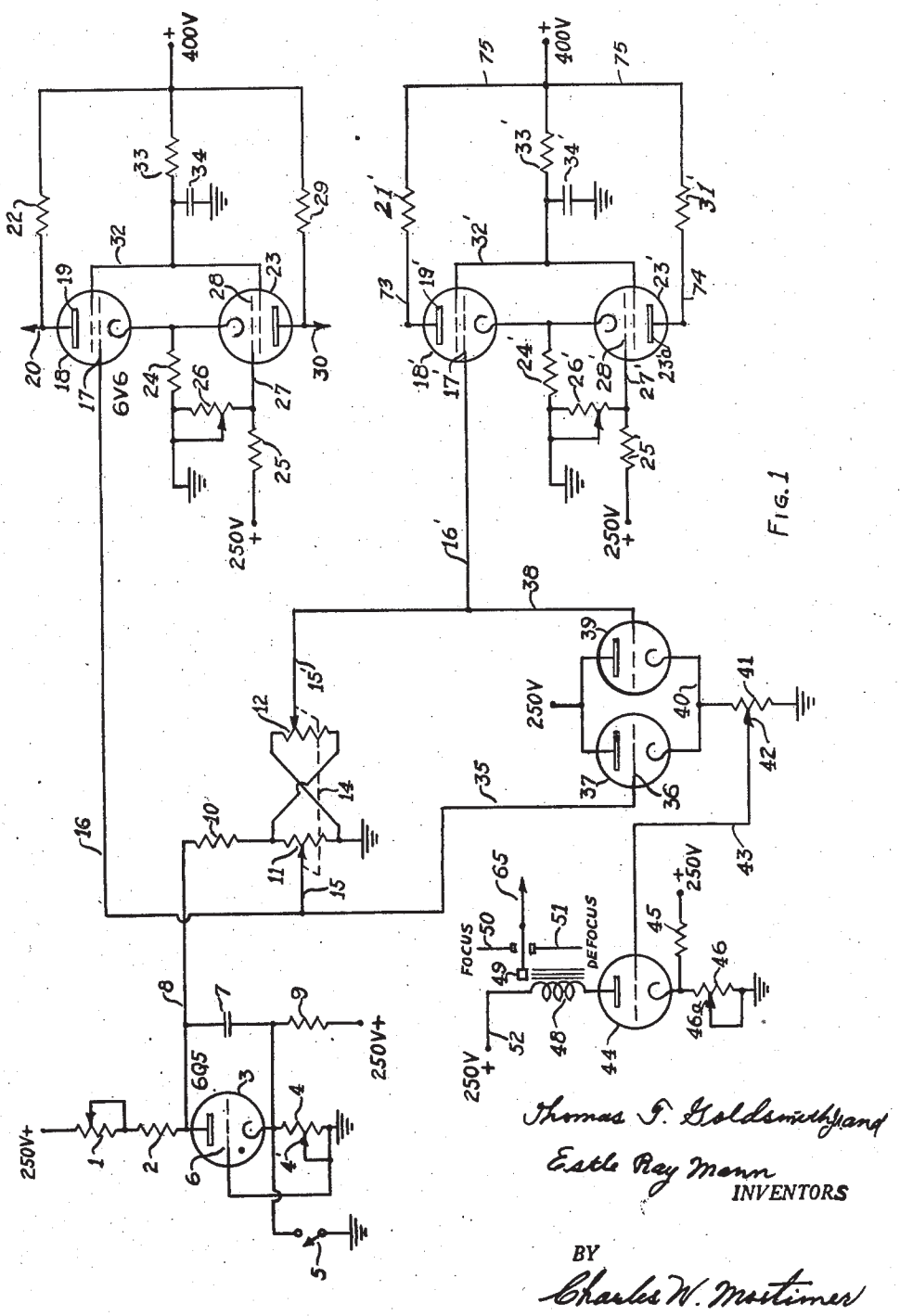
72. association qui va réunir les scientifiques qui s'engagent contre la prolifération de l'arme nucléaire

73. Von Neuman est à la fois l'inventeur du modèle informatique que nous utilisons encore aujourd'hui (il y en avait d'autres), de la théorie économique des jeux, et un des principaux acteurs du projet Manhattan. Si on peut trouver une intention humaniste dans la cybernétique de Wiener, il en est la négation.

Dec. 14, 1948. T. T. GOLDSMITH, JR., ET AL 2,455,992

CATHODE-RAY TUBE AMUSEMENT DEVICE

Filed Jan. 25, 1947 2 Sheets-Sheet 1



des premières expressions graphiques sur ordinateur avec un jeu de morpion OXO ou *Noughts and Crosses.*

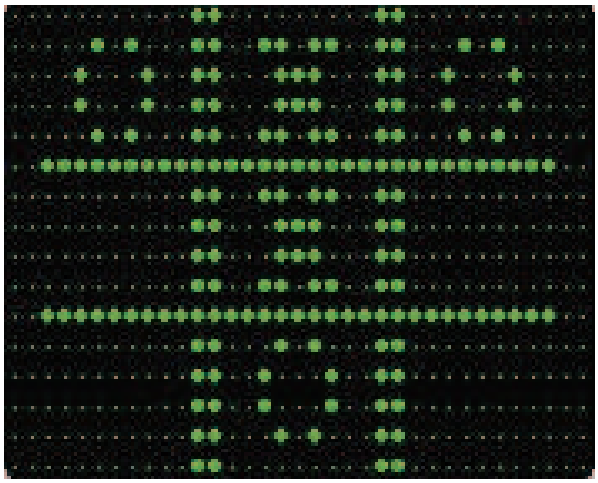


FIGURE 2.2.3 – OXO

Russel et ses comparses au MIT poursuivent peu après, avec *Space war* en 1962 . Nous l'avons déjà évoqué, là encore nous sommes dans la même atmosphère, avec un des premiers laboratoire d'intelligence artificielle. Chapeauté par des enseignants fondateurs de la discipline qui ont baigné, en tant qu'étudiants, dans la cybernétique, John McCarthy et Marvin Minsky. Le laboratoire va obtenir une large autonomie par le financement militaire.

FIGURE 2.2.4 – Space war

Ralph Baer, pour son projet de développement d'un dispositif de divertissement interactif sur la télévision sera accompagné par sa hiérarchie chez Sanders Associates, Chez eux, l'idée que cette technologie serait certainement profitable à une utilisation d'entrainement militaire originale, ne fera aucun doute.

FIGURE 2.2.5 – La Brown box et ping-pong

A ces ingénieurs et chercheurs qui naviguent dans un espace de recherche et de développement imprégné d'une raison militaire sous fond de guerre froide, vont se confronter les mouvements de contre culture, qui vont animer cette décennie et la suivante. L'histoire de la contre culture américaine étant bien connue, seuls quelques éléments de contexte seront rappelés en raison du développement du jeu vidéo au cours de cette même période.

Contre culture et cyber culture

Un contexte de guerre froide d'abord, dans lequel le sentiment d'insécurité s'exprime dans un mélange de déprime, de contestation de l'autorité et de fuite, ce temps des « rebelles sans causes ». Celui de la guerre du Vietnam, avec ses mobilisations où vont se croiser les partisans d'une nouvelle gauche et d'autres groupes contestant tout autant la guerre mais tout en étant peu politisés. Ils sont libertariens, c'est-à-dire libéraux libertaires : ils contestent l'État, la

technocratie, la bureaucratie, tout ce qui atteint à leur liberté. Souvent issus de familles aisées, conservatrices, ils ne partagent pas le sentiment de pouvoir changer le monde politiquement comme les contestataires de la nouvelle gauche. Ils pensent que changer un système politique par un autre n'y changerait rien, il n'y a qu'une chose à faire, ne plus regarder ce monde, s'en écarter. Beaucoup deviendront communalistes, ils partiront vivre loin des villes. Ayant des moyens financiers, ils rachèteront des terres aux Indiens, s'installant à leur place. Ils suivront les préceptes de leurs idoles d'un moment, construiront tous des dômes géodésiques, instaureront de nouvelles règles de vie commune, de partage, parfois avec un certain sectarisme. Ces communautés vont communiquer grâce à l'ancêtre papier du Web, le fameux *Whole Earth Catalog*, qui, de la feuille de choux passera très vite au statut de bible où trouver à chaque édition ce qui va faire le monde de demain. On y trouve autant la tribune de tous les penseurs un peu ésotériques du moment, que les conseils pour faire du feu avec des silex, construire une serre, et bientôt monter et utiliser un micro ordinateur, l'instrument qui permettrait d'échapper au pouvoir de l'institution. C'est aussi l'époque des grandes fêtes publiques ou la foule consomme en commun du LSD, où les expérimentations artistiques s'appuient sur le psychédélique. C'est le temps des hippies, qui suit celui de la Beat génération. C'est aussi le temps de personnages charnières, comme Stewart Brand [74], à l'origine de la plupart des événements qui vont marquer cette époque, et surtout l'initiateur de rencontres entre communalistes, ingénieurs et chercheurs de la guerre froide, hackers, dans une drôle d'alchimie qui fera d'une utopie, une réalité. Cette génération de libertaires, va transformer l'essai, elle va s'avérer très puissante en matière d'innovation et de communication, et le pouvoir composera vite avec elle. Beaucoup vont devenir capitaines d'industries dans ce nouvel el-

74. Fred Turner, Aux sources de l'utopie numérique, C&F éditions 2012. en fait le personnage central à travers une drôle de biographie fiction, de cette période charnière

dorado de l'informatique et de la communication. Les heureux élus garderont un temps leurs idéaux, ils instaureront un modèle de management cool, prôneront la liberté, mais avec la maturité, ce sera davantage la voie libérale que la libertaire qui aura cours. Ils conserveront leurs idoles cybernéticiens, et leurs avatars, mais seront également prosélytes de leurs gourous économistes [75]. Les nouveaux hommes d'affaires en jean et baskets seront les principaux passeurs du néo-libéralisme, et les principaux acteurs de la postmodernité.

2.2.2 Borne d'arcade, console de salon et ordinateur personnel

C'est comme si le jeu vidéo était né plusieurs fois, dans des mondes distincts, et pour des motivations différentes, à moins qu'il ne soit question que de conjonctures, de hasard heureux, de rencontres. Il est nécessaire d'opérer une distinction entre les inventeurs, et ceux qui vont en anticiper les usages. Ce seront rarement les mêmes, Ralph Baer est l'exception qui confirme la règle.

2.2.2.1 Naissances multiples

Les candidats au titre

On peut penser que de Goldsmith à Higinbotham, toutes les expériences technologiques mises en concurrence pour prétendre au titre de jeu vidéo, relève d'une même logique. Celle suivie par des ingénieurs ou des chercheurs qui voient dans l'expression ludique, le meilleur ou le plus agréable moyen, de démontrer autre chose. Pour Douglas, c'est un exemple pour démontrer sa thèse sur l'IHM. Pour Higinbotham, c'est l'envie de divertir la visite austère d'un centre de recherche, mais peut-être aussi l'occasion d'exprimer une légèreté

75. Fred Turner, opus cité

plombée par la culpabilité et une façon de dire « Regardez la technologie que nous développons, nous autres chercheurs, n'est pas que meurtrière ». Pour Goldsmith, c'est moins clair. Les informations disponibles sont succinctes. On peut tout de même penser que les recherches menées sur la technologie cathodique, ont trouvé dans l'idée de simuler des missiles, un mode de représentation à la fois technique et agréable. Puis que l'attitude ludique ressentie, l'a amené à formaliser cet aspect au point de déposer un brevet, explicite, mais qui ne sera pas suivi d'effet.

Un cas à part

Il nous faut prêter une attention plus particulière au projet Nimrod, cet ordinateur créé en 1951, dans la seule optique de jouer avec. L'ordinateur-jeu est présenté par le constructeur Ferranti, lors d'une exposition à Londres, et fait sensation. Cette machine imposante, avec ces grands panneaux d'affichage à vocation pédagogique, et le pupitre où se retrouvent le démonstrateur et le joueur, rappelle la dramaturgie orchestrée dans les jeux télévisés. Le jeu auquel est dédié le dispositif est un jeu de Nim, jeu de stratégie où le hasard n'a pas de place. C'est bien la capacité de l'ordinateur pour résoudre des problèmes qui fait l'objet de cette présentation. La lecture de la notice d'époque, est explicite à ce sujet. Elle présente d'abord Nimrod, comme une version de démonstration limitée et didactique du matériel plus puissant qu'ils distribuent. Surtout, elle justifie le choix d'un jeu pour la démonstration, en faisant référence à la très sérieuse et récente *Théorie des jeux*[76] et à son importance dans la compréhension des stratégies économiques.

> Il peut sembler qu'en essayant de fabriquer des machines qui jouent à des jeux, nous perdons notre temps. Ce n'est pas vrai,

76. *celle de Von Neumann*

> parce que la théorie des jeux est extrêmement complexe et une machine qui peut jouer à un jeu complexe peut également être programmée pour effectuer des problèmes pratiques très complexes. Il est intéressant de noter par exemple que le calcul nécessaire pour jouer au jeu de Nim est très similaire à celle nécessaire pour examiner les économies d'un pays dans lequel n'existe ni un état de monopole, ni le libre-échange. [77]

Nimrod a tout du jeu vidéo, mise à part la vidéo justement : un micro monde modélisé - celui du jeu de Nim-, un système de règles, des actions automatiques gérées par l'ordinateur, la possibilité pour le joueur d'interagir avec le micro monde en manipulant des commandes, et un système de représentation lui rendant compte de l'évolution de la situation, même s'il ne s'agit que d'un système de voyants allumés ou éteints. Nimrod, comme une première expression du jeu vidéo, dans cet immédiat après-guerre, s'inscrit comme démonstration de l'efficience cybernétique, et déjà au service de l'économie.

FIGURE 2.2.6 – le Nimrod

Ceux qui vont dépasser le stade du prototype unique, sont certainement des candidats plus représentatifs du jeu vidéo tel qu'il va s'inscrire en tant qu'industrie créative.

77. dans la notice historique de l'ordinateur jeu - nous avons traduit

2.2.2.2 Des technologies et des espaces sociaux contrastés

Passé le temps des inventions, le jeu vidéo va se développer tout de suite comme une industrie. L'élargissement de sa pratique et de ses contenus vont le transformer très vite en industrie culturelle. Il n'y a pas lieu ici de renouveler les multiples présentations de cette genèse, ce que nous souhaitons montrer, s'attache aux formes canoniques que va prendre le jeu vidéo. Cette industrie culturelle va en effet suivre dès le départ des voies distinctes, représentatives de tensions qui ne sont pas propres à leur qualité de jeux vidéo. Des couples de technologie/ espace social vont se constituer :

Le couple Console-Salon

Ce couple-là est celui imaginé par Ralph Baer, et est véritablement formulé comme usage dès 1966. Sa forme industrielle, et donc distribuée, verra le jour en 1972, avec la console Odyssey produite par Magnavox. Ce premier couple, propose un usage familial devant la télévision à partir d'un boitier connecté auquel sont reliés des périphériques d'actions. Tout est affiché sur la boite et diffusé à travers son média support qui est la télévision. Il agit d'une extension de celle-ci et n'en conteste pas la prédominance, mais au contraire la renforce :

— La posture : assis en tailleur sur le tapis, sur un fauteuil ou dans le canapé.

— La convivialité : le ou les joueurs sont entourés des regardants et chacun est tour à tour acteur et spectateur.

— La dimension divertissante est évidente et ce divertissement est sain.

— Le modèle économique s'appuie sur l'acquisition du système de jeux comme fonction intrinsèque.

Le couple Borne-Salle d'arcade

Celui-ci n'est pas vraiment nouveau. Les jeux d'arcades existent depuis le début du xxe siècle, et se retrouvent très vite dans les parcs d'attractions puis dans des salles dédiées. La première borne d'arcade, intégrant un jeu vidéo, est due à Nolan Buschnel, pour le compte de la société Nutting Associates. Il s'agit de Computer Space. Buschnel sera opportuniste en transformant l'essai raté d'un groupe d'étudiants de Stanford. Comme lui, envoûté au cours de la décennie précédente, par les séances de Space War sur le campus, ce groupe avait eu l'idée de porter cette expérience devant un public plus large, dès lors que la technologie le permettait. Ce sera un échec, mais l'opportuniste Buschnel, transformera l'essai suivant en 1972 avec son Pong, largement inspiré de la démonstration des travaux de Baer. Ce sera la naissance d'Atari et d'une industrie florissante. La phrase fétiche de Buschnel à la création de Pong, « Si simple qu'un poivrot pourrait y jouer » est significative de l'esprit du jeu vidéo d'arcade. Il suit les mêmes motivations que ses prédécesseurs électromécaniques. Le joueur doit perdre le contrôle et sa frustration doit l'entrainer à remettre une pièce. Le jeu vidéo d'arcade ne change en rien le jeu d'arcade du point de vue de sa sociologie, sinon peut-être d'élargir sa cible. Il amène par contre une nouvelle technologie, prometteuse pour participer au renouvèlement du genre. :

— La posture : plutôt debout - même si quelques exceptions verront le jour - , implique la proximité avec l'écran et le tableau de commande.

— La promiscuité : la mise en représentation, le défi, le public, l'alcool, la fumée, le côté un peu rebelle, underground.

— Le chalenge permanent : la défaite a un prix. La victoire est une prise de pouvoir sur le groupe. On ne joue pas toujours. On gagne un certain temps mais on perd toujours.

— Le modèle économique poursuit celui de la salle de jeux, aux consonances un peu mafieuses puisque le monnayeur existe depuis 1930.

Le couple Ordinateur-Bureau

Ce dernier couple suit un chemin plus contrasté, notamment sur le plan économique. Si nous pouvons considérer que sa première diffusion massive est attribuable au succès que va connaitre *Space war* dans les campus américains, il est bien dénué d'une quelconque pensée mercantile. *Space war* est créé au MIT dans un esprit qui est celui des hackers, contraindre la technique, ouvrir les portes et partager. Sa diffusion sera consécutive à la démonstration de maitrise du groupe à l'endroit du PDP1, et à la décision du constructeur d'inclure le programme avec les machines distribuées essentiellement dans les universités, les centres de recherche et quelques grandes entreprises et institutions. Il s'agit d'un mini-ordinateur qui verra son évolution, tout au long de la décennie 1960, accompagnée par des évolutions de *Space war* proposées par la communauté d'étudiants et de chercheurs. Le jeu sur ordinateur va donc démarrer sur le mode du libre et du gratuit. Ce modèle va perdurer jusqu'à l'éclosion de la micro informatique, à la fin des années 1970. Au fil de la famille des PDP qui vont se succéder et sur d'autres mini ordinateurs, et notamment les séries HP qui vont équiper les collèges, mais également sur les systèmes partagés, de nombreux jeux verront le jour. Souvent contraints par des terminaux qui se limitent aux téléscripteurs, il s'agit principalement de jeux textuels, aventure ou rôle, et quelques simulations. *Lunar*, une simulation spatiale en mode texte, *Oregon trail*, une aventure pédagogique sur la conquête de l'ouest, *Adventure*, qui fixera l'essentiel des règles du genre. Il n'y a pas de marché compte tenu de la spécificité du matériel. Quand l'informatique personnelle va commencer à se démocratiser, ce type de jeu va la marquer durablement, la narration in-

teractive, au service de l'aventure ou du jeu de rôle, et la simulation resteront significatifs du jeu sur ordinateur :

— La posture, assis au bureau devant le terminal (l'écran dès l'arrivée de la micro) clavier d'abord, puis clavier souris ensuite, la notice, le carnet de notes ne sont pas rédhibitoires, au contraire.

— L'isolement, la solitude recherchée pour clôturer l'espace de jeu, même si l'on peut parfois souhaiter « montrer », mais ce ne sont pas les mêmes temps.

— L'expérience, c'est ce que l'on vient chercher, si perdre ou gagner ont droit de citer c'est juste parce qu'ils participent à la construction de l'expérience.

— Inexistant au début, il se construira en même temps que la micro-informatique, sous une forme d'abord artisanale, et longtemps encore après que le marché soit né, va conserver le mode de partage.

2.2.3 Trois figures qui feront le jeu vidéo

2.2.3.1 La figure incontournable du hacker

Derrière ce mot s'est élaboré aujourd'hui toute une fantasmagorie. Tantôt il recouvre le méchant pirate, celui qui truffe les ordinateurs de virus, qui met en péril la bonne marche des institutions, qui pille les industries de leurs données, qui va détruire les emplois des industries créatives. Tantôt il devient le gentil pirate, celui qui se fait lanceur d'alerte, qui défend les individus contre big-brother, qui organise l'appui aux opprimés de régimes dictatoriaux. Son image est ambigue. On craint ses virus, et on s'encanaille pourtant sur l'underground du web, à la recherche de « codes », de « cracks ». Laissons cet aspect et revenons aux sources, à ce que Steven Levy nommait dans l'ouvrage éponyme,

paru en 1984, *l'éthique des hackers*[78].

> [...] s'ils ne payaient pas de mine, ils n'en étaient pas moins des aventuriers, des visionnaires, des casse-cou, aussi des artistes...et les seuls en mesure d'expliquer pourquoi un ordinateur est un outil révolutionnaire. Tous savaient, à des degrés divers, jusqu'où on peut aller quand on plonge au plus profond de l'esprit des hackers : jusqu'à l'infini.[...] [79]

Le hacker de code

Le hacker, on le trouve par exemple au MIT, à la fin des années 1950. Il est comme la plupart de ses camarades, adhérent au Tech Model Railroad Club, un club de modélisme ferroviaire interne à l'université. Deux groupes se distinguent au sein du club :

> [...] Certains membres adoraient assembler et peindre des répliques de trains pour en démontrer l'intérêt historique.Ils soignaient le réalisme du décor. Cette faction, adepte du couteau et du pinceau [...]
>
> [...] L'autre bande concentrait ses ardeurs sur les problèmes de signalisation et d'énergie (S&P), et s'intéressait beaucoup plus à ce qui se passait sous la table.[...] Les gars du S&P étaient obsédés par le fonctionnement du système, par ses complications, par la manière dont chaque petite opération affectait toutes les autres et par la façon dont on pouvait tirer partie des modifications pour en optimiser le fonctionnement. [80]

78. Steven Levy, l'éthique des hackers, Globe, l'école des loisirs, Paris 2013 Première édition 1984
79. Steven Levy, opus cité. p7
80. Steven Levy, opus cité. p16-17

Les membres du club étaient en dehors de leur condition d'étudiants, de brillants touche-à-tout, des bricoleurs. Selon leur jargon, « un projet entrepris au nom d'un plaisir personnel, sans aspiration collective, s'appelait un « hack ».

S. Levy rappelle en note :

> Il est primordial de signaler que ce mot désigne une hache. Le verbe correspondant signifie « travailler à la hache, de manière non conventionnelle mais efficace », d'où le prestige attaché à cette action. De là en dérive le personnage le réalisant, le hacker, et sa production, le hacking, et le sens inné. [81]

Les hackers du MIT ne peuvent pas supporter la logique qui, de l'industrie aux laboratoires, domine l'informatique d'alors. Celle d'IBM et ses systèmes centralisés nécessitent un contrôle de l'accès, une gestion du temps machine sur des critères plus bureaucratiques que techniques et ses traitements par lots. Les hackers fabriqueront les clés pour ouvrir les salles interdites, contourneront les règles pour détourner ces pièces-machines de leur fonction première - lancer de gros calculs, juste parce qu'ils sont trop couteux en temps homme - jusqu'à ce que les premiers minis ordinateurs apparaissent, décentralisés, comme faits pour eux. Sans en faire un manifeste, ils se donneront quelques principes comme autant de valeurs.

> L'accès aux ordinateurs - et à tout ce qui peut nous apprendre quelque chose sur la marche du monde - doit être total et sans restriction.
>
> Appliquez toujours ce principe : faites le vous même.
>
> L'accès à l'information doit être libre
>
> Défiez le pouvoir - Défendez la décentralisation.

81. Steven Levy, opus cité. p19

> Les hackers doivent être jugés sur leurs résultats, et non sur des critères fallacieux comme leurs diplômes, leur âge, leur race ou leur classe.
>
> On peut créer de la beauté et de l'art avec un ordinateur.
>
> Les ordinateurs peuvent améliorer votre vie. [82]

Les hackers du MIT cultiveront ces principes. Quand ils écrivent un nouveau programme, ou un nouvel outil pour faciliter une tâche, leur listing reste dans les tiroirs des pupitres, et chacun peut en profiter et améliorer les aspects qui lui semblent utiles. Peter Samson, un de ces hackers, conçoit un jour un programme musical, et laisse dans son listing face à une instruction, le commentaire suivant : 1750 RIPJSB. Le commentaire serait invisible aujourd'hui à celui qui ne ferait qu'utiliser ce que produit le code, mais s'il était accessible à ce moment-là aux utilisateurs qui étaient tous programmeurs, il n'avait pas plus de sens pour eux. C'était juste une manière pour Samson d'exprimer une marque de sympathie à l'endroit de Jean-Sébastien Bach. S. Levy dira « qu'une certaine esthétique de la programmation venait de voir le jour » [83]

Quand Steve Russel en 1961, se propose de profiter de la simplicité - relative - de programmation de l'écran du PDP1 fraichement arrivé, pour tenter un hack visuel, le groupe s'accorde sur un point : rendre compte de la magie de l'informatique doit passer par imaginer un jeu qui en mette plein la vue. *Space War*, dépasse de très loin en matière de complexité les jeux de la console Odyssey qui sortira dix ans plus tard, ou le détournement qu'en fera Buschnel avec *Pong*. Si sa tentative avec *Computer Space* échoue, c'est d'ailleurs à cause de cette complexité conservée de *Space War*.

82. Le manifeste est égréné dans l'ouvrage de Steven Levy sous la forme de titres de paragraphes
83. Steven Levy, opus cité. p 42

Il faut bien comprendre que le jeu tel qu'il est pensé et réalisé ici, est un programme informatique. Sa matérialité est un listing sous forme de ruban, de carte perforée, et que les supports physiques aient évolué depuis n'y change rien. Ceux qui sont construits au début des années 1970 pour la console et pour l'arcade sont basés sur un design électronique. Ecrire une instruction, c'est assembler des composants dans un ordre particulier. Ce n'est qu'avec la généralisation des circuits intégrés puis celle des micro processeurs que bornes d'arcade, consoles, et micro-ordinateurs accèderont aux mêmes possibilités de calcul.

Le hacker de matériel

Les premiers hackers du MIT sont brillants, vivent dans une tour d'ivoire. Ils sont élitistes. Ils sont rebelles contre leur hiérarchie, contre les portes qui restent fermées, mais peu sensibles à ce qui se passe en dehors de leur monde, et nullement gênés d'être financés par le Département de la défense, par naïveté. D'autres à l'extérieur, tout aussi fascinés par ces nouvelles technologies, s'investissent plutôt dans l'électronique et dans le hack de matériel. Nombre d'entre-eux, s'affichent dans un combat pour libérer et démocratiser l'informatique. Leur but est de l'ouvrir au peuple et ne pas la laisser aux seules mains des comptables et des chercheurs de l'intelligence artificielle. Ils militent dans un esprit d'éducation populaire et sont animés d'un certain militantisme, tel Lee Felsenstein, en 1974 :

> [...] Felsenstein avait en tête un projet bien précis. Un terminal construit selon les préceptes de la Community Memory [84]. Lee, détestait les terminaux conçus pour décourager les utilisateurs occasionnels, ces boîtes noires qui crachent l'information mais dont

84. association dans l'esprit de l'éducation populaire qui va ouvrir le premier lieu public d'accès à un ordinateur,

> le fonctionnement demeure opaque [...] Un ordinateur devait permettre aux gens de s'en servir avec la plus grande souplesse. Lee considérait l'ordinateur comme un outil de militantisme. Il espérait que la multiplication des machines prolongerait l'éthique des hackers dans toutes les couches de la société, donnant aux gens le pouvoir d'agir non seulement sur les machines mais aussi sur l'oppression politique. [85]

Un événement fondateur va initier la véritable révolution à venir, quand, dans un périodique spécialisé *Popular Electronics* est annoncé la commercialisation du premier ordinateur. C'est l'Altaïr 8800, un kit de composants autour d'un micro-processeur Intel 8080, quelques leds pour afficher les réponses, et la promesse qu'après quelques heures passées fer à souder en main, le miracle se produira. Le vrai miracle est le prix. Les 300 dollars du kit vont lancer l'engouement pour cette informatique personnelle, que tout le monde disait possible, mais que personne n'avait encore osé initier. Des clubs d'amateurs vont se développer comme le *Homebrew computer club* [86], dans la Silicon Valley. On s'y retrouve pour échanger ses découvertes, ses questions. Y passent entre autres, Steve Wozniack et Steve Jobs, un hacker qui va créer l'Apple, un entrepreneur qui va développer Apple. C'est là, dans ce moment créatif que sont réellement mises en débat des questions essentielles sur le devenir de l'informatique. C'est ici que ce devenir se joue.

A ce moment-là encore, l'industrie de l'informatique n'a aucune vision d'une informatique personnelle. Son leader IBM, comme les autres, ne s'intéresse qu'aux gros systèmes, à leur fonction de calcul rapide et massif, au service de la recherche, de la gestion, de la comptabilité. Intel, le fondateur, ne voit dans les circuits intégrés et les petits micro-processeurs que des utilisations

85. Steven Levy, opus cité. p199

86. C'est à partir de ce club, qui plébiscite le do it yourself où les hackers de matériel vont se retrouver dans un garage que va s'ouvrir l'histoire de l'ordinateur individuel.

pour calculettes, horloge électronique, ou l'automatisation des feux rouges. Le concept même d'ordinateur personnel n'a pas de sens pour l'industrie. Celui que nous connaissons aujourd'hui va naître dans ces clubs, ou tout au moins parmi cette population d'amateurs. Si les hackers se distinguent déjà entre hackers de code et hackers de matériels, les potentialités de cette informatique personnelle sera aussi source de débat sur la finalité de cette informatique. L'Apple I est proposé non plus comme un kit d'éléments, mais comme un ensemble de modules, et plus encore l'Apple II, un ordinateur complet, est un pas formidable vers la démocratisation de l'informatique personnelle.

Mais, un militant comme Lee Felsenstein considère qu'il faut conserver l'esprit kit, seul capable de maintenir la capacité à émanciper. Avec un discours un peu mystique, il redoute le moment où l'industrie par des choix économiques ou politiques va décider de ne plus distribuer les machines, ou en changer. Comment fera-t-on si l'on ne peut plus trouver les pièces qui permettent de créer et réparer ? Mais la machine est en route. La logique de marché va s'imposer. Les nouvelles machines doivent toucher le plus grand nombre, pas pour leur caractère émancipateur, mais comme simples intermédiaires à un marché des usages qui promet un nouvel eldorado. Certains hackers deviennent alors entrepreneurs, d'autres pour qui la seule chose qui comptent c'est le hack, vont suivre les entrepreneurs. Le culte de l'échange, du partage et de la transparence, n'y résiste pas.

> [...] Fabriquer un ordinateur n'était plus un combat, un processus d'apprentissage. Les pionniers du Homebrew Computer Club avaient changé de mode d'action. Il ne s'agissait plus de créer ni de se serrer les coudes. Dorénavant, les hackers s'affrontaient pour maintenir leur part de marché.[...] [87]

87. Steven Levy, opus cité. p300

Quelques uns, de moins en moins nombreux ont résisté, se posant des questions aussi saugrenues que : « Fallait-il vendre un logiciel à n'importe qui, quel qu'en soit l'usage, ou en limiter l'accès pour que cela ne trouve pas des applications militaires ? ». Comment préserver cette idée d'une informatique au service du peuple, dès lors qu'un énorme marché est en train de s'ouvrir. Cette contre-culture informatique va perdurer en marge, mais toujours dans cet esprit de partage et de résistance. Richard Stallman en devient une figure de proue, encore aujourd'hui leader de cet esprit de l'*open source*[88]. Le mouvement *open hardware*[89] poursuit lui aussi cette maxime du *do it yourself,* comme facteur d'émancipation.

Les jeux vidéo sont au centre du monde hacker, d'abord parce que hacker est un jeu en soi, ensuite parce que le meilleur moyen de faire la démonstration d'un hack, ce sera d'en faire un moyen d'expression ludique ou artistique et le plus souvent les deux iront de pair. L'autre alternative, en matière d'expression informatique, est essentiellement la gestion, et celle-ci est représentative de ce qu'abhorrent les hackers, le contrôle.

2.2.3.2 Nouveau marché mais aussi nouveau médium créatif

L'entrepreneur

Steve Jobs, l'entrepreneur donc, est représentatif de cette génération de jeunes gens, qui vont saisir cette opportunité. Visionnaires, pragmatiques, ils ne vouent pas un culte au hack, mais ont perçu avant d'autres comment en tirer parti. Pour S. Jobs, côtoyer le génie d'ingénierie de S.Wozniak est heureux, il voit comment exploiter chacune de ses trouvailles technologiques. Quand lui pense

88. L'idée générale est celle de partager le code informatique , pour quelques liens sur la complexité de l'open source http ://fr.wikipedia.org/wiki/Open_source

89. Même principe que pour l'open source mais pour le matériel, les imprimantes 3D en sont la partie la plus visible, mais le mouvement s'exerce dans tous les domaines de l'objet. http ://www.journaldunet.com/solutions/magazine/open-hardware-et-materiel-libre-definition.shtml

à des usages, l'autre Steve les concrétise. L'un est désintéressé, un ingénieur esthète, l'autre a assez de lucidité pour :

> [...] se rendre compte qu'avec ses vingt-deux ans, ses cheveux longs et son allure de va-nu-pieds en jean, il n'avait pas le look requis pour diriger une importante entreprise informatique [...] Il recruta donc, à grand prix, un surdoué en gestion pour diriger Apple computer. [90]

L'entrepreneur, c'est également la figure d'un Bill Gates, qui va développer un basic [91] pour l'Altair, et le vendre, créant au passage son entreprise Microsoft. Cette démarche de vente de programme, l'opposera au Homebrew Computer Club, qui ne comprend pas cette démarche et va le diffuser, mettant Gates dans une colère noire qui l'amènera à rédiger une lettre ouverte aux autres hackers. Cette lettre leur dit qu'il ne peuvent s'approprier le travail des autres. Cette vison opposée entre le diplômé d'Harward et les hackers du HCC, quant à l'objet de l'informatique, amènera plus tard B. Gates, avec les précieux conseils de son avocat de père à développer le concept qui allait faire sa fortune, la licence d'exploitation logicielle.

Une autre figure de l'entrepreneur, est celle de Nolan Buschnell, avec sa clairvoyance pour lancer l'industrie du jeu vidéo avec *Pong* et Atari. Là encore, comme pour Steve Jobs, il ne s'agit pas d'un ingénieur brillant, mais d'un visionnaire, doublé d'un habile marchand et d'un parfait observateur des idées en potentiel qu'il va se charger d'actualiser. L'aventure commence en s'appuyant sur un brillant ingénieur, All Alcorn.

Ralph Baer, initiateur de la console, est un peu les deux à la fois, il est ingénieur, et s'il ressent ce plaisir du hacker pour résoudre les problèmes tech-

90. Steven Levy, opus cité. p285
91. langage de programmation plus facilement accessible que l'assembleur du haut niveau à cette époque

niques, il n'y a pas d'autres motivations chez Baer que la fonctionnalité finale, pas question de se laisser aller à une quelconque poésie. Il est aussi visionnaire, il pressent le marché, mais il le voit comme le moyen de sécuriser sa position dans l'institution à laquelle il appartient, il n'a aucune velléité de développer son affaire.

Cette figure de l'entrepreneur, ne sera pas plus développée ici. Chacun sait combien elle fait le gras des publications car elle vante les réussites individuelles ou celle des firmes. Il s'agit d'une presse qui fait de Steve Jobs, le marchand charismatique une icône, et qui oublie Steve Wozniac sans qui l'informatique personnelle n'aurait peut-être pas vu le jour aussi vite. Ce qui est important de noter est que dans cet immédiat démarrage de l'informatique personnelle, la programmation informatique va constituer une véritable expression artistique, et que la forme de cet art s'exercera avant tout dans la création de jeux vidéo. De nombreuses entreprises vont se constituer autour de ce nouveau marché de l'informatique personnelle, mais ce que la plupart de ces nouveaux ordinateurs personnels vont offrir pour recueillir des adeptes ce seront des jeux. Pour le plaisir des utilisateurs d'une part, pour la démonstration de leur capacité auprès des candidats à la programmation d'autre part, catégories qui commencent à peine à se distinguer au début des années 1980.

L'auteur

Voila une figure qui va émerger réellement avec la démocratisation de l'informatique. Les premiers hackers sont auteurs de leur code et bien sûr les assemblages électroniques des premières bornes et consoles sont pensées dans leur interaction comme des histoires de joueurs à vivre. Raconter une histoire, ou tout au moins utiliser l'ordinateur pour proposer au joueur de s'immerger dans une fiction, comme peut le faire l'auteur d'un roman, en signant un pacte

avec son imaginaire, c'est déjà ce qui se passe avec *Space War*, et plus encore ensuite avec un jeu comme *Adventure*. Mais cette dimension de création de fiction, va réellement se développer avec l'accès aux ordinateurs personnels, quand l'ordinateur posé sur le bureau, comme une feuille et un encrier, va inviter à créer des mondes. Bientôt il se transformera aussi en toile et pinceaux, en caméra et boîte de montage.

Roberta Williams, en sera la principale instigatrice. Celle qui avec son mari Ken, va créer une des entreprises les plus florissantes du jeu vidéo, ne supportait pas les ordinateurs, jusqu'à ce que son mari un soir où il avait ramené pour son travail un terminal à la maison, lui proposa de tester le fameux *Adventure* :

> *Vous vous trouvez au bout d'une route devant un petit batiment en brique. Autour de vous, la forêt. Un petit ruisseau coule du bâtiment jusqu'à une ravine.*
>
> [...] Et là, dès le moment où Roberta tapa la commande, « aller à l'est », elle fut happée. « je ne pouvais plus m'arrêter. J'y jouais encore et encore. A l'époque, Chris, mon bébé n'avait que huit mois et je le négligeais totalement. Je ne voulais m'interrompre sous aucun prétexte, même pas pour préparer le diner. » Elle ne désirait plus rien d'autre qu'aller à Witt's end ou apprendre à contourner ce fichu serpent pour atteindre les coquillages géants. Cela pouvait durer jusqu'à 4 heures du matin. Une fois couchée, elle se redressait en se demandant : « Qu'est-ce que j'ai raté ? Comment ouvrir ce satané coquillage ? Qu'est-ce qu'il y a dedans ? » [...] après un mois de fréquentation acharnée [...] Roberta vint à bout d'*Adventure*.

Ken venait d'acquérir un Apple II dans l'espoir de développer un portage du langage Fortran [92] pour cet ordinateur. Roberta désespérée de ne pas trouver

92. langage de programmation orienté vers le calcul scientifique

d'équivalent à *Adventure*, pour alimenter sa nouvelle passion, se donna pour mission d'écrire son aventure interactive. Ce sera *Mystery House*. Le jeu inspiré autant des romans d'Agatha Christie. Roberta va élaborer des énigmes, des personnages, une topographie. Mais là, où Roberta va innover, c'est dans l'idée que plutôt que de décrire le lieu et les éléments de la situation, ce serait encore plus prenant si l'on pouvait les visualiser. Elle n'avait par contre aucune idée de comment il serait possible d'y arriver.

Versa Writer, un système bancal, sorte de palette graphique permettant de dessiner une image et de l'enregistrer ensuite sur l'Apple II venait de sortir. Ken en modifiera le code pour offrir à Roberta des images dignes d'une création sur *Télécran*, c'était laid mais cela ne c'était jamais fait. Il développa ensuite le code du jeu, et une fois le jeu fin prêt, ils produisirent eux-mêmes les copies, les emballages et le distribuèrent dans les boutiques d'ordinateurs qui commençaient à fleurir, puis firent quelques annonces dans les revues. Le jeu va rencontrer un énorme succès, tout en restant une histoire de passionnés. Roberta répond directement au téléphone aux joueurs coincés par une énigme, tout en préparant son repas. La nuit, elle écrit son prochain jeu. Ken code le soir après son travail. Ils arrivent rapidement à une autonomie financière à partir de leur nouvelle activité. Ken quitte son emploi, ils vont vivre de la création de jeux et le faire en s'installant à la campagne, réalisant un vieux rêve. Leur entreprise, On-line, deviendra Sierra Online, un des plus importants studios pour la création de jeux sur ordinateur et ses concepteurs resteront à sa tête jusqu'au rachat par un conglomérat en 1996.

2.2.4 Action, mouvement, sentiments

Le jeu sur ordinateur ne repose pas sur les mêmes projections d'usage que le jeu sur consoles ou sur une borne d'arcade. Aujourd'hui la distinction est plus

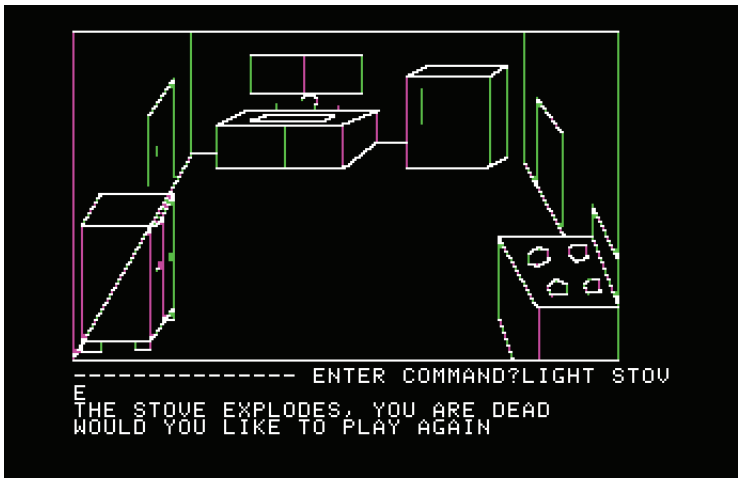


FIGURE 2.2.7 – Mystery House

difficile, au point que les querelles que se livraient encore les joueurs de consoles et ceux jouant sur ordinateurs paraissent dépassées pour le béotien. Pourtant, au début des années 2000, quand les premiers jeux du type FPS arrivaient sur des consoles de salon, les joueurs PC fustigeaient cette imposture, un FPS ne pouvait se jouer qu'avec un clavier et une souris. A contrario, jouer à Mario sur un ordinateur sans manette paraissait impensable à un joueur console. Malgré tout, et même si quelques genres restent encore peu portés d'une technologie à l'autre, la logique économique prône aujourd'hui le multi-support. Revenir sur ces débuts du jeu vidéo permet de mieux comprendre et d'éclairer les orientations actuelles et celles à venir.

Action

La première projection d'usage est celle de l'action, et particulièrement celle de l'action réflexe, le joueur est mis en situation de réagir à une mise en situation qu'engage le système qu'il confronte. Que ce système soit électronique ou informatique, il ne présente que peu de différence avec les dispositifs mécaniques ou physiques mobilisés sur le stand de foire, ou dans certains sports. La plupart des jeux concernés tirent leur type d'interaction de ces modèles de référence.

Breakout[93], le jeu de casse-brique se résume au mariage du jeu de massacre, classique de la kermesse et du tennis, du ping-pong ou de la pelote basque.

Mouvement

La seconde projection d'usage c'est celle du mouvement, non pas que les jeux de la projection précédente soit statiques, mais il s'agit de mouvement limité et réflexe, de réaction, souvent cyclique, et de toute façon au service de l'action. Ce que nous rattachons à cette projection, c'est le mouvement piloté, où il s'agit de contrôler un objet à l'écran ou sa propre présence à l'écran dans une vue subjective. Sur ce dernier point, il faut rappeler que le principe de la vue subjective existe très tôt dans le jeu vidéo, sans attendre les jeux de type FPS. Les jeux concernés par cette projection sont ici aussi directement rattachables aux modèles qui les ont suscités. Le mouvement est celui du déplacement d'un véhicule, terrestre, aérien, marin, spatial, ou sans appareillage celui du corps vivant qui se déplace, humain, animal, cellule. A ce pilotage peut être associé des actions, mais celles-ci servent le mouvement, accélération, éclairage, saut, accroupissement, et sont secondaires.

Sentiments

La troisième projection d'usage, est celle des sentiments, ceux qui naissent des émotions que provoquent l'immersion dans une fiction, celles qui sont liées aux expériences esthétiques, à la peur, à l'humour, à l'empathie. Ceux qui sont créés par les sensations, les perceptions physiques comme psychologiques. Toutes ces choses que l'on sait déjà avoir rencontré dans une lecture, devant une peinture, une sculpture, un film, dans une salle de concert, mais aussi sur un manège, aux commandes d'un parapente. C'est cette projection d'usage rattachée aux

93. jeu de casse briques initialement conçu par Steve Jobs et Steve Wosniack pour Atari

sentiments qui est également à l'œuvre dans les jeux qui mobilisent la cognition, les jeux où il faut prendre des décisions, faire des choix, mais où un temps suffisant est laissé à la réflexion.

Chacune de ces projections est présente dès les premières productions, et les jeux sont d'abord très marqués par l'une ou l'autre d'entre elles. Les consoles offrent principalement des jeux d'action, les salles d'arcade seront les premières à accueillir des jeux de mouvement, et seuls les d'ordinateurs proposeront pendant longtemps des jeux qui cherchent à susciter des sentiments. La lecture des jeux va progressivement devenir plus complexe et les plateformes seront moins marquées, mais néanmoins cette classification reste plus pertinente pour comprendre les mutations à l'œuvre aujourd'hui, que toutes celles s'appuyant sur des typologies thématiques qui ne sont utiles qu'à des fins d'évaluation dans le cadre de leur consommation.

Sur la piste des interstices contre-culturels

Chapitre 3

Faire des jeux vidéo ?

3.1 Le *faire*

3.1.1 Qu'est-ce que faire un jeu vidéo ?

Dire que l'on fait des jeux vidéo peut donner le sentiment d'une activité légère. Légère comme un divertissement sans fond. Or, « faire un jeu vidéo » est pourtant le résultat d'un long labeur qui demande réflexion, inventivité, imagination, des qualités exigibles comme dans tout travail de création artistique. Dire que l'on fait des jeux vidéo répond souvent à la question du métier que l'on exerce. A cette question posée à celui qui fait des jeux vidéo, il n'est pas rare d'entendre : « Je travaille dans le jeu vidéo », ou plus souvent encore : « Je suis graphiste, développeur, scénariste...dans le jeu vidéo ». Quand le métier est connu et reconnu culturellement et/ou économiquement, le média n'est plus précisé. La réponse s'affine et précise « Je suis game-designer » au même titre qu'on entend dire « Je suis réalisateur », « Je suis comédien », mentionnant inconsciemment la valorisation culturelle acquise, attachée à ces métiers artistiques dont on sait qu'ils peuvent néanmoins susciter quelques suspicions quant à leur sérieux. Il est rare qu'un interlocuteur peu familiarisé

à l'art mesure les difficultés auxquelles se confronte tout créateur. Être producteur, chef de projet, manager, indique plutôt un savoir-faire propre à la gestion économique. Qualifier son travail par le faire peut donc représenter un refuge pour celui qui doute d'être suffisamment explicite, pensant que sa spécialisation n'est pas suffisamment connue ou bien qu'elle est tout simplement dévalorisée. Le métier de « testeur de jeu vidéo » est, par exemple, rarement formulé, alors qu'il s'agit d'un métier à part entière. Le jeu vidéo appartient à la catégorie des industries culturelles, qui, en tant que telle, s'appuie sur la division du travail. Ce qui implique que dire que l'on fait des jeux vidéo plutôt que l'on travaille dans le jeu vidéo, peut aussi indiquer toute l'importance accordée à la création. Ce « faire » si prenant et si impliquant est loin d'une activité neutre et banale. Le verbe met l'accent sur la praxis ou fait état de la primauté attribuée à la praxis. « Qu'est-ce que faire des jeux vidéo ? » renvoie à la même question philosophique qui s'est posée et imposée aux artistes de la modernité lorsqu'ils s'interrogeaient sur « Qu'est-ce que la littérature » (Sartre, 1948) « Qu'est-ce peindre ? », « Qu'est-ce que sculpter ? » etc.

Le cinéma rencontre les mêmes difficultés qui ne sont pas à l'évidence d'ordre linguistique. Sait-on de quoi il s'agit quand la question se pose de « Qu'est-ce filmer ? » ou « Qu'est-ce que réaliser ? ». Quant à : « Qu'est-ce que faire des films ? », est un ensemble encore plus complexe qui n'arrive pas à être saisi comme le sont la peinture ou la sculpture. On sait que « Qu'est-ce que peindre ? » n'a jamais questionné la technique du geste ou le broyage des pigments mais englobe toute la théorisation dialectique entre les formes et leur inscription dans l'histoire, les rapports aux idéaux religieux et/ou politiques ou à leur absence. Pour le dire de manière un peu grandiloquente, cela questionne le rapport au monde qui passe par des formes culturellement symboliques toujours renouvelées. La question recouvre donc cette correspondance complexe

entre des modes de représentation et l'histoire de la civilisation où se trouvent condensées, enchevêtrées et voilées des valeurs politiques, scientifiques, culturelles et éthiques.

Est-ce l'objet qui empêche la formulation d'un verbe adapté, est-ce cette complexité du « faire », qui le produit ? Est-ce encore la difficulté à distinguer l'objet des intentions et des finalités, quand, à partir d'un même processus, sont envisagés un produit et/ou une œuvre ? Faire des jeux vidéo recouvre l'idée de fabriquer un produit tout en créant une œuvre, ou encore de faire œuvre, parfois de façon exclusive, parfois en réunissant produit et œuvre. L'art contemporain fonctionne t-il différemment ? Pose t-on la question : « Qu'est-ce que faire de l'art contemporain ? ». Faire des jeux vidéo n'est pas une affirmation cherchant à se rédimer par un propos provocateur mais s'avance comme une simple affirmation qui peut être traitée de la même façon que le travail d'un artiste qui se présente en ayant l'intention de « faire de l'art (contemporain) ». Il s'agit surtout de montrer dans le cadre de cette thèse que si le jeu vidéo est une industrie et que la division du travail y règne, la conception d'un jeu vidéo n'est pas sans vouloir souscrire à une démarche artistique.

3.1.2 L'objet du faire

Le jeu vidéo propose comme d'autres médias culturels, une production variée, de multiples façon de jouer et différents supports - ordinateur, console de jeux, smartphone, navigateur - pour accueillir ces jeux. Il n'est pas question de se lancer ici dans un exercice qui consisterait à égrener l'exhaustivité ou la diversité de cette production. Mais à ce stade de la discussion, alors que ce faire des jeux vidéo est au cœur du questionnement, il est peut-être temps d'expliciter quelques unes des tendances de ce paysage contrasté. Cet exposé des lignes de force de ce marché du jeu vidéo, doit nous permettre en identifiant

ses principaux pôles, d'ancrer notre positionnement artistique et critique.

3.1.2.1 Le jeu hollywoodien

Le plus important de ces pôles pourrait être qualifié comme constituant le pôle hollywoodien. Les jeux de ce pôle, à moyens et gros budgets, sollicitent des équipes importantes, de 30 personnes en début de création à 300 personnes en fin de production, voire pour certaines méga-productions des sommes bien plus importantes. Des premières idées à la sortie du jeu, le développement peut s'étaler sur 3 à 5 ans pour un premier opus, ce qui explique que souvent le jeu reçoit un accueil favorable. La licence sera ensuite exploitée en multipliant les opus qui vont amortir les investissements qui avaient été consentis dans la R&D [1], dans les outils et dans l'infrastructure.

Dans le même esprit, le portage sur plusieurs supports est également envisagé dès le départ, dans le même objectif d'efficience. Les coûts en marketing de ces productions sont parfois aussi élevés que leurs coûts de développement. Les gros studios dépendants d'éditeurs, ou indépendants de ces éditeurs parce qu'ils ont des moyens équivalents - ne pas confondre avec l'indépendant de la *scène indépendante* qu'il faut plutôt qualifier d'artisan du jeu vidéo -, ont un fonctionnement véritablement industriel. Un jeu AAA, mobilise d'abord une équipe réduite pour la phase de conception, puis progressivement les effectifs vont augmenter en se rapprochant de la production. C'est cette production de graphismes, de niveaux de jeux, de décors, de séquences d'animations, qui va demander beaucoup de « temps-homme », qui coûtera cher, et entrainera le plus souvent, à délocaliser. Cette pratique est nommée, d'un politiquement correct *out sourcing*. Les gros studios possèdent, de toute manière pour la plupart d'entre-eux, des filiales réparties sur la planète en fonction de ces considéra-

1. R&D pour recherche et développement

tions. Rien de bien différent de ce qui existe au cinéma et notamment dans le film d'animation qui fait appel aux mêmes besoins spécialisés.

Mode de distribution

Les modes de distribution sont de trois ordres :

— Le mode traditionnel de la distribution en magasin spécialisé ou en grande surface, où les jeux sont présentés en rayonnage, encore en boites, parfois pour le support PC quand il s'agit de collector, support du CD ou DVD. La distribution se fait exclusivement en boitiers plastiques, avec le format de disque propre à la console pour ces dernières.

— Le mode dématérialisé en téléchargement sur les magasins en ligne. Pour la version des jeux destinés aux ordinateurs, plusieurs magasins existent sans s'opposer vraiment de front, celui de Valve avec Steam, domine le marché, malgré les tentatives de certains éditeurs de le concurrencer au moins pour leurs propres produits. Ces magasins en ligne proposent une interface qui pousse à l'affiliation - discussions spécialisées, chalenge de « succes » dans les jeux - ainsi qu'une alternance de cycles promotionnels. Pour lutter contre le piratage, les jeux sur supports physiques achetés en magasin, exigent une connexion à un magasin en ligne pour fonctionner. Pour la version des jeux destinés aux consoles, le modèle est identique, à la différence de l'interface du magasin en ligne du consolier, Sony, Microsoft, Nintendo, directement intégrée dans le dispositif technique connecté.

— Le mode du MMORPG [2] , à la fois mode de distribution, mode de

2. Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, *massively multiplayer online role-playing game* : MMORPG) est un type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel. Ce type de jeu, de par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes inédits, comme les communautés

jeu et genre. Il s'agit, comme son acronyme le présente, d'un jeu de rôle dans lequel un nombre important de joueurs vont se retrouver connectés dans un univers dynamique dont la caractéristique principale est d'être persistant. Chaque fois que le joueur se déconnecte, le monde et ceux qui l'habitent continuent d'évoluer. Ce mode de distribution procède dans sa forme historique d'un modèle économique qui demande d'abord un achat puis un abonnement. Ce modèle a été quelque peu bousculé - nous allons le voir - sans pour autant remettre en question le ténor du genre *World of Worcraft*. La suite du paragraphe concerne principalement les deux premiers modes.

Jeux

Quels types de jeux sont-ils concernés ? Il s'agit principalement de jeux aux budgets importants, la prise de risque se limite donc aux licences qui ont fait leurs preuves et aux contenus comme aux façons de jouer les plus *mainstream*. Le chef d'orchestre incontesté est le marketing, même s'il est indécent d'occulter l'investissement des équipes de conception et de développement qui, à chaque étape, essaient de contribuer à insérer une part de créativité, compte tenu des contraintes.

Les saisonniers

L'essentiel du champ est occupé par les suites à succès qui fleurissent sur les gondoles physiques ou numériques, de façon cyclique, comme pour rythmer les saisons du jeu vidéo.

— Les jeux de guerre en vue à la première personne, violents, hyperactifs et rythmés mais peu exigeants, où les productions se livrent une course

virtuelles de joueurs et les risques de dépendance ludique.

à l'hyperréalisme et aux effets spéciaux. Ils appartiennent au genre FPS (*Firts Person Shooter*) qu'ils monopolisent depuis quelques années. Le jeu type serait *Call of Duty*.

— Les jeux de sports, qui ont un succès important mais souvent géographique et relatif à leur culture, Football, Basket, Hockey. Le jeu type serait *FIFA*.

— Les jeux de course en mode arcade, là encore ils sont peu exigeants et plus des vitrines technologiques pour ce qui concerne le rendu graphique. Le jeu Type serait *Need for Speed*.

Il est exceptionnel de ne pas voir un nouvel opus de ces licences en bacs chaque année.

Les sagas

D'autres jeux de ce pôle que nous avons qualifiés d'hollywoodiens sont présents à intervalles plus irréguliers. Ce ne sont donc pas les mêmes titres qui sont à l'honneur chaque année. Le cycle est de deux ou trois ans, compensé par la pratique des DLC. En résumé - ce n'est pas toujours le même principe - une partie du jeu déjà développée est présente dans le jeu initial et devient accessible à une date ultérieure, quand l'éditeur décide de commercialiser un contenu supplémentaire qui s'ouvre avec un code. Une vente à double détente en quelque sorte.

— Les jeux d'action ou action / aventure, en vue à la troisième personne. L'action n'est plus permanente et plus nuancée pour les jeux d'action / aventure Ils sont accompagnés de narration et d'une immersion qui ne reposent pas seulement sur la surcharge visuelle. Ils appartiennent au genre TPS. Le jeu type serait *Assassins Creed*.

— Les Jeux à monde ouvert et les jeux de rôles qui s'appuient pour leur crédibilité sur une simulation pointue des formes de vies dans l'espace

FIGURE 3.1.1 – Les jeux hollywoodiens avec leur nouvel opus à chaque automne

virtuel proposé, tout en étant très exigeants sur les ambiances et la qualité des propositions graphiques. Le jeu type serait *GTA*.

3.1.2.2 Le grand public

Le grand public du jeu vidéo ne s'embarrasse pas de l'image négative problématique dont il est affublé. Pour ce public (31 millions en France, en 2014) le jeu vidéo représente l'équivalent de la comédie familiale au cinéma. Ce public est toutefois celui qui rejette les productions hollywoodiennes car elles sont souvent jugées trop violentes. Les productions de ce type oscillent entre faibles et budgets moyens.

La maison de poupée, le camion de pompier et le karaoké, Agatha et Indiana.

Ils se trouvent sur les gondoles des magasins. Aussi bien *The Sims*, déjà présenté, que des simulateurs d'autres types de vie fantasmée. Ces titres jouent par exemple sur l'engouement pour le *care* (l'attention portée à), le *faire comme si*, avec des simulations agricoles, où le joueur pourra conduire enfin le gros tracteur et s'occuper de son exploitation, produire, vendre sa production, et acheter un tracteur plus sophistiqué. D'autres jeux permettent de se lancer dans le transport routier, l'exploitation forestière, le transport ferroviaire, l'architecture de ponts, etc. Sur les mêmes rayons, ces simulations côtoient des jeux attachés à une console notamment autour du *Game motion*[3], grâce aux interfaces gestuelles qu'elle propose et leur invitation à *jouer ensemble* : collections de jeux de sports et jeux de danse au premier chef.

Ce grand public apprécie aussi ce plaisir démodé ramené sur le devant de la scène : le jeu d'aventure en *point & clic*, l'humour décalé, les énigmes. Comme

3. Les jeux qui dépendent d'une interface de capture gestuelle pour enregistrer les mouvements du joueur, Kinect, wii, move, principalement des jeux de danse ou de sport

FIGURE 3.1.2 – Les jeux hollywoodiens en saga

pour les jeux du pôle hollywoodien, certains se trouvent en boutiques, d'autres exclusivement sur des magasins en ligne, dans des bacs promotionnels physiques ou des boutiques équivalentes en ligne et dans les magasins d'applications mobiles.

Ces jeux se distinguent de ceux désignés par *le casual game*. Ils peuvent cependant intéresser des publics qui finissent par avoir en commun, bien que l'attitude ludique recherchée comme les usages constatés soient fondamentalement différents. Ils engagent, soit physiquement, soit dans la relation au groupe, soit dans une passion, par découverte ou nostalgie.

FIGURE 3.1.3 – The Sims, Farming-Simulator, Danse Danse Révolution

Les jeux casuals

Il est peu évident de traiter des *jeux casuals* comme d'aborder le joueur dit *casual*. Plusieurs études ont été amorcées en ce sens et confirment que ces questions mériteraient de l'être de façon attentive. Pour simplifier, nous dirons qu'il est ici question de jeux qui n'engagent pas les joueurs et qui sont immédiatement accessibles, et - pour forcer le trait - ils peuvent s'abandonner comme une revue dans la salle d'attente du médecin.

Ce qui suit n'a pas vocation à présenter dans le détail le *jeu casual*. Lancer un

de ceux pré-chargés sur un smartphone, sur un navigateur ou un réseau social, devrait suffire à éclairer sur l'essentiel. Certains ne sont dignes d'aucun intérêt alors que d'autres font état de gameplay réussi ou même de poésie. Le *casual* ne sanctionne pas une qualité, mais une approche du jeu, tant pour le joueur que pour le créateur. C'est un domaine auquel les petits développeurs ont accès, et s'il présente une des premières opportunités pour pouvoir s'exprimer de nouveau sur la scène indépendante, il est en même temps l'objet de nombreux changements pour leur profession.

Principalement, s'y retrouvent des jeux d'objets cachés, des jeux de tri, des jeux de catapultes et des jeux de réflexion, avec deux modes de distributions spécifiques, qui chacun, à sa manière, bouleverse fondamentalement le secteur, tant pour les consommateurs que pour les producteurs.

Les APPS

La première application est associée à l'incroyable développement des usages en mobilité connectée.

Connecté parce que ce n'est qu'avec la possibilité d'accès direct au téléchargement à partir du terminal mobile que l'usage est devenu massif. Le jeu sur smartphone et sur tablette représente en effet une part de plus en plus importante des applications disponibles sur les magasins en ligne, les fameux *app stores*. Si l'on se fie aux informations établies dans les études qui se succèdent sur les médias spécialisés, les chiffres ne cessent d'étonner. Apple, annonçait en 2014, que six ans après le lancement de son magasin en ligne, il hébergeait plus d'un million d'applications. Pour Android, les chiffres indiquent que les jeux constituent plus de la moitié des applications téléchargées, mais surtout qu'ils génèrent l'essentiel des revenus. Mais le plus important est illustré par deux autres informations, à la fois contrastées et très significatives. Une information

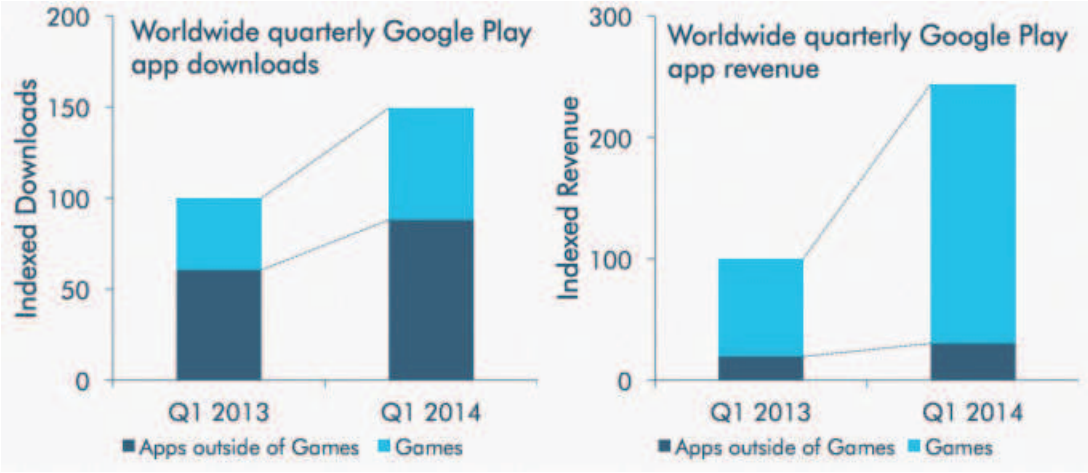


FIGURE 3.1.4 – Part des jeux et des applications sur le GoogleStore

qui vient tempérer, ou tout au moins questionner les chiffres d'Apple, puisque il y est affirmé que 80 % des applications ne sont presque jamais téléchargées et considérées comme « mortes », ce qui confirme le sentiment exprimé par de nombreux développeurs. Il est très difficile de se rendre visible sur ces magasins en ligne, compte tenu à la fois de la quantité des applications, mais également d'une organisation qui ne favorise pas cette visibilité, telle une jungle, disent certains. Dans le même temps, si l'on observe le classement des revenus générés par les jeux sur support mobile - l'existence même de ce genre de mesure est significatif - on constate que les dix premiers d'entre eux génèrent ensemble, près de quatre millions de dollars par jour. Chiffre proprement ahurissant, mais ce qui l'est plus encore, c'est qu'il s'agit de jeux gratuits. Enfin, de jeux qui utilisent les principes d'un nouveau modèle économique, le *free to play*[4]

4. L'étiquette free to play, littéralement gratuit à jouer (F2P est une abréviation couramment utilisée), appliquée à un jeu en ligne indique qu'un utilisateur peut utiliser le jeu gratuitement (à l'inverse du pay to play qui désigne les jeux à accès payant). Les jeux F2P utilisent souvent le principe des micro paiements au sein d'une boutique virtuelle pour se rentabiliser et se viabiliser.

Top Grossing iOS Games

GAME	PRICE	REVENUE	DAILY NEW USERS
Clash of Clans	Free	$1,197,891	40,606
Candy Crush Saga	Free	$947,507	42,637
Game of War - Fire Age	Free	$613,158	19,314
Kim Kardashian: Hollywood	Free	$290,652	101,539
Farm Heroes Saga	Free	$229,376	19,734
Hay Day	Free	$192,427	38,572
Boom Beach	Free	$161,326	19,802
Big Fish Casino – Free Slots, Vegas Slots & Slot T	Free	$136,076	18,412
Pet Rescue Saga	Free	$116,676	16,881
Underworld Empire	Free	$103,124	500

FIGURE 3.1.5 – Revenus affichés des applications sur l'AppleStore

FIGURE 3.1.6 – jeux casuals

Le free.

Ce second mode de distribution est lié pour partie, nous l'avons déjà évoqué, à la démocratisation massive d'internet et à l'émergence des réseaux sociaux. Si les premiers jeux de fans sont apparus comme de vrais jeux gratuits sur navigateurs, un marché s'est rapidement constitué autour du temps d'audience de ces jeux et donc de leur capacité à offrir du temps publicitaire. Du gratuit compensé, avancera t-on, ici, stipulant qu'en aucun cas l'analyse critique ne peut être dupe. Là dessus s'est construit un modèle économique, qui a rapidement évolué vers une logique d'audimat, pour capter la manne publicitaire. La logique est assez simple pour le développeur, qui ne va avoir que la régie publicitaire comme interlocuteur, pour créer des jeux à forte audience ou multiplier le nombre de jeux accessibles. Ce modèle a évolué à partir de l'introduction d'un modèle économique particulier au MMORPG par les éditeurs coréens. Ils ont remplacé la logique d'abonnement, difficile à multiplier pour un joueur, par un accès gratuit au jeu, ne rendant payant que l'accès privilégié à des spécificités qualitatives ou cosmétiques. Cela correspond au fameux *free to play* évoqué précédemment.

Le modèle trouve un équilibre économique, dès lors qu'un taux de transformation suffisant est atteint, par exemple quand 5 % des joueurs se transforment en acheteurs.

Le concept de gratuité détourné

Ce *free to play* est devenu une véritable alternative au modèle économique précédent, jusqu'à amener de gros éditeurs à modifier leur modèle initial pour certains jeux, voire à l'imposer initialement. Il est fréquent de voir des MMORPG AAA, initialement conçus sur un modèle économique reposant sur l'abonnement, passer au mode *free to play* pour limiter les dégâts d'un décollage com-

mercial difficile. Ce modèle est toutefois amplement contestable quant à son affichage, puisqu'il est loin d'être gratuit. Sans plus entrer dans les détails, les paiements peuvent prendre la forme de micro achats, censés n'apporter que des éléments de confort, ou accélérer un peu l'accès à certaines options, plus longues à obtenir sans ces micro-paiements. Plus grave, le modèle peut se transformer en *Pay to win*[5].

A l'analyse de ce type de proposition commerciale, un esprit un tant soit peu critique conclue que le choix dit libre du joueur n'est qu'une vaste tromperie. La commission européenne vient d'ailleurs d'intervenir en lançant une commission d'enquête, après avoir été alertée par des associations de consommateurs.

Au-delà de l'aspect racoleur de la mention *free*, c'est surtout l'évolution de la conception qui dérange le concepteur-réalisateur de jeux que je suis. Une simple visite sur les sites spécialisés est révélatrice. Les pratiques de détournement ne sont même pas dissimulées. Un game design de *free to play* se construit comme un piège. Il ne s'agit plus de construire une expérience de jeu qui soit en mesure de plaire et satisfaire celui qui y sera confronté - expérience génératrice d'une critique positive du jeu - mais bien de construire un modèle qui, basé notamment sur la frustration contrôlée, va amener le joueur à délier sa bourse une première fois puis à le maintenir le plus longtemps possible dans cet appel à la consommation.

Le game designer est alors conduit à souscrire à une transformation de son travail qui repose davantage sur la maîtrise de techniques de manipulation que sur des qualités artistiques et esthétiques attendues d'un créateur.

5. Payer pour gagner : Principe de micro-transactions financières permettant à un joueur d'obtenir des avantages et d'être plus puissant qu'un autre joueur dans un jeu.

Le designer face au marketing

Les chiffres cités, relatifs à la création de jeu vidéo par de grandes entreprises, peuvent sembler inopportuns pour un travail de recherche qui s'intéresse à la création de jeu vidéo. Les chiffres évoluent et n'ont pas de valeur intrinsèque à nos yeux. Ils révèlent toutefois que, là encore, ce qui prévaut est la maitrise du modèle économique. Si le concepteur de jeu est dans l'obligation d'adopter des stratégies visuelles pour rendre son jeu attractif et donc visible, il en va d'une toute autre stratégie pour que l'application annoncée comme étant gratuite entraîne l'acte d'achat. Vouloir que son travail de création soit remarqué fait partie de la première stratégie et, à ce titre, fait partie des conditions générales de la création, qu'elle que soit l'époque. Que la création artistique ait toujours dépendu du monde économique (religieux, politique, hauts dignitaires) dans lequel aucune éthique n'a jamais été particulièrement attendue, n'a certes pas prétention à réveler des rapports secrets entre l'instance « art » et les autres instances. Cependant, la seconde stratégie fait appel à une toute autre disposition d'esprit, même pour ceux qui sont prêts à jouer le jeu du marché. Elle insinue le marketing comme étant une composante interne à la conception du faire, alors que création et marketing étaient restés jusque-là, séparés.

[6] L' AFJV, dans son activité d'information et de promotion du secteur, ouvre ses colonnes à des consultants renommés qui font profiter les visiteurs amateurs ou professionnels, de conseils et de points de vues sur des sujets d'actualités. Voici ce que disait Pascal Luban dans une rubrique consacrée à la conception des *free to play* - appelés dorénavant *Freemium*, en référence aux jeux basés sur un modèle économique plus classique appelés *Premium* - et plus particulièrement à propos de cette situation :

6. L'Agence Française pour le Jeu Vidéo a pour objet de favoriser l'emploi et la création d'entreprise au sein de la communauté française des concepteurs, producteurs, éditeurs et distributeurs d'œuvres multimédia et d'en promouvoir les innovations, les créations techniques, artistiques et intellectuelles.

> [...] cette évolution n'est pas seulement d'ordre commercial, elle a des impacts profonds sur le design des jeux eux-mêmes. Nous autres game designer, nous allons devoir réapprendre notre métier, si nous voulons répondre à cette nouvelle demande. En effet, alors que dans un jeu « traditionnel », notre unique objectif de design est de créer du « fun », dans un *free to play*, le designer doit aussi se préoccuper de sa monétisation. [7]

Un peu plus loin, quelques exemples sur les motivations du joueur qui doivent être sollicitées :

> Faciliter son expérience de jeu : de nombreux FTP, demandent au joueur de se connecter régulièrement pour effectuer des « corvées », comme entretenir ses poneys dans *Poney Vallée*. L'automatisation de ces tâches ingrates, fait partie des items qui ne peuvent être achetées qu'avec du vrai argent.
>
> Accélérer sa progression dans le jeu : [...] acheter un objet virtuel devient ainsi moins coûteux (en expérience de jeu) que de l'obtenir. [8]

Ailleurs [9] , la méthode sera aménagée pour s'adapter aux irréductibles *gamers* qui ne se laissent pas séduire comme les *baleines* [10].

En 2012, lors de ses analyses annuelles , Laurent Michaud, - un des meilleurs

7. http ://www.afjv.com/press1008/100826_game_design_free_to_play.php
8. ibid
9. http ://www.afjv.com/news/2640_le-design-des-jeux-freemium-pour-les-hardcore-gamers.htm
10. On appelle baleines les joueurs qui dépensent beaucoup d'argent dans un free to play et jouent régulièrement au jeu. On constate que ce montant peut augmenter jusqu'à des milliers de dollars pour certaines personnes. C'est grâce aux objets à acheter en jeu que les baleines sont "possibles", dans le sens où un jeu pay to play dispose rarement de ces objets en jeu, et le coût d'un jeu est alors le même pour tout le monde. On peut appliquer l'Optimum de Pareto aux free to play et les baleines sont souvent plus de l'ordre du 1% de la masse totale des utilisateurs. http ://www.jeuxonline.info/actualite/40381/etude-baleines-1-joueurs-payants-generent-32-chiffre-affaires (nous soulignons : nous avons laissé le texte en l'état pour montrer l'intégration du cynisme de la situation)

spécialistes de l'économie du jeu vidéo et producteur de nombreux rapports et livres blancs -, dressait un bilan de la crise que traversait le jeu vidéo à l'aube de la nouvelle génération de consoles de salon. Il concluait sur le constat de l'irrémédiable ascension de ce modèle économique. S'adressant aux développeurs, il leur disait qu'ils ne pouvaient plus rester dans leurs bulles de créatifs, qu'il fallait donner plus de poids aux fonctions de marketing, de promotion et de monétisation, qui étaient les principales sources de transformation de valeur.

3.1.2.3 La catégorie du « reste »

Le « reste » représente les jeux qui ne rentrent pas dans les catégories de jeux vidéo recensées précédemment. Par nécessité, cet état des lieux rend dialectiques les modèles économiques, les genres et les structures de création car ces différents aspects sont étroitement liés, en interaction et évolution permanente. Le modèle économique infère sur le genre au même titre que la structure professionnelle doit se plier à tel ou tel modèle économique pour subsister. Si ma démarche scientifique n'est pas neutre, je précise néanmoins que « le reste » est ce qui est considéré comme tel par le marché vidéoludique dont le *serious game*, le *news-game*, le *politic-game* et l'*art-game*.

Le serious game

Le *serious game* fait appel à certaines propriétés du jeu de façon générale et du jeu vidéo en particulier, dans des situations d'apprentissage, de formation, d'entrainement en sécurité, de mises en situation, de remédiation enfin de rééducation.

[11] Tous les secteurs professionnels, sociaux, éducatifs et de santé sont concer-

11. Un jeu sérieux (de l'anglais serious game : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est un logiciel qui combine une intention « sérieuse » - de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entrainement - avec des ressorts ludiques.

nés. L'essentiel de leur modèle économique repose sur la commande d'institutions ou de grands groupes. Il faut ajouter à ce groupe des utilisations proches, comme les jeux à vocation d'éducation sur des sujets de société, qu'il s'agisse de promouvoir des grandes causes comme la paix, la vaccination, l'écologie, la faim, la pollution... Ils s'appuient sur le même schéma économique ou sur des utilisations plus mercantiles avec l'utilisation du jeu pour de la promotion commerciale.

FIGURE 3.1.7 – Serious game

L'actigame [12]

Nous distinguons du *serious game*, trois autres formes d'expressions : le *news-game*, le *politic-game* et l'*art-game*.

De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement. *Serious Game Design : considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire.* Damien Djaouti, Thèse de Doctorat.

12. Les jeux vidéo d'activisme politique sur Internet se servent de leur forme ludique pour transmettre un message engagé ou pour illustrer une situation politique. Ils peuvent aussi proposer une critique de la culture Internet. Cette pratique dérive de l'hacktivisme. Alors que le « hacker » (le bidouilleur en français) est perçu comme un saboteur, c'est plutôt le « cracker » (le pirate informatique) qui serait à l'origine des méfaits. Le Manifeste du hacker publié en 1986, publicise cette figure du hacker plus près de la philosophie des étudiants du MIT des années 50, qui furent les premiers à être désignés par ce terme. Le hacker est plutôt dans la culture Internet, le combattant lancé en mission éthique. Voir le sujet consacré aux hackers dans le chapitre deux. Les jeux vidéo d'activisme reproduisent des jeux connus en ajoutant un contenu politique. Ils se divisent en deux types distincts : les jeux complets (souvent en Flash) et les correctifs (patchs) ou les mods pour des jeux commerciaux.

Le troisième, l'*art-game*, a déjà été présenté à l'ouverture de ce travail de recherche et sera encore largement discuté. Le premier est toujours un peu en doublon avec le web-doc auquel il est souvent associé, ce qui est, somme toute, assez logique. Leurs finalités se rejoignent pour informer à travers un média interactif. L'interactivité va générer un engagement dans la recherche de l'information tout à fait particulier. L'internaute ou le joueur ne va plus consommer l'information sur un mode passif, mais la découvrir en ayant le sentiment d'être parti à sa recherche. Une proposition de ce type existe pour l'explosive affaire Clearstream [13], où l'ensemble des données disponibles sont tirées de la véritable matière informationnelle, vidéos et copie de documents. La différence porte surtout sur les technologies utilisées et les modes de représentation.

Cette forme d'expression peut également être proche de la seconde, le *politik-game*. Sa conception s'apparente à une forme d'investigation journalistique critique contrairement à l'information qui se présente sous une forme apparente de neutralité. Mais ce que l'on regroupe le plus souvent sous cette forme, ce sont les jeux porteurs d'un message explicite à propos d'une situation politique et de valeurs jugées en danger. Ce sont des affiches interactives. Ces jeux dénoncent plus qu'ils informent. Les jeux du collectif italien *Molle industria* sont caractéristiques de cette forme d'expression.

[14]

13. L'affaire Clearstream est le nom de deux affaires concernant la chambre de compensation luxembourgeoise Clearstream. L'affaire Clearstream 1 (2001-2003) consista en une enquête sur Clearstream destinée à vérifier les faits rapportés en 2001-2002 par le journaliste Denis Robert dans ses livres *Révélation et La Boite noire* : l'utilisation possible du système de comptes non publiés de la chambre de compensation pour faire du blanchiment d'argent. L'affaire Clearstream 2 (2004-2011) consista en une tentative de manipulation de la justice par un petit groupe de politiciens et d'industriels, afin d'impliquer dans le scandale des frégates de Taïwan, des personnalités innocentes dans le but de les évincer. Un Political Game du nom de Manipulations a été réalisé par Sébastien Brothier et David Dufresne. Dans ce jeu, le joueur prend le rôle d'un enquêteur afin de démystifier l'affaire Clearstream. Le jeu propose de fouiller, d'interroger, de consulter des coupures de presses, dossiers, listings, notes secrètes, notes personnelles... Au fur et à mesure de l'enquête, des données sont libérées pour progresser.

14. *Le collectif italien Molle Industria a fait la une des journaux grâce à son « Mac Donald Vidéogame » où le joueur se retrouve à la tête de la firme de fastfood et peut, entre autres*

FIGURE 3.1.8 – *Mac Donald Videogame* - Molle Industria - Actigames

3.1.2.4 La Steam[15] Attitude

Le dernier pôle sera peu abordé bien qu'il soit l'un des plus importants. Il représente, en effet, le ventre mou du jeu vidéo, la norme, en dehors de tous les excès en chiffres, en modèles économiques complexes ou en expressions discrètes. De petits ou moyens studios ainsi que des indépendants qui portent bien leur nom, font du jeu vidéo tel que le sens commun s'attend à le voir faire. La distribution passe pour l'essentiel par les magasins en ligne comme Valve pour Steam. D'autres existent mais ces derniers sont incontournables. Les acteurs de ce pôle cherchent souvent des financements participatifs pour lancer leurs projets. Le succès rencontré par quelques-uns les encourage à proposer des jeux originaux à forte teneur créative. Même si ce n'est pas simple de rester visible face aux grosses machines que sont devenues les plateformes comme *Steam*,

actions, semer des OGM, nourrir les vaches avec des déchets industriels, corrompre des politiciens et gérer à la dure ses restaurants. Autre jeu controversé, « Opération Pedopriest », installe le joueur à la tête du Vatican et propose de camoufler les actions de prêtres pédophiles afin qu'ils ne se fassent pas arrêter par la police. Il est ainsi possible d'intimider les témoins de scènes de viols afin que les parents n'appellent pas la police. Le jeu est objet de polémiques quant à sa portée. http ://www.molleindustria.org/

15. Steam est une plate-forme de distribution de contenu en ligne, de gestion des droits et de communication, développée par Valve et disponible depuis le 12 septembre 2003. Orientée autour des jeux vidéo, elle permet aux utilisateurs d'acheter des jeux, du contenu pour les jeux, de les mettre à jour automatiquement, de gérer la partie multijoueur des jeux et offre des outils communautaires autour des jeux utilisant Steam.

c'est ici que *faire des jeux vidéo* semble s'exprimer le plus adéquatement.

Le champ de la production du jeu vidéo est loin d'être aussi caricatural et tranché : il arrive que de gros studios produisent, à l'aide d'équipes réduites, des jeux dans l'esprit des studios les plus petits. Certains indépendants ne voient que le *freemium* comme solution pour « rester debout ». Mais, à vrai dire, tous producteurs qui *font* des jeux vidéo aspirent à s'exprimer avec leur médium. Les difficultés d'existence font qu'à l'instar de la majorité des artistes, les producteurs peuvent être contraints à une production alimentaire en raison de l'inaccessibilité au panthéon de la reconnaissance censée représenter l'excellence de l'art.

3.1.3 Le pourquoi du faire

3.1.3.1 Trois axes définissent les intentions qui motivent ceux qui s'adonnent à faire des jeux vidéo

Nous proposons une lecture des intentions ou motivations qui poussent un créateur à faire du jeux vidéo une pratique plus ou moins créative.

— L'axe économique. A une extrémité, la création de jeu se conçoit comme un pur profit. Le jeu vidéo change alors de forme et se fait produit, outil ou service. Il peut être l'expression d'un vide de sens, beau, laid, violent, doux, être exposé au musée comme être distribué dans des paquets de lessive. La seule question est la création de valeur au sens économique. A l'autre extrémité, la création se fait dans une absence totale de considération économique au profit du don, du partage et de la philanthropie. La conception de la création d'un jeu se fait en dehors de toute préoccupation relative à la création de valeur économique.

— L'axe culturel. Sur cet axe s'opposent deux autres extrêmes. L'intention du créateur est de produire un contenu identifiable comme devant

susciter une réflexion dans la conscience du joueur, faire en sorte qu'il y ait le souvenir d'un acte réflexif ou d'une pensée qui s'est construite au cours du jeu. L'intention est de laisser une trace identifiable objectivement qu'elles que soient les nuances des jugements esthétiques exercés sur l'œuvre. L'œuvre culturelle est entendue comme étant le faire de la création et non comme étant le point de vue d'une culture autoproclamée supérieure. A l'opposé, l'intention du créateur est de faire un produit de pur divertissement. Il répond à une fonction annoncée explicitement qui est celle d'être joué dans l'instantané ou sur un mode répétitif hypnotique. Cette intention n'a nulle vocation à laisser de trace dans l'esprit du joueur.

— L'axe politique (de l'émancipation). Les deux pôles se confrontent sur cet axe et sont certainement plus marqués. Les deux autres sont rarement revendiqués et dénotent plus une attitude. Avoir l'intention d'émanciper un joueur dénote un engagement politique. Cette émancipation peut s'exprimer dans différents domaines, éducatif, politique, social et culturel. Toutefois il convient de distinguer l'intention de créer une œuvre relevant de l'axe culturel et la recherche d'une émancipation politique à travers une création vidéoludique, qui relève de cet axe. L'opposé de l'intention émancipatrice est celle d'une construction de jeu aliénante, dont la logique du *free to play* poussée à l'extrême est un bon exemple.

Nous pouvons également définir cette projection, comme un regard critique porté après-coup et une évaluation. Ces trois axes, ceux de capital économique, culturel et humain, seraient le résultat de ces intentions. Il serait intéressant alors d'étudier du point de vue de la réception, les trajectoires des projets entre intentions et réception. Nul doute que l'analyse éclairerait la façon dont les inconscients culturels travaillent les productions et la réception et pourrait

ainsi rendre compte de certains écarts.

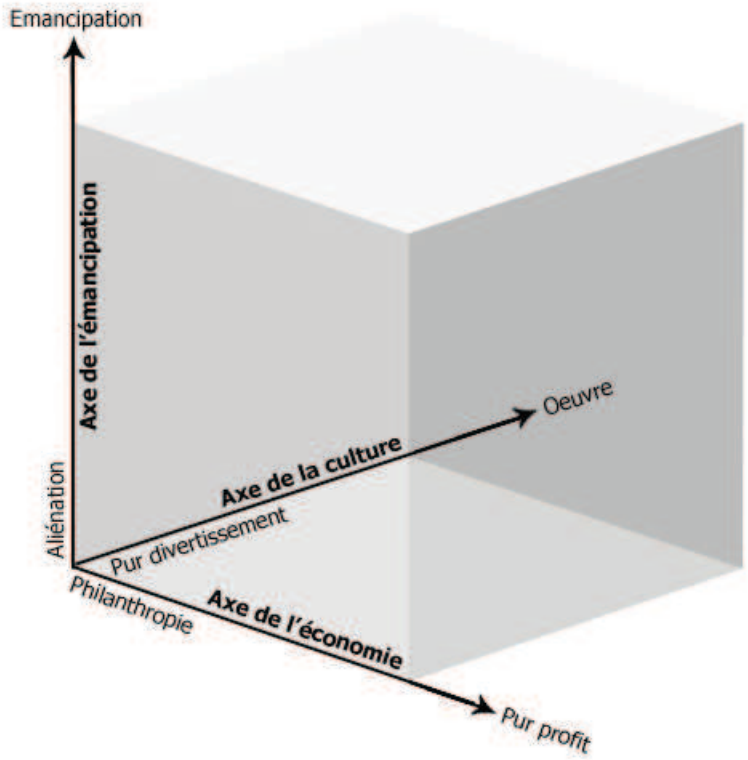


FIGURE 3.1.9 – Les motivations à produire des jeux

3.1.3.2 Le spécialiste, l'artisan, l'artiste

Le spécialiste

Il ne saurait être question de porter un jugement qualitatif sur cette catégorisation, ni d'indiquer une quelconque hiérarchie. Il s'agit au contraire d'éclairer le champ de la création vidéoludique, les rapports internes et les espaces de liberté qui peuvent y être saisis. Les motivations exposées montrent juste la complexité de ce champ.

Les conditions changeantes font que les trajectoires et les projets peuvent faire évoluer les différents acteurs de ce champ dans des directions opposées. Nous nous concentrerons toutefois sur les seuls acteurs créatifs.

Être un créatif dans le jeu vidéo, c'est être graphiste, musicien, animateur, programmeur, modeleur, architecte de niveau, scénariste, game designer... La liste pourrait s'étendre, en précisant l'arborescence, entre le graphiste chargé de l'ambiance, des *artworks*, puis l'infographiste 2D, l'animateur 2D, le modeleur et l'animateur 3D, le spécialiste des textures, le character designer, le responsable de l'éclairage. Les jeux vidéo, du point de vue des métiers, sont qualifiés par des spécialisations, y compris ceux qui prennent en charge la création.

Produire des jeux vidéo à un niveau industriel, (et il en va de même pour les autres industries culturelles), fait état d'un fonctionnement organisationnel calqué ou emprunté au modèle de l'usine. Malgré l'enthousiasme idéologique développé autour du modèle de la startup - travail convivial en *open-space* et autre pose *baby-foot*- , l'industrie du jeu vidéo s'appuie sur la division du travail pour construire sa notoriété et sa prospérité. Même si l'essentiel des intervenants exercent un métier artistique, il n'en reste pas moins que ce sont les ouvriers spécialisés de cette industrie. Le trait est à peine forcé. La marge est étroite au regard de l'exigence de la demande et ne souffre pas d'écart. Au-delà de l'aspect économique, la délocalisation des exécutants exprime la considération portée sur cette production. Comme à l'usine, rares sont les meilleurs qui progressent. Une fois repérés et recrutés, ces exécutants occupent des postes qui leur laissent peu marge pour s'exprimer. Ils sont *lead* de la spécialité et deviennent directeur artistique ou directeur technique.

Parmi ces nombreux exécutants, certains d'entre eux parviennent à obtenir un peu plus de marge créative. En prolongeant et explorant des évolutions possibles de concepts de jeu, ils deviennent *level-designer*. Ils deviennent auteur et game designer. Comme on s'en doute, cette organisation n'est pas toujours aussi rigide et figée. Les idées circulent et certains points de vue peuvent être pris en compte et intégrés. Au début d'un projet, les équipes sont réduites et

un bouillon créatif est à l'œuvre. La description qui vient d'être faite et dont on pourrait considérer le trait exagéré est néanmoins juste. Lorsque l'organisation du travail est ressentie avec moins de violence c'est parce que celle-ci s'est déplacée avec la production.

Selon son niveau hiérarchique, le spécialiste va vivre son travail de création vidéo ludique, comme s'il s'agissait de passer d'une condition de tâcheron, d'exécutant, à une condition un peu plus confortable, dans laquelle il aura le sentiment de pouvoir exprimer un peu plus de ses compétences liées à son imagination. La recherche d'émancipation de sa condition de travail passe par une starisation, pouvant devenir à son tour aliénante avec la perception de sa condition associée à celle d'un produit.

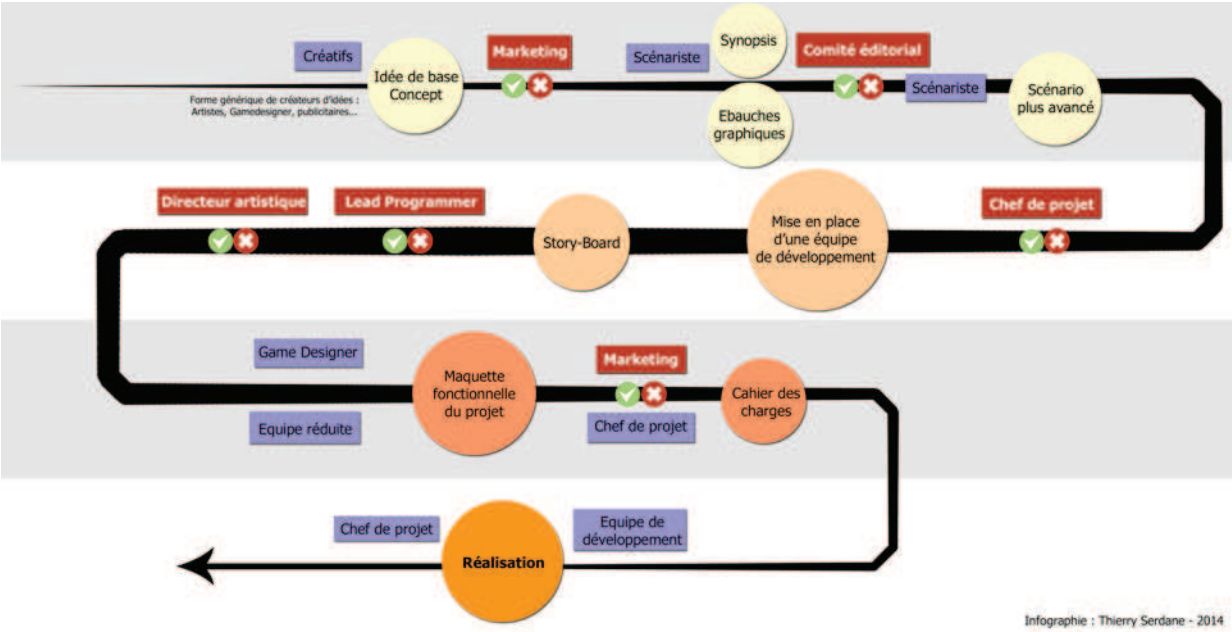


FIGURE 3.1.10 – Un modèle caractéristique de la production industrielle du jv

L'artisan

Dans un schéma analogue, le studio de plus petite taille ou l'indépendant, reproduit le fonctionnement de l'artisanat. Le créatif y est plus libre, son champ

d'action plus large aussi, puisqu'il sera forcément moins spécialisé. L'organisation la plus fréquente, réunit - au niveau créatif - trois pôles :

— La production graphique traite tous les aspects liés à l'esthétique du jeu, à son ambiance, comme aux supports de sa communication ou de sa promotion.

— La production de code traite tous les aspects faisant appel au langage informatique, qu'il s'agisse de la boucle de jeu, de la conception ou de la gestion des différents moteurs (affichage, physique, d'intelligence artificielle), et la conception des algorithmes adaptés.

— La production du design de jeu englobe le game design, l'architecture des éventuels niveaux, la scénarisation, l'équilibre des mécaniques et de la tension ludique.

Plus le studio tend vers la condition de l'artisan individuel et plus chacun de ces pôles se dote d'outils chargés de compenser l'absence de spécialiste. Si la figure de l'artisan peut apparaître plus libre, elle reste néanmoins contrainte à deux niveaux. La contrainte économique d'abord, peut pousser l'artisan créateur de jeux vidéo à choisir d'utiliser un modèle économique dans lequel il ne retrouve pas ses valeurs, en raison de l'imposition faite par le marché pour continuer à exister professionnellement. L'autre contrainte est liée à son degré de créativité et au paradoxe qui impose la contrainte d'outils liée à sa condition d'artisan individuel. Un autre type de limitation qui peut aller jusqu'à ressentir une forme d'aliénation, même si ces impositions non dites diffèrent du modèle de l'usine.

L'artiste

Le créatif qui aurait le statut d'artiste, serait donc celui qui peut se passer des différentes contraintes évoquées précédemment. Il s'agit d'un statut probléma-

tique. L'artiste qui voudrait se définir comme libre, sans contrainte aucune, ne peut le faire dès lors qu'il envisage d'en vivre, parce qu'il postule à une place sur un marché de l'art spéculant sur sa valeur. Cette liberté est donc toute relative.

Ce qui est intéressant avec le jeu vidéo comme avec d'autres industries culturelles, est l'inexistence d'un marché de l'art vidéo ludique. Même si nous avons vu que des pratiques artistiques prennent le jeu vidéo comme sujet ou comme technique d'expression, elles rentrent alors dans la catégorie des œuvres d'art contemporain, et quittent leur caractéristique de production industrielle. Même si des jeux sont aujourd'hui exposés au MOMA, il n'y a pas, semble t-il, de démarche spéculative mais plutôt une volonté politique et culturelle de préservation patrimoniale. Comme pour le cinéma ou la bande dessinée, certains travaux préparatoires sont alors conservés. Le travail original et unique, propre à la spéculation, est en train toutefois d'apparaître. Mais cette modification se fait dans le cadre de ce qui s'appelle l'Art ludique où sont regroupés les productions graphiques de la pop culture ludique, bande dessinée, cinéma d'animation et jeux vidéo.

[16] Ce sont les artistes participant à la production graphique de ces œuvres qui sont valorisés. Pour les designers, ce sont également des ébauches d'interactivités couchées sur le papier, ou autres éléments tangibles liés à la préparation, mais ce n'est pas l'objet final produit qui est mis en avant. D'autre part, les contraintes techniques sont le plus souvent attachées à la volonté de s'inscrire dans une démarche créative qui s'exonère des aspects trop techniques, considérés comme des freins à la création. Cette pratique, pour des questions d'efficience - mais aussi parce que le poids décisionnaire des programmeurs de-

16. Art Ludique - Le Musée est situé dans le 13e arrondissement de Paris, dans Les Docks, Cité de la Mode et du Design, inauguré le 16 novembre 2013 sur 1 200 m2.
Art ludique Jean-Jacques LAUNIER, Jean-Samuel KRIEGK, Broché, 2011

vient insignifiant dans l'industrie - se généralise. Et si les techniques formatent, on peut alors penser que dès la compréhension de ce formatage, la liberté de se saisir de la technique pour la retourner ou la transformer, peut également s'exercer.

Traiter le jeu vidéo en artiste, est donc une manière de l'exonérer des contraintes économiques liées au marché du jeu vidéo comme du marché de l'art, en ayant le luxe de ne pas en subir les contraintes. Le jeu vidéo comme médium artistique, pourrait-il alors envisager d'être potentiellement subversif, comme certaines pratiques plastiques contemporaines (Banksy) le sont, et pas nécessairement comme l'art officiel dit contemporain ?

3.1.4 Le comment du faire

3.1.4.1 Être libéré du processus industriel

Ce qui est exposé ici est une description du processus de création du point de vue de l'artiste, c'est-à-dire avec les libertés que lui ouvrent ce statut. Ce processus est singulier, comme l'est celui de chaque artiste du jeu vidéo, dont nous avons vu les différentes conditions concrètes de travail. Si on peut dire que la liberté d'expression créative est un luxe, l'analyse démontre néanmoins qu'elle tient également de l'illusion. Ce qui signifie nullement que la singularité artistique vidéoludique n'existerait pas puisqu'elle est le travail conscient et non-conscient (comme l'est la mienne) d'un vécu, de références culturelles et artistiques et d'expériences variées.

Il ne s'agit pas à ce stade de décrire des techniques mais bien de rendre compte des projections mentales lieés aux conditions de création qui tiennent autant de conditions concrètes que de conditions culturelles, politiques, idéologiques dont on sait qu'elles pèsent lourdement sur la création de formes.

Dire pour projeter

Souvent, c'est par la verbalisation, que les formes que j'imagine, prennent corps, Par formes, il faut entendre à la fois les formes plastiques mises en scène, les postures des protagonistes et les objets mais aussi leurs mutuelles interactions et l'anticipation parallèle de l'attitude active et perceptive du joueur à ce moment-là. Parler avec quelqu'un d'autre ou intérieurement permet de mieux me représenter mes projections mentales. Parfois je griffonne mais à ce stade, cela est rarement significatif. Le crayon est plus un marqueur de la pensée et agit comme stabilisateur, un peu comme un enregistrement d'un de ces moments livrés à la suite. Ce peut être un échange dans un groupe comme un dialogue intérieur. C'est l'exposition de ce dialogue, entrecoupé de questions reformulées pour la clarté du propos et qui illustre la démarche poïétique que je poursuis en même temps que le processus.

« Voila une expérience ludique qui serait limitée pour l'essentiel à voyager, non pas pour tenter de rejoindre une destination (plus vite, plus loin, en récoltant ceci ou cela, en terminant devant l'autre), mais voyager pour le plaisir du voyage et de la contemplation, avec un véhicule -objet technique- avec lequel se tisserait une relation particulière constitutive de ce voyage. Ce voyage libérateur et émancipateur, est un voyage porteur de quelque chose de la fuite, pas par peur de la confrontation mais plus par le sentiment de son inutilité. »

Créer un jeu de ce type ne va pas de soi, parce qu'immanquablement la première chose produite suite à l'expression d'un projet, est le référencement vis-à-vis de l'existant, la sacro sainte catégorisation. Immédiatement, les choses se compliquent.

Dès sa naissance, le jeu vidéo a été une industrie et les typologies produites pour rendre compte de son existence, se sont toujours appuyées (volontairement ou pas) sur son marché et l'histoire que les firmes ont dessinée.

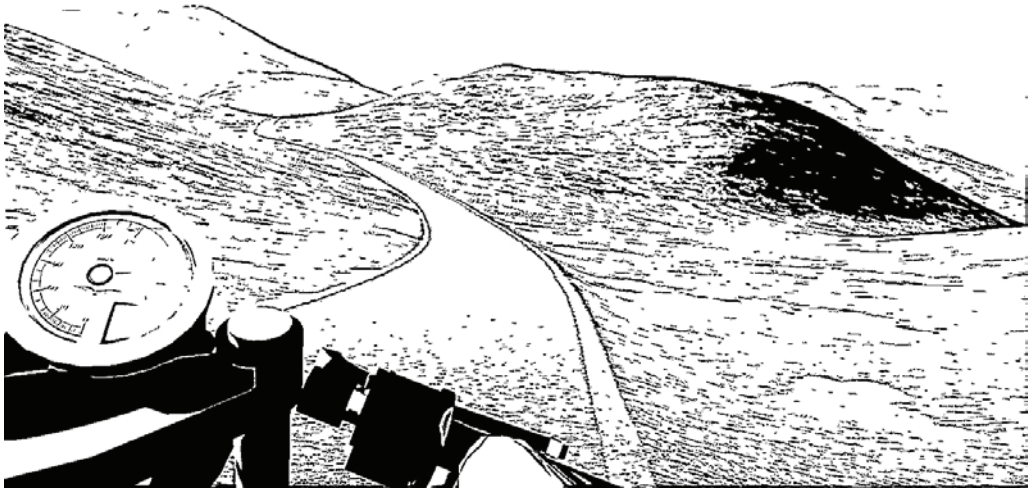


FIGURE 3.1.11 – voyage

Le faiseur de jeu est habité en permanence, tout au long du processus de création et de développement, par cette attitude référentielle et chaque tentative pour en sortir le plonge dans le ressentiment d'être coupable d'hérésie. Tiraillé, il fait l'épreuve d'un sentiment mitigé.

L'œuvre plastique : « J'ai du mal avec cette notion d'œuvre. Je ressens le poids du regard et le jugement d'une doxa qui interpelle mon impertinence à user de son lexique. Tans pis, l'œuvre donc, est un dispositif vidéo ludique, un jeu vidéo, mais avec beaucoup d'éléments associés participant à la mise en œuvre de l'expérience ludique, et à une forme d'installation. Avec ce dispositif, dans cette installation, le joueur (je ne sais plus comment l'appeler celui-là) est invité à s'engager dans une fiction où il va voyager *dans un espace virtuel, représenté par une route et son paysage qui défile. Appelons comme cela ce qui sera un voyage sans destination sinon la recherche de frontières improbables. Il peut s'arrêter où il le veut, prendre les chemins qu'il veut, dès lors que son véhicule le lui permet. »*

« De temps en temps, il est attiré par un lieu, un bâtiment ou un objet, qui

FIGURE 3.1.12 – Pause

résonnent avec les histoires dont il aura eu connaissance lors d'événements de pause, de repos, de contemplation ou d'écoute (les chautauquas). Quelquefois, on peut supposer que ces éléments qui l'interpellent, sont en résonance avec ses propres questionnements et ses propres réponses, non plus en tant que joueur mais en tant qu'individu. L'environnement fictionnel se transforme en pur espace introspectif.

Pas de consignes particulières, sinon voyager. Les questions, les objectifs ne sont que ceux que le joueur initie. »

« Une longue route droite, un croisement au loin, un point coupe ce croisement et s'évanouit avant que le joueur puisse en distinguer la forme. Il a peut être rêvé. Il est fatigué. Il commence à voir des mirages avec ce mal des routes qui n'en finissent pas. C'est peut-être ce motard fantôme évoqué par un conteur la semaine dernière, lors d'un chautauqua... Cet être perdu erre à la recherche d'on ne sait quoi et ne s'arrête jamais. Que faire ? Tenter de le rattraper, pour le voir et savoir, peut-être échanger avec lui et partager ensuite cette rencontre à mon tour lors d'un prochain chautauqua ?

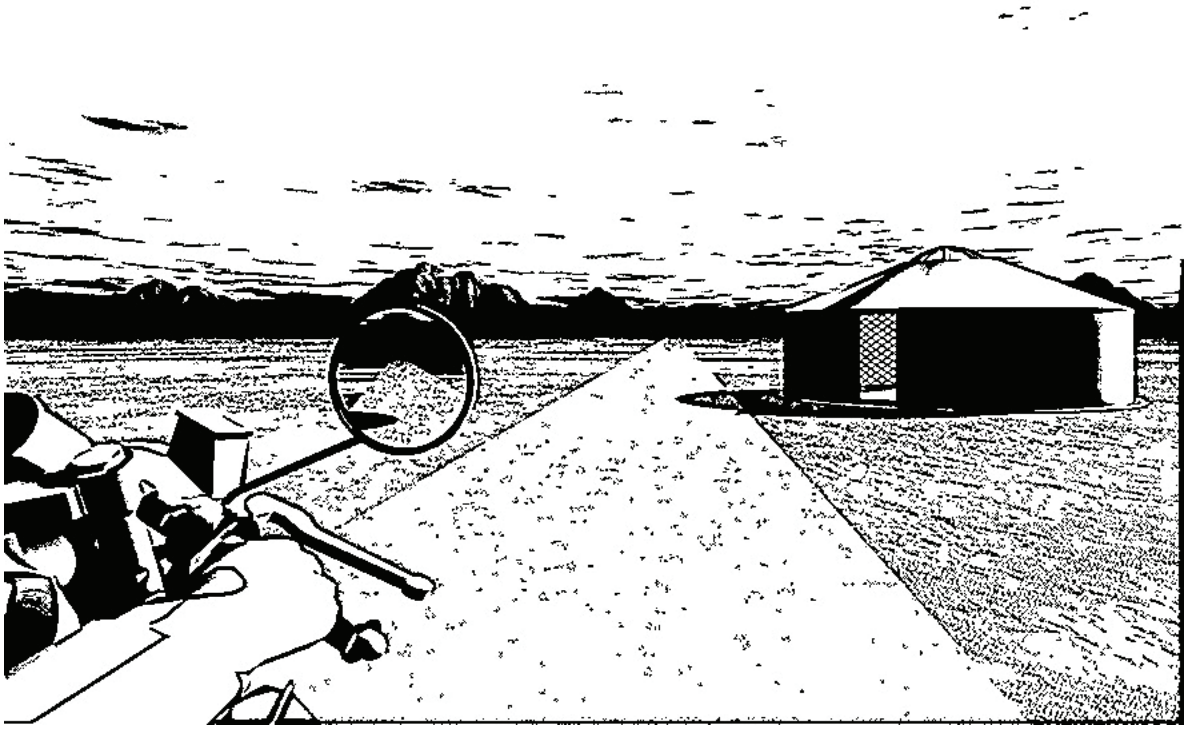


FIGURE 3.1.13 – chautauqua

Et ce mont derrière cette mer de nuage ? Ne serait-ce pas . . . . ?

Vais-je rencontrer quelqu'un un jour sur cette route, peut être un autre voyageur comme moi qui aura passé des mois à construire lui aussi une machine à voyager, qui aspire lui aussi à rencontrer l'autre, les autres et comprendre ce qui s'est passé ?

En attendant je suis seul, enfin pas tout à fait car il y a les ombres aussi ! Ces formes dans les chautauqua, savent et délivrent quelques bribes comme autant de traces d'un passé qu'elles invitent à s'approprier pour qu'un avenir soit envisageable. Un jour peut-être, un de ceux rencontrés sur la route, sera là assis avec moi et je le reconnaîtrai.

C'est déjà une marque, un indice, un signe que je ne suis pas tout seul !

Tout seul ?

Je ne sais si c'est cette solitude, mais quelque chose fait que la relation au

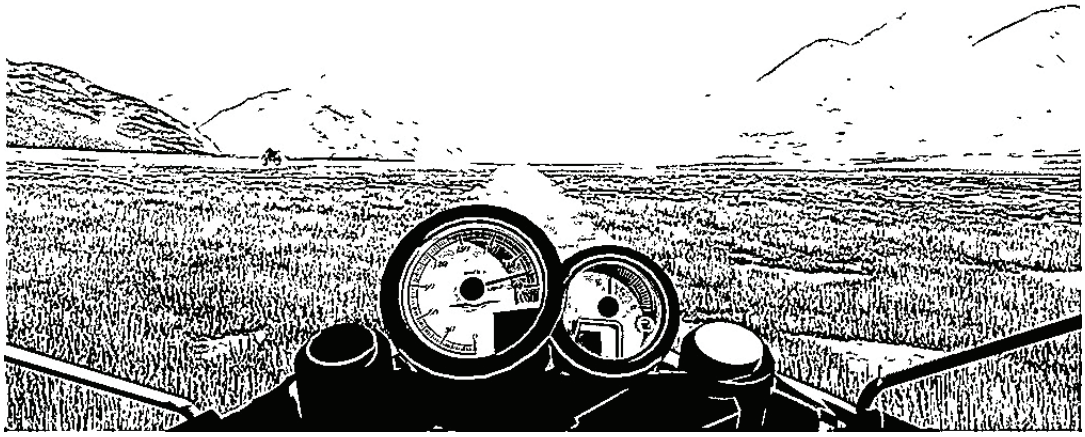


FIGURE 3.1.14 – L'autre

véhicule se transforme peu à peu et s'ancre quasi physiologiquement. Après tout, c'est moi le joueur qui l'ai construit, ce véhicule, ce compagnon d'errance. Parfois, il rechigne au mal, tousse, stoppe, demande que je m'en occupe, que je le comprenne, que je le répare. Pas question de le changer, il n'y a pas de nouveau modèle en magasin, pas de promo... »

Ce sont des projections de ce genre qui sont à l'œuvre. On y fantasme des environnements, des mouvements, des relations et les questions que l'on peut être amené à se poser comme joueur, parce qu'il faut bien entrer dans ces projections comme joueur pour expérimenter ce qui y sera perçu. Pour chaque mode de représentation, la façon de percevoir l'espace ludique proposé, est différente. Certains modes, proches de pratiques d'interactions, se sont progressivement institués sans qu'il soit nécessaire de se projeter dans cet espace. En coucher la mécanique interactive sur le papier est souvent suffisante. Pour d'autres, et notamment quand il est question d'habiter l'image, l'exercice est incontournable. Poursuivons.

Dispositifs

Le joueur navigue entre deux dispositifs. Le *véhicule* lui permet de voyager et de se confronter à l'environnement. Le *siège* est l'objet communiquant où il s'assoit pour écouter les ombres - et peut-être un jour l'*autre* ou *les autres*.

Les deux dispositifs sont autonomes d'un point de vue matériel. On peut imaginer installer le *siège* dans sa chambre et le *véhicule* dans la cave.

Chaque dispositif communique ses données à un serveur qui les enregistre.

Pas besoin de systèmes synchrones. L'utilisation des deux dispositifs s'effectuent dans des temps distincts.

Par contre, si l'option de rencontrer l'*autre* se précise, il faudra permettre aux dispositifs de communiquer entre eux de façon spécifique, session véhicules d'une part et session sièges d'autre part.

Cela peut paraitre inutilement complexe de dissocier les deux temps du jeu. Cela me semble pourtant fondamental. Je ne sais pas pourquoi, mais c'est important. J'en ai le sentiment.

Les questions techniques interfèrent dès l'exposition d'une question soulevant une mise en œuvre technologique particulière. Les représentations les embarquent, sans en faire trop de cas au début, mais leur poids fini par peser et il faut traiter les problèmes, même si c'est là encore par projections, juste pour évacuer la charge cognitive.

J'ai longtemps hésité sur la forme que devait prendre le dispositif *véhicule*. Sans même que la question soit posée, le *véhicule* est une moto - je reviendrai plus tard sur cette évidence - bien que le concept du projet décline d'autres formes. J'ai souhaité à travers le *véhicule* porter un message contre l'expansion de l'obsolescence programmée et exprimer un acte militant en transformant un modèle ancien récupéré en chinant. C'est une option symbolique qu'il ne faut pas abandonner mais l'opération est difficilement réalisable. Le prix est déjà

un frein, car si l'on peut facilement trouver une épave d'un modèle français des années 50, il ne s'agit que de modèles 125 ou 175 cc qui d'un point de vue acoustique, ne cadrent pas avec l'ambiance recherchée. Je veux une moto qui émette un son grave, et lourd, et le son de ces modèles de petite cylindrée deux temps est incompatible avec l'idée que j'ai du ressenti. Enfin, trouver un modèle ancien correspondant à ce que je cherche est rare.

FIGURE 3.1.15 – Réhabilitation

Il faut se rabattre sur un dispositif qui est, disons, plus symbolique.

D'une part la *consonance* est plus facile à gérer entre une forme physique non marquée, et les images virtuelles et les effets sonores censés l'incarner. D'autre part, la dimension contre culturelle que vise le projet, envisage le partage et la création par chacun, de modèles de dispositifs à échanger. Ces dispositifs doivent prendre des formes diverses, comme des objets permettant de naviguer, de voler ect... La forme de matérialisation symbolique donne dans ce cas plus de liberté créative et de souplesse.

J'imagine un assemblage minimaliste de tubes qui à la fois remplissent leur

fonction de liens, tout en se prêtant à un exercice esthétique qui repose sur la ligne et la qualité technique du procédé d'assemblage. Cet assemblage relie ce que l'on identifie comme des *ports*, en référence aux éléments informatiques qui permettent la liaison entre appareils. On peut penser par exemple au port USB aujourd'hui ou au port parallèle utilisé auparavant pour les imprimantes. Ce n'est pas complètement la même fonction, mais cela a l'avantage d'être plus proche de l'emploi qui en est fait de façon plus courante, en rapport au lexique du voyage, et qui présente l'intérêt de nous approcher de l'idée d'appareillage, à la fois départ et prolongement. Ce sont ces *ports* qui font le lien.

FIGURE 3.1.16 – La forme informe signifiante, les repères d'appui au genoux donne le gabarit du réservoir

Cinq aspects donc pour le dispositif de *véhicule* :

1. Un support fait de tubes, montés ou pas, sur un socle. Sa fonction est avant tout de supporter le joueur et de permettre la cohérence entre les ports (éléments de contrôle, éléments de retour) et l'unité informatique support.
2. Un dispositif dynamique associé au niveau de perception recherchée [17].
3. Un ensemble d'éléments, actuateurs, capteurs, moteurs fixés au support et connectés à l'unité informatique. Ils reçoivent les actions du joueur

17. Un système hydraulique pneumatique ou électrique peut rendre compte de changement d'angles sur six degrés de liberté

et lui retournent celles du dispositif.

4. L'unité informatique supporte les entrées sorties, joue le programme, assure la communication des données et permet de gérer l'affichage vers le dispositif d'affichage.

5. Le dispositif d'affichage est ici un casque stéréoscopique.

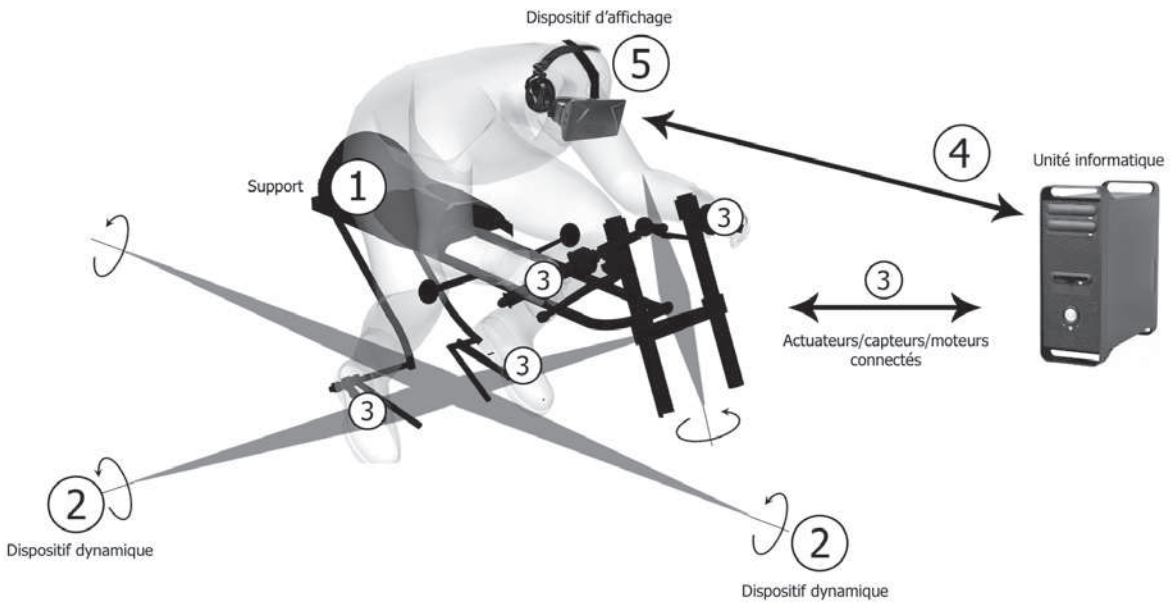


FIGURE 3.1.17 – Schéma de principe - du véhicule de type moto

Le dispositif du *siège* est par contraste bien plus simple :

1. Le *siège* peut prendre la forme souhaitée par le joueur. Nous imaginons une puce NFC à intégrer sur n'importe quel support d'assise, ou une kinect qui repère le joueur qui s'installe sur le support, ou plus simplement un interrupteur sur le casque. [18]

18. La communication en champ proche (en anglais *near field communication*, NFC) est une technologie de communication sans-fil à courte portée et haute fréquence, permettant l'échange d'informations entre des périphériques jusqu'à une distance d'environ 10 cm. Cette technologie est une extension de la norme ISO/CEI 14443 standardisant les cartes de proximité et utilisant la radio-identification (RFID), qui combinent l'interface d'une carte à puce et un lecteur au sein d'un seul périphérique.

2. La question plus sensible à résoudre et qui présente tout de suite un problème, reste la question de l'unité. Plusieurs options sont envisageables. Nous gardons celle de l'unité mobile standard qui suit le casque VR[19] (pc portable ou fixé sur charriot à connecter ?). Il est à prévoir que le jeu puisse tourner sur une tablette ou un smartphone (installé dans le casque support du casque VR, sac à dos, de ventre ou sacoche) et de mettre en œuvre pour l'ensemble du dispositif, une liaison WIFI entre le casque où qu'il soit, et les applications restées sur l'unité associée au dispositif véhicule ou déportée sur une unité de bureau.

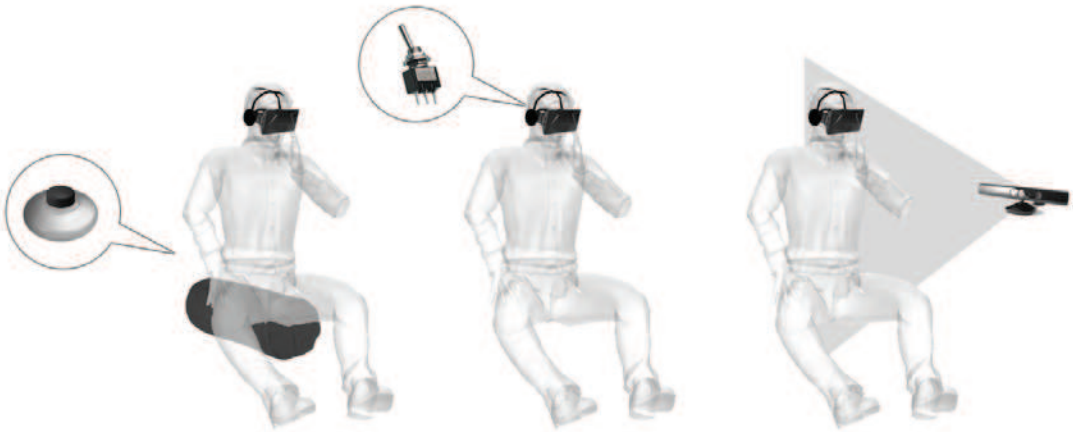


FIGURE 3.1.18 – Schéma de principe - siège

19. VR : *Virtual Reality*. La réalité virtuelle est une simulation informatique interactive immersive, visuelle, sonore et/ou haptique, d'environnements réels ou imaginaires.

Siège

Que se passe t-il à l'écran (dans le casque) pour le dispositif siège :

Le joueur est assis sur un coussin. Il ne peut que naviguer avec la tête pour observer l'environnement, et écouter ce qui se dit et les sons liés à l'environnement.

« Les protagonistes sont fantomatiques, des ombres, des yeux qui s'ouvrent de temps en temps. L'ambiance est sombre. La seule lumière est celle d'un feu, de torches, celle des étoiles et d'un ciel devenu plus clair. Elles sont difficiles à distinguer mais avec le temps les formes deviennent familières, suffisamment en tout cas pour qu'une nouvelle forme interpelle, questionne, une nouvelle ombre ? un autre *peut-être ? »*

Il doit potentiellement y avoir différents lieux de *chautauqua*. Certains indices permettent au joueur de progressivement les localiser. Tipis, grottes ect...

« Les ombres racontent de temps en temps. L'une d'entre elles évoque autre chose, une musique, un poème, une scène, un dialogue. Une forme spécifique semble flotter dans l'air durant ce moment particulier, quelque chose d'évanescent, même si l'on semble parfois y déceler quelque chose. »

Dans une de ces situations, je souhaite que le joueur puisse être mis en situation d'assister à la discussion sur l'art, issue du *Traité du Zen et de l'entretien des motocyclettes* de R. Pirsig (lors du passage chez ces anciens collègues professeurs) [20]. Après tout, c'est à lui que je dois la découverte du *chautauqua*.

Les propos des *chautauqua*, je les imagine, parfois philosophiques, parfois critiques, souvent de simples échanges de comptoirs de café, et que l'on ne peut qu'écouter alors que l'envie d'intervenir ne manque pas. Puis de façon plus opportune, des récits s'interposent tenant du mythe. Même quand il est contem-

20. Robert Pirsig, Traité du zen et de l'entretien des motocyclettes, Édition du seuil 1978, p.175 à 186

porain, il est déclencheur Dans tous les cas de l'envie d'y aller, de se rendre sur place, de voir les paysages qui éclairent le récit, de rencontrer ceux dont on parle, d'y accorder le temps nécessaire, de parcourir l'espace suffisant.

Le siège est un générateur d'envie de voyages.

Moto

Le véhicule lui, permet le voyage. La relation particulière au dispositif est à explorer. Ce que nous voyons quand nous sommes équipés du casque, agit sur deux plans :

Le premier plan se passe au niveau du véhicule et est essentiel. La vision du véhicule à laquelle nous sommes associés, à la fois par les éléments sur lesquels nous agissons (poignées, guidons, freins) doivent rendre compte de nos actions, mais également par l'ensemble de la chaine cinématique qu'entraînent nos actions.

Si nous accélérons par exemple, l'ensemble guidon /haut de fourche/tubes de fourche et tous les éléments associés se trouvant de ce coté de l'élément, doivent avoir un mouvement de remontée s'écartant de la route vers le haut. A l'inverse, les fourreaux de fourche, la roue, le disque ou le tambour de frein, conservent leur distance à la route. Dans l'autre sens, au freinage, c'est le mouvement opposé qui doit s'animer à l'écran. Sans aller plus loin sur le registre technique, le principe développé ici est celui de la cohérence mécanique.

L'intérêt de cette précision est de valider un principe présenté dans le prochain chapitre et qui concerne l'idée de compensation pseudo haptique.

Le concept voudrait que si l'on donne suffisamment de balises visuelles de sens, le cerveau poursuive le travail de reconstruction d'une réalité consonante avec les autres éléments de contexte. On peut imaginer pouvoir réduire la partie mécanique du dispositif à un dispositif matériel moins exigeant en termes de

sophistication en jouant sur ce principe.

Par exemple pour une moto, si je ferme les yeux - allez-y, fermez les - je sens sa forme avec mes genoux qui enserrent son réservoir. Je peux en déduire qu'un galbe de réservoir est la balise de forme perceptuelle suffisante pour que je ressente, une fois les mains sur le guidon et le casque VR sur la tête, l'encombrement en largeur de ma moto. Le positionnement des cales pieds, m'en donne par la pliure des genoux, l'encombrement en hauteur, la vision des roues dans le VR l'assiette (garde au sol).

FIGURE 3.1.19 – Balises de formes

L'accumulation de balises de sens, visuelles dans la VR et perceptuelles sur le dispositif physique, co-construisent le sentiment d'appareillage très difficile à reconstituer pour une simulation de conduite moto. En comparaison, un véhi-

cule à quatre roues n'instaure pas la même relation corporelle et le sentiment « d'y être » est plus facile à générer. Les accessoires disponibles pour le grand public, concernant les simulations ludiques, en particulier pour le pilotage d'automobiles, ou d'avions, permettent aux fans, d'accéder à une expérience très différente de celles expérimentées par les joueurs qui pratiquent le même genre de jeu mais sur le mode arcade. Les simulations exigeantes et réalistes, ne sont pratiquement pas accessibles sans avoir recours aux périphériques dédiés. Le plaisir et les sensations qui sont attachés à ces pratiques procurent des plaisirs différents, avec une immersion qui agit sur le corps et se nourrie de ce que le corps lui rend.

Cette immersion, nous allons chercher à la générer dans une économie de moyens, en développant ce que je suis tenté d'appeler des *leurres suffisants*[21]. La difficulté est de trouver pour chaque problème la solution, en leurrant notre perception par la représentation - quand la sensation ne peut être procurée par la sensation et quand la représentation ne peut être réalisée -. Le même principe doit pouvoir être appliqué avec différents véhicules, terrestres, marins, aériens.

Au deuxième plan, il s'agit d'oublier sa condition de roulant (ce qu'est le motard quand il ne fait plus qu'un avec sa moto) pour se confronter à l'environnement, dans une relation qui d'un autre ordre, n'en est pas moins fusionnelle. Vous avez sans doute expérimenté, en tant que motard, cycliste ou même automobiliste, quand vous n'êtes pas tendu par la question de la destination, ces instants où le paysage se forme et se déforme, promet et s'éclipse puis se fait présent à nouveau. Ce n'est pas celui linéaire et définitif observé de la fenêtre du train ou du hublot de l'avion. Non le paysage qui joue avec le serpent de la

21. Le concept est développé dans le quatrième chapitre, l'idée repose sur le principe que des balises de sens, perceptions ou représentations, suffisent pour construire une forme significative.

route comme il joue à pied avec celui du chemin, c'est un paysage avec lequel ont peut aussi jouer, parce que l'on a le pouvoir de s'arrêter, de changer de direction, de rebrousser chemin pour vérifier s'il ne serait pas plus généreux sous un autre angle. Alors je sais, on conduit, ce n'est pas bien de se laisser aller à ce moment là où il faut être concentré, où il nest pas question de prendre un plaisir quelconque car c'est irresponsable et c'est une attitude de délinquant routier, aussi répréhensible que de rouler vite, ou en état d'ébriété. Vous ne l'avez jamais fait ou pas longtemps mais un peu quand même et le jeu vous permet cette liberté.

Imaginons l'expérience :

« Le joueur, quand il se lance dans un périple, enjambe le dispositif, s'assoit, met son casque, ouvre le contact et démarre sa moto. Il peut accélérer son moteur. Il l'entend dans son casque.

Puis il baisse la visière de son casque. Elle porte le dispositif VR, et dès qu'elle est baissée, le joueur est au guidon de son engin et le monde est à lui, là juste devant. Il regarde un peu autour de lui. C'est la première fois. Il n'y croit pas trop, pourtant il y est.

Il enclenche la première vitesse. Le bruit est sec, raclant, l'engin fait un bon en avant et le moteur s'arrête, calé. Il le sait pourtant, il en a bavé pour installer la gestion de cet embrayage, et là il a oublié , comme s'il était dans un jeu vidéo ! Il recommence et s'applique cette fois. Tiens, il laisse chauffer le moteur avant de partir, des fois que...

La relation physique est opérationnelle. La moto réagit à merveille et cela fait maintenant quelques temps que le joueur avale les kilomètres. Une vielle bâtisse apparait au dessus de la route et à l'aplomb d'un virage part un chemin. Il l'emprunte. »

Ce sera son premier *chautauqua*

« Ensuite son voyage n'est plus le même. Parfois il cherche, parfois il se laisse aller à ses pensées. Son moteur se fait discret. Il est couvert par de douces mélodies. Il perd le contrôle, il lâche prise, sans crainte, ELLE, *? ?veille.*

Par moments, la beauté du paysage l'invite à s'arrêter. Là, pour profiter du spectacle, il coupe son moteur. Peut-être entend-t-il la vie, le ruissèlement d'un cours d'eau, le vent dans les feuilles, le ressac de la mer, la cigale sous le soleil brulant ou le hibou sous le clair de lune.

Puis il reprend sa route, parce qu'il sait qu'un jour il va rencontrer l'autre et ils feront peut-être la route à deux. »

FIGURE 3.1.20 – Bucolique

3.2 L'outil

3.2.1 Faire des jeux vidéo en artiste

3.2.1.1 Résoudre des problèmes de représentation

Faire des jeux vidéo, c'est en permanence comme nous l'avons vu, confronter un potentiel fantasmé aux possibles de son actualisation. Au point que quelque fois, ce sont les limites posées par l'outil et les techniques, qui orientent l'œuvre, quand elles ne la formatent pas. Une œuvre vidéo ludique est une représentation comme d'autres modes d'expressions, mais doit aussi fonctionner au sens mécanique du terme et c'est d'ailleurs une de ses principales spécificités. Cette nécessité de fonctionner est impérative. Les premiers jeux vidéo n'ont eu accès qu'à des modalités pauvres de représentation. Les technologies d'affichage n'ont évolué que très progressivement. Du signe, du symbole graphique vers l'image puis l'image animée peuvent être manipulés dès le départ. Les concepteurs de jeux vidéo sont d'abord des ingénieurs. Ils ne pensent pas en artistes. Néanmoins, la confrontation entre potentiel de représentation et actualisation est déjà présente.

La représentation des environnements est difficile et celle des personnages tout autant. La période « électronique » du jeu vidéo s'est donc longtemps appuyée sur les artifices exogènes, comme ces calques plastiques superposés à l'écran. Ils suggèrent les environnements. Ils ajoutent les touches de couleur qui distinguent. Le jeu vidéo des débuts compte encore beaucoup sur la mobilisation par le joueur de son imagination, aidé en cela par les quelques éléments symboliques mis en place par le concepteur. Si le jeu vidéo dans sa version sur ordinateur, prend très vite la forme - toujours d'actualité - de la narration interactive, avec des jeux comme *Colossal cave adventure* ou la série *Zork*,

FIGURE 3.2.1 – Space Invaders - 1978. les premières représentations dans le jeu vidéo

c'est le texte à ce moment-là, qui devient la technologie la plus puissante pour convoquer l'imaginaire.

Le concepteur va toujours et de façon naturelle, évaluer ses intentions au regard de la technologie qu'il peut mobiliser.

A chaque époque, les concepteurs de jeux vidéo éprouvent la puissance d'expression offerte par la technologie, et cherchent à dépasser la frustration occasionnée par la limite, en la faisant évoluer. Ce processus est typique de la figure contemporaine de l'ingénieur ou en version plus mythique de celle de l'inventeur. Le concepteur de jeu vidéo serait donc avant tout un ingénieur dont l'ingéniosité aurait pour objet la résolution de problèmes de représentation, dans un contexte contraint par la technologie.

Les difficultés de représentation relevées par les ingénieurs créateurs des premiers jeux vidéo, sont celles rattachées à cette seule question : comment rendre compte des phénomènes physiques censés se produire dans le monde repré-

FIGURE 3.2.2 – *Colossal cave adventure* - 1975. Aventures textuelles, la version de 1975 n'a pas de graphisme, c'est ici la version Atari 800 de 1983,

senté ? Même si cette interrogation se limite à l'époque, à de simples questions de géométrie et de mécanique du point, ces ingénieurs créateurs sont au cœur du problème . La question de l'esthétique se posera plus progressivement dans l'histoire du jeu vidéo. Pourtant, résoudre des problèmes de représentation est également ce que font les artistes, même si pour certains, la voie choisie réfute tout mode de représentation .

L'évolution de la technologie et la progression dans la résolution des problèmes d'affichage, va ouvrir le jeu vidéo à d'autres ambitions et d'autres registres de représentation vont s'ajouter à celui du fonctionnement. Le registre de l'image, de l'animation, de la multiplication des points de vue et donc d'une certaine mise en scène, comme de la sonorisation et de la musique qu'elle soit intra ou extra diégètique vont venir enrichir la seule représentation du fonctionnement. La physique newtonienne des mondes créés, l'autonomie fonctionnelle et décisionnelle d'agents introduits dans ces mondes en feront de même. La

conception de jeux vidéo va devenir de plus en plus complexe en même temps que les technologies qu'elle utilise, progressent. Très vite, cette tendance va amener les concepteurs - et d'autant que l'industrie se structure - à organiser le processus de fabrication de façon modulaire afin d'optimiser les coûts et les risques.

3.2.1.2 Une organisation modulaire

Un jeu vidéo n'est au départ qu'un circuit électronique. Il répond aux sollicitations exercées sur des actuateurs, augmentées de quelques circuits cycliques, circuits qui avec le temps subissent le cycle de programmes de plus en plus complexes. Certains cycles répondent à des besoins récurrents. Ils peuvent être isolés et progressivement devenir des boites noires assurant la médiation avec des circuits eux aussi de plus en plus spécialisés. Le concepteur ne va pas réinventer la roue à chaque fois, et consacrer son temps et son énergie créative à résoudre des questions de plus haut niveau.

Ce cheminement, c'est l'industrie informatique qui le prend de façon générale. Elle d'écrit d'abord des langages, des systèmes d'exploitation, des bibliothèques spécialisées. Et dans le jeu vidéo comme ailleurs, apparaissent des outils d'optimisation de la chaine de production, spécifiques aux problèmes rencontrés par les concepteurs.

Au départ, l'évolution du métier de concepteur, d'artisan dans l'atelier, vers une organisation en usine, initie la production d'outils / modèles. La deuxième génération de concepteurs de jeux vidéo n'est plus aussi familière de l'électronique. C'est donc la gestion matérielle qui est la première à disparaitre du champ de compétence et est prise en charge en amont du processus. Puis les langages machines vont suivre, et ainsi de suite. En montant en puissance, les grands studios vont développer leur chaine de production sur le modèle de

l'industrie traditionnelle. La technologie de programmation que l'on appelle de *bas niveau*, c'est à dire, proche de la « machine », du processeur, du penseur binaire, s'éloigne. Les langages machines d'abord, puis les assembleurs, quittent progressivement les studios. Les outils utilisés tendent de plus en plus vers le *haut niveau*, c'est à dire vers une abstraction saisissable de plus en plus facilement comme un langage humain.

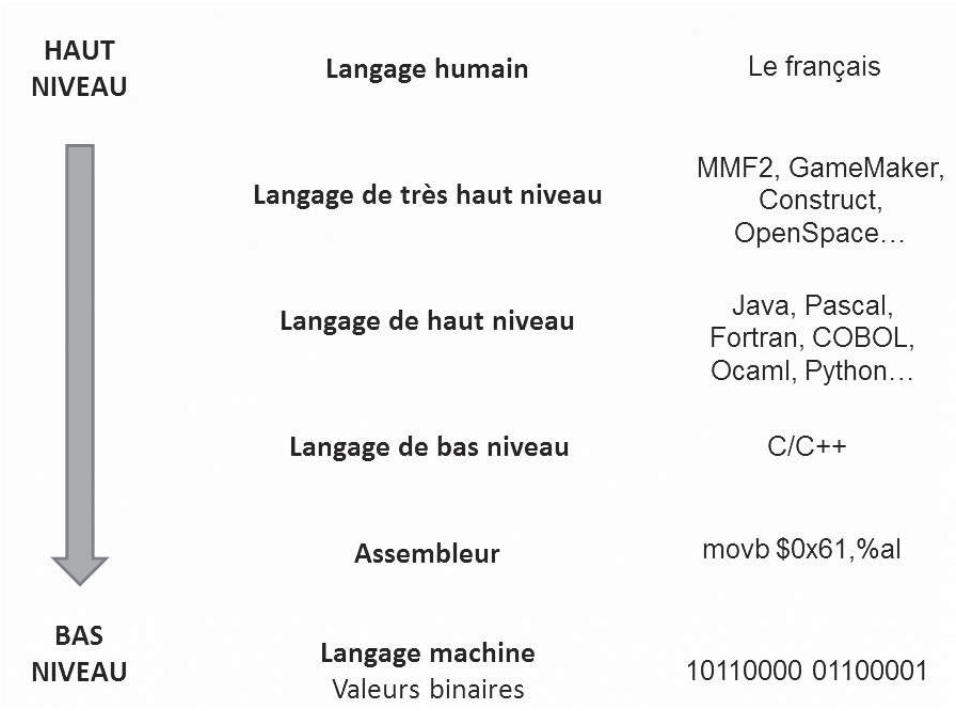


FIGURE 3.2.3 – Principe de niveaux de langage

Quelques petites entreprises vont d'ailleurs, dès la fin des années 1980, proposer des petites usines à jeux , à vocation principalement éducative. Mais deux autres facteurs vont principalement accélérer ce mouvement :

22

22. STOS BASIC est un dialecte BASIC inventé en 1988 par François Lionet et Constentin Sotiropolos. À l'origine spécialisé pour l'Atari ST, c'était le premier langage dédié spécialement à la conception de jeux de type arcade. AMOS BASIC était un langage dérivé du Basic standard et utilisable sur les machines Amiga. Créé par François Lionet (en) en 1989, il s'affranchissait des contraintes du système d'exploitation voulu par la firme Commodore International et adressait directement la ROM et le processeur Motorola 68000, permettant ainsi d'exploiter toutes les possibilités graphiques de l'Amiga.

Effet Doom [23]

- Premier facteur : le succès du jeu de tir, joué à la première personne dans un environnement en 3D, le FPS, dont la qualité de gameplay repose pour une part importante sur l'agencement des niveaux, c'est à dire de l'organisation de l'espace où se déroule l'action. Les qualités reconnues à ceux qui vont construire de bons niveaux, esthétiques, complexes ou pensés pour offrir les caractères de la joute stratégique, vont propulser cette pratique de fan en véritable métier au cœur de la production vidéo ludique, celui de level designer.

Produire des niveaux compatibles en grand nombre va imposer la création d'outils spécialisés pour optimiser ces créations. Pensant que la mise à disposition de ces outils au public peuvent favoriser la constitution de communauté de joueurs autour du jeu, les studios producteurs de ces jeux vont distribuer les outils avec.

Effet Renderware [24]

- Le second facteur est le rachat à la fin des années 1990 par Electronic Arts - un des plus gros éditeurs du moment - de la société productrice de la technologie intergicielle tierce la plus utilisée, *Renderware*. Ce rachat a provoqué un vent de panique propre à favoriser l'explosion de ce marché. La chaine de production se complexifiant, en même temps que les plateformes matérielles, cette industrie

23. Doom, ou DOOM est un jeu vidéo de tir américain, en vue subjective (en anglais *First person shooter* ou FPS), développé et édité par la société id Software et publié le 10 décembre 1993. Renommé pour être l'un des titres majeurs à avoir lancé le type de jeu vidéo en trois dimensions, Doom est reconnu comme étant le pionnier des jeux vidéo utilisant un graphisme en 3D immersive, et un pionnier pour le jeu multijoueurs en réseau et pour le fait d'avoir permis aux joueurs de créer leurs propres contenus pour le jeu.

24. RenderWare est un moteur de jeu permettant de donner des graphismes et des API (Application Programming Interface) en 3D, utilisé pour de nombreux jeux vidéo sur console et ordinateur comme par exemple Grand Theft Auto III et Grand Theft Auto : San Andreas et par certains navigateurs VRML (Virtual Reality Markup Language). RenderWare est développé par Criterion Software Ltd qui était auparavant une filiale de Canon mais qui appartient à Electronic Arts. RenderWare est disponible pour des applications sur PC utilisant Windows et pour des jeux vidéos sur PlayStation 2, GameCube, Xbox et PlayStation Portable.

intermédiaire a produit aussi bien des modules très spécialisés, - un moteur physique par exemple - que des assemblages de plusieurs moteurs et éditeurs réunis dans une même unité.

Les modes et les pratiques s'installent comme des saisons. L'après *Renderware*, où les très gros studios sont encore hégémoniques, sanctifie quelques gros moteurs, facturés en millions de dollars aux studios par les entreprises du *middleware* la plupart du temps, issues de studios de développement mis en avant pour l'excellence technologique de leurs jeux. Payer le prix fort pour utiliser ces moteurs, devient d'autant plus rentable pour les studios acquéreurs, que la technologie évolue vite et que le temps de développer en interne une technologie équivalente, se solde le plus souvent par un produit dépassé. Désormais et même s'il y a toujours des exceptions, cela devient la norme. Quelques très gros studios développent un moteur qui leur servent de vitrine à travers leur dernier titre, et l'amortissent par la cession de la technologie à d'autres studios. Le moteur Source de Valve, l'Unreal Engine puis l'UDK d'Epic, le Cry engine de Crytech....tous proposent en même temps que la version libérée et hors de prix vendue aux studios, des versions gratuites, parfois un peu antérieures, parfois simplement dépourvues de l'appui technique lié aux licences vendues.

Le modèle économique s'appuie à l'idée qu'à l'utilisation gratuite pour le prototypage, pour des projets étudiants, des projets de fans, succède le projet développé en phase commerciale. Là se met en place un système de paiement par royalties. Les petits studios n'ont pas d'autres choix que de payer ce pourcentage important, et si le projet réussit vraiment, ils ont plutôt intérêt à acheter la technologie. Comme ils se sont formés sur celle-ci, ils ne vont pas prendre le risque d'une mise en concurrence avec une autre. La montée en puissance de la scène indépendante ensuite plébiscite un autre acteur qui devient

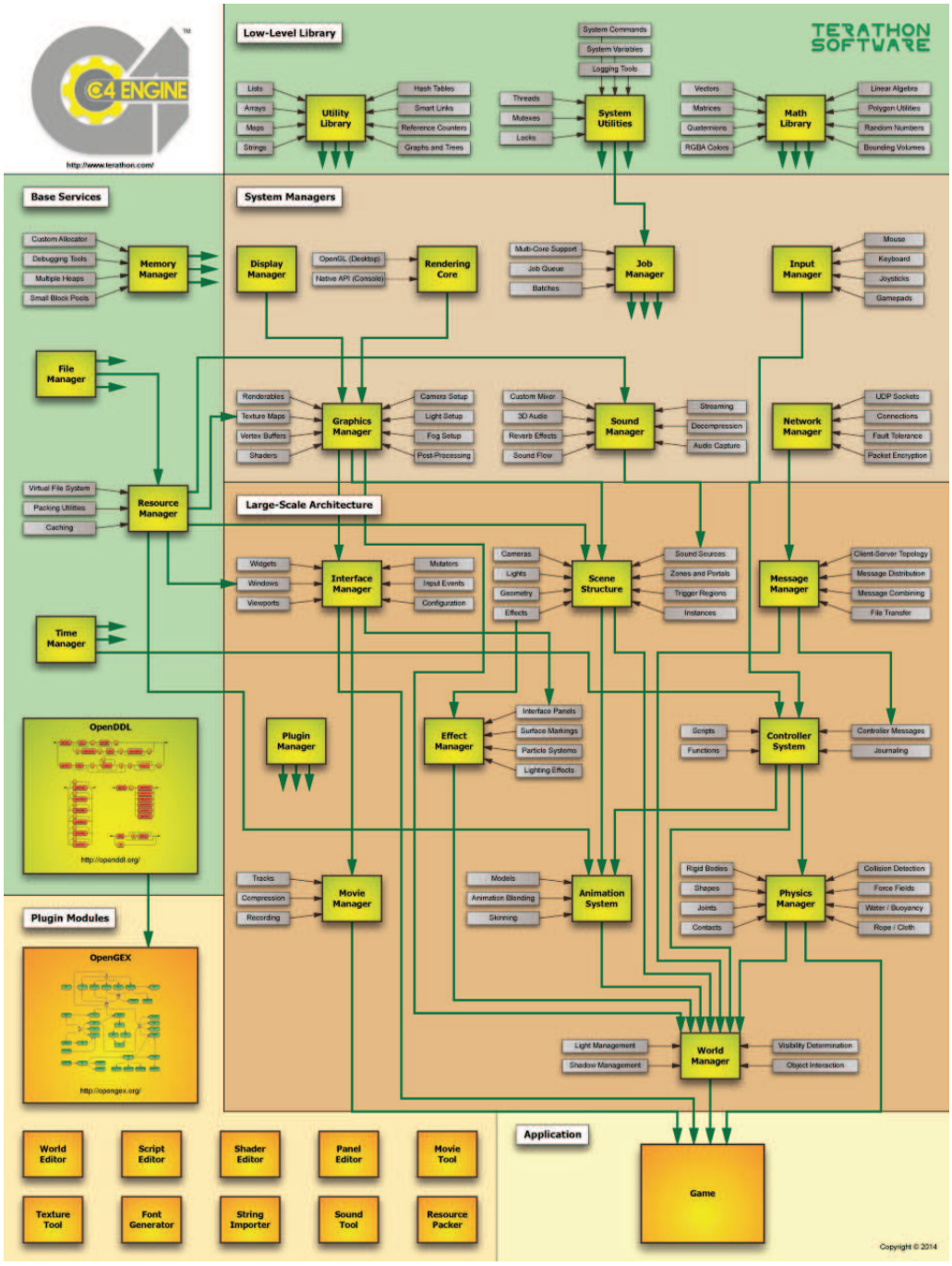


FIGURE 3.2.4 – un exemple de chaine modulaire dans l'industrie, le moteur C4

à son tour la norme, le moteur Unity.

Ces outils - même si des efforts sont faits pour en ouvrir les possibilités - sont présentés au niveau de leurs interfaces, de leur boîte à outils et de leurs méthodes, comme des modèles des jeux les plus diffusés. Ils participent ainsi au renforcement des modes de représentation institués. Il est toujours possible d'échapper à ces carcans mais c'est un exercice qui semble contre nature. Typiquement les moteurs les plus utilisés aujourd'hui orientent les développeurs vers des réalisations en 3D, et plus particulièrement, vers les jeux de type FPS ou TPS. Ce n'est pas le lieu de se lancer dans l'examen d'un corpus de ces moteurs de jeux pour identifier si c'est l'expression d'une volonté ou un impensé technologique et idéologique, mais l'exercice ne manquerait pas d'intérêt.

Le renouveau de la scène indépendante, comme la démocratisation de l'activité de création de jeux amateurs, est pour partie liée à l'accès facile que proposent ces moteurs aux non-programmeurs.

[25] Il faut bien sûr nuancer, entre les moteurs issus de l'industrie, évoqués tout à l'heure, et qui, comme l'infographie du C4 en témoigne, sont extrêmement complexes, et les moteurs plus simples destinés à l'éducatif ou aux loisirs. Certains sont accessibles à l'individu, mais calibrés pour l'usine, c'est-à-dire pour la somme des spécialistes qui utilisent l'outil usine par souci de cohérence choisie ou imposée par la direction de projet. D'autres sont calibrés pour l'homme orchestre ou l'amateur. Entre les deux, les outils médians ont pour ambition de se substituer aux compétences spécifiques manquantes, ou tout au moins

25. Un jeu vidéo amateur (ou jeu amateur) est un jeu vidéo développé par un ou plusieurs particuliers en dehors du cadre d'une entreprise ou d'une organisation commerciale. Il se distingue des mods, qui sont des ajouts ou des modifications de jeux pré-existants. Sur ordinateur personnel, il existe de nombreux logiciels spécialisés, destinés aux amateurs, facilitant la création de jeux vidéo pour ordinateurs domestiques. Certains se limitent à un genre particulier, tandis que d'autres sont des environnements de programmation complets adaptés aux jeux vidéo en général. Les créateurs de jeux vidéo amateurs sont de moins en moins seuls face à la recherche d'aide. Des associations comme GCN, Relite, Futurn, Devfr, Jiraf ou encore AJVA ont été créées autour de ces créateurs pour les aider aussi bien techniquement que juridiquement.

de proposer un aménagement permettant de manière fluide d'intégrer dans la chaîne de production, une partie du travail confiée à un tiers.

Un des critères de qualité pour juger de ces outils tient à la gestion qu'ils proposent et aux différents formats de fichiers. Avec cette prolifération d'intergiciels, sont arrivés sur la scène indépendante comme dans la création amateur, des créateurs qui n'étaient pas programmeurs. Certes, les outils un tant soit peu sophistiqués ou issus du modèle industriel, exigent *a minima* d'apprendre un langage de script, qui permettra de gérer l'événementiel. Même s'ils sont accessibles avec un minimum d'apprentissage, ils restent encore hermétiques pour beaucoup. Pour ces derniers, quelques outils se présentent sous la forme nodale - des boîtes et des liens entre les boîtes - , mais d'autres outils sont plus intuitifs encore sous la forme de tableaux relationnels.

Au final, le profil de compétences s'est largement diversifié au niveau des amateurs. Les productions indépendantes de créateurs individuels ou de toutes petites équipes, où il n'y a pas de compétences professionnelles initiales en programmation, ne sont plus exceptionnelles. Des graphistes ou des designers investissent ces boîtes à outils. Leur ergonomie offre la possibilité au créatif d'avancer sans aucune maîtrise d'un langage de programmation. Pour aller plus loin, il faut investir le ou les langages de scripts associés au moteur.

3.2.1.3 Faire du jeu vidéo en artiste, c'est accepter la part artistique de l'ingénierie

Le jeu vidéo aujourd'hui est devenu un champ d'expression devenu accessible à tous ceux qui choisissent de s'exprimer avec, et au même niveau d'accès que n'importe quelle autre activité créatrice dépendante de la médiation informatique. On peut se réjouir de cette évolution qui démocratise l'accès aux outils permettant de s'exprimer. Enfin les artistes vont pouvoir se saisir directement

du médium avec un minimum d'apprentissage, sans avoir à faire appel aux ingénieurs. Les outils deviennent plus conviviaux et l'intention est louable. Comment nier l'intérêt que présente l'accessibilité aux moyens de réaliser des projets créatifs, par la disparition des freins technologiques qui en limitaient cet accès ? Cette évidence mérite toutefois d'être questionnée.

De la recherche d'efficience vers une dé-spécialisation à appréhender avec prudence

Nous avons vu que le jeu vidéo pouvait être abordé selon trois modes de production : du point de vue d'un ensemble de spécialistes, d'un point de vue artisanal ou encore d'un point de vue artistique. Il apparait donc nécessaire de rappeler la distinction entre l'artiste spécialiste du premier groupe, dont le médium serait l'image, la musique, l'animation, et celui qui est défini par le travail d'un médium identifié comme, *jeu vidéo*. Cette situation du spécialiste qui remplace les spécialités qui lui font défaut par l'appui de la machine, est problématique.

L'usine à jeux - appelons ainsi l'ensemble de modules réunis, plutôt que moteur de jeu qui peut prêter à confusion - doit être perçue au niveau industriel, comme la réunion dans un même espace de modules articulés entre eux, pris en charge par les spécialistes et qui leur sont dédiés. Au niveau artisanal, plusieurs modules sont appréhendés par une seule personne pluri-compétente ou en passe de le devenir. Au niveau artistique, l'ensemble des modules sont appréhendés par une seule personne difficilement multi-compétente. Qui est cet ex-spécialiste ? S'agit-il d'un graphiste, d'un modeleur, d'un animateur, d'un programmeur, d'un musicien, d'un game-designer, d'un scénariste, d'un non-spécialiste ? L'examen de ces usines à jeu livre, en tous cas, quelques pistes sur leur destination.

Clairement, les usines à jeux issues de l'industrie sont initialement pensées avec le seul objectif d'efficience dans la production. Toute la partie austère, qui peut-être qualifiée de *circuit de puissance,* est mise derrière le rideau pour ne laisser apparaitre que la partie permettant d'intégrer et de gérer du contenu, partie qualifiée de *circuit de commande*. Les moteurs disparaissent pour laisser place aux tableaux de bord.

Pour agir sur les moteurs, les développeurs rendent disponible un SDK pour agir à un plus *bas niveau*. C'est la maintenance et le réglage des machines. Mais l'objectif, c'est bien de :

— Faciliter l'intégration de contenus créés par des artistes spécialistes sur des logiciels tiers.

— Permettre l'agencement des niveaux et leur succession. Qu'ils soient appelés niveaux, scènes, écrans, environnements, importe peu. Ce sont les lieux de l'action.

— Gérer plus finement les interactions et les évènements dans les espaces et dans le temps du jeu, à partir d'un langage de plus haut niveau dédié à cette gestion.

En ce sens, une partie toujours plus importante de l'industrie utilise des usines à jeux pour des raisons d'efficience et amène à ce que l'outillage soit de moins en moins un facteur de différentiation des formes de production. Une même logique de multiplication des modules et une simplification concernant la partie script s'accentuent. Proposer plusieurs langages de script compatibles, en leur donnant un aspect plus graphique avec une présentation nodale par exemple ou tout autre artifice, permet de mettre en œuvre un raisonnement de plus haut niveau d'abstraction avec plus d'aisance. La discrimination entre une utilisation par l'industrie, les indépendants ou l'amateur, tiendrait plus aux compétences nécessaires et mobilisables pour utiliser les SDK.

Ce mouvement, qui n'a rien d'anodin, permet progressivement un accès plus privilégié au médium pour les artistes et distingue encore un peu dans le même élan, le jeu vidéo, du logiciel. Le risque est d'oublier que s'il y a art dans le faire du jeu vidéo, il ne saurait être question d'éluder la part importante qui tient l'art algorithmique. Les spécialistes non programmeurs ne pourront pas faire du jeu vidéo en artiste, s'ils oublient cette dimension.

3.2.2 L'outil comme puissance d'action

3.2.2.1 L'effet pervers de la boîte noire

La technologie ne vaut que si l'on s'en saisit, pas si elle nous contraint. C'est une fausse bonne idée d'enfermer la complexité dans une boîte noire. Si la simplification est souhaitable, occulter les processus ne relève pas du même besoin. L'outil ne doit pas cacher le problème qu'il résout. Il obère sinon la compréhension et donc la résolution de ceux - nouveaux - qui pourraient apparaître. Les problèmes résolus par l'outil doivent restés accessibles à la réflexion. Leur approche doit continuer à fonctionner en problématique.

Faire des jeux vidéo en artiste exige d'en appréhender tous les aspects, pas en spécialiste mais en observateur attentif, en praticien appliqué et en investigateur redoutable de la technologie afin de s'en émanciper. Faire des jeux vidéo en artiste n'est pas devenir un spécialiste de tel ou tel outil, mais bien comprendre ce qu'ils font et comment. Cela passe par la recherche des fonctions des outils, quels qu'ils soient, sans se soumettre au quelconque *halo*[26]d'une technologie plus communicante.

Trop souvent, étudiants comme enseignants, parlent de cours de *Photoshop* en

26. Au sens que lui donne Gilbert Simondon, à rapprocher de l'aura de Benjamin, qui serait récupéré par la publicité pour vanter un produit en le dotant de propriétés transcendantes, il donne l'exemple de la précision suisse, issue de l'artisanat des montres et que réutilise la compagnie aérienne nationale.

place de cours de pratiques d'images numériques. L'utilisation d'outils plébiscités pour leur qualités, parfois mais pas toujours ou pas seulement, formate la création et ferme les possibles en instituant des normes. Le problème n'est pas de faire un choix plutôt qu'un autre. Le problème est de ne pas maîtriser les raisons de ce choix. Pour en revenir au logiciel *Photoshop* - l'exemple est choisi uniquement parce qu'il est plus connu qu'un logiciel dédié au jeu vidéo - , le risque est, qu'à terme, les problèmes rencontrés soient identifiés à des *problèmes de Photoshop*, et non plus à des problèmes d'infographie et encore moins à des questions de création numérique.

La question « comment rendre compte de la profondeur d'un paysage ? » devient « combien faudrait-il de calques ? » puis « quel filtre *Photoshop* rendrait cet effet ? ». La solution trouvée dans *Photoshop* sera certainement la meilleure et écrire un programme pour rendre le même effet n'aurait pas de sens. Mais il est difficile, quand un outil devient la norme, d'évaluer ce que l'on résout avec.

Quand au M.I.T, au début des années 2000, Ben Fry et Casey Reas, des étudiants de John Maeda, poursuivant ces travaux sur *Design by Numbers*, donnent naissance au logiciel *Processing*[27], c'est cette idée qui préside. Ils cherchent alors à répondre à une seule question : comment proposer un outil qui offre à la fois un potentiel créatif à l'artiste, qui ne soit ni bridé par une difficulté d'accès qui le rende hermétique, ni par des modèles qui formatent les intentions ? Le résultat n'est pas complètement satisfaisant, ni dans un sens

27. Processing (autrefois typographié Proce55ing) est une librairie java et un environnement de développement libre (sous licence GNU GPL), créé par Benjamin Fry et Casey Reas, deux artistes américains. Processing est le prolongement « multimédia » de Design by numbers, l'environnement de programmation graphique développé par John Maeda au Media Lab du Massachusetts Institute of Technology. Le principe majeur de Processing est la simplicité dans la mise en œuvre des programmes comme dans la syntaxe du langage. Adapté à la création graphique, Processing réclame moins d'efforts que Java pour effectuer des tâches simples telles que la modification d'une animation à intervalle régulier qui permet des créations animées. Ses fonctionnalités sont limitées aux besoins des créateurs d'images 2D et 3D, générées par programmation mais étendues, par le biais de modules externes, à la capture d'un flux vidéo, à la génération et à la manipulation de sons, à l'interfaçage des ports d'entrées-sorties, etc.

ni dans un autre. Le logiciel demande, en effet, un investissement pour comprendre les logiques de programmation - même simplifiées - , et reste d'un autre coté, malgré tout limité dans ses ambitions. Pourtant, il a largement participé au développement de l'art numérique, tant dans le domaine de l'art génératif que dans l'art interactif. D'autres logiciels ont suivi, mais tous ont demandé aux artistes de se confronter à une résistance minimale du matériau informatique.

S'imprégner des processus qui mènent aux résultats préserve la capacité que nous avons à les comprendre.

Un autre phénomène agit dans le même sens. C'est la prise de pouvoir du modèle du tutoriel dans les processus d'apprentissage de logiciel. Pour beaucoup d'utilisateurs, - et le sentiment se confirme dans les formations spécialisées dans le jeu vidéo dans lesquelles nous intervenons - le choix d'un logiciel plutôt qu'un autre est souvent lié à la disponibilité ou à l'indisponibilité de tutoriels pour son apprentissage. Cet accès passif s'appuie sur le mimétisme et la répétition à défaut d'une compréhension des processus et se généralise. S'il peut s'avérer efficace en termes de prise en main, voire permettre une efficience opérationnelle en situation d'urgence, il compromet bien souvent une compréhension plus profonde.

Le tutoriel repose sur l'apprentissage de l'interface, pas sur les problèmes que permet de résoudre le logiciel. Bien sûr, le tutoriel peut être décliné à l'infini. On peut imaginer apprendre chaque détail, chaque micro-pratique d'un logiciel sous cette forme, rendant caduque l'existence d'une documentation. Alors quel est le problème ? Le problème est politique.

D'abord, le succès du tutoriel est celui d'une certaine vision de l'activité productrice. Le tutoriel dit : « voici le geste à reproduire pour obtenir tel résultat. Pour ce que tu dois faire, tu n'as pas besoin d'en savoir plus ». Même suivi

d'un autre tutoriel, nous trouvons le même schéma de clôture. Ensuite, le tutoriel implique une réception qui n'est pas neutre. Le mode initial est passif car celui qui apprend visionne la vidéo. Puis deux choix se présentent. Soit il tente de reproduire l'action en totalité et s'il n'y arrive pas, reprend une nouvelle lecture passive. Soit il lance la vidéo et s'engage dans un ballet de pauses, d'avances et de retours, et à force de répétition, va pouvoir reproduire la séquence de gestes, présentée dans la vidéo.

Le tutoriel n'apprend pas à résoudre des problèmes. Il apprend à reproduire des séquences. Le tutoriel est un modèle d'apprentissage compatible avec la division du travail mais pas avec une vision de l'émancipation de l'apprenant. Son mode passif, parfaitement adapté à une société du divertissement, s'oppose au mode actif de la formation par la résolution de problème documentée par la notice. Ces notices tendent d'ailleurs à disparaitre dans tous les domaines où l'on se confronte aux objets techniques. Au nom de la convivialité, notre pouvoir d'agir sur ces objets ou ces outils, diminue en même temps qu'une nouvelle forme d'aliénation s'installe.

Les logiciels fonctionnent tous pour l'essentiel sur les mêmes principes. Comprendre le fonctionnement d'un logiciel vient pour une grande part de la compréhension du fonctionnement d'autres logiciels. Assimiler une interface n'est qu'en partie, assimiler le fonctionnement d'autres interfaces. Comprendre les interfaces ne résout pas les problèmes de création mais résout seulement les problèmes posés par l'interface.

Faire des jeux vidéo en artiste, exige de comprendre comment et pourquoi les logiciels sont tels qu'ils sont. Faire des jeux vidéo en artiste, c'est s'émanciper de la technologie en la maitrisant.

Pourtant, il nous parait légitime de profiter d'un résultat sans labeur inutile. Il faudra un jour s'atteler à cette question récurrente du *faire sans faire* grâce

à l'outil.

3.2.3 Agencer des blocs intruments situation, un mécano sensible

Dans une intervention à la FEMI le 17 mars 1987 et quelques années après la sortie d'images temps et d'images mouvements, Gilles Deleuze présente le travail du cinéaste comme l'invention de blocs mouvement-durée. Cette définition s'inscrit dans une lecture de l'acte de création comme constitutive d'espaces-temps. Le philosophe invente des concepts, le cinéaste crée des blocs mouvement-durée, le peintre des blocs lignes-couleurs, le savant des fonctions.

Celui qui crée des jeux vidéo ou - pour reprendre le vocabulaire de Deleuze - celui qui a une idée en jeux vidéo, comme l'on a « une idée en cinéma » ou « une idée en peinture » ou « une idée en science », invente peut-être, - c'est une proposition - des blocs instruments-situation.

Pourquoi parler de blocs instruments-situation ? Parce que celui qui pense le jeu vidéo ne peut pas le penser sans se référer à la situation dans laquelle il va placer le joueur. Cette situation, à laquelle il va penser comme pourrait le faire le romancier ou le cinéaste, et la notion de chronotope de Baktine peut ici être utilisée, est spatiotemporelle. Mais il lui faut penser également à l'action proposée au joueur, sans quoi il n'y a pas lieu de jouer avec la situation mais seulement lieu de l'observer ou de s'en laisser envahir. Le faiseur des jeux vidéo, doit penser la situation exposée comme résistante au joueur, transformable et actualisable. Ce rapport de résistance entre la situation de jeu, histoire, protagonistes, objets, environnement, règles, pour qu'il puisse s'exercer doit être instrumenté. L'expérience vidéoludique est instrumentée. Celui qui fait des jeux vidéo doit donc penser la situation au regard des instruments qui permettent d'en confronter la résistance.

Comment cela se passe t-il ? Nous prendrons trois exemples pour illustrer cette notion de blocs instruments-situation. Ces exemples sont choisis pour illustrer la triadique de forme déjà évoqué : action, mouvement, sentiment.

3.2.3.1 Une bloc de type action générique

Prenons un jeu de première génération présentant une complexité minimale comme le classique *Pong* d'Atari

FIGURE 3.2.5 – Pong

Le jeu Pong sort en 1972 sur borne d'arcade. La scène de jeu est unique. Il s'agit d'un tableau fixe. Les seuls éléments graphiques sont quelques visuels en forme de traits ou de points dont certains s'animent en fonction du déroulement de jeu. L'environnement sur un fond de couleur sombre représente le terrain et une ligne verticale fixe figure sa séparation. Deux segments simulent de chaque coté du terrain, la raquette de chaque joueur et la balle est visualisée par un segment plus court. Au dessus du terrain s'affiche de chaque coté un score. Le bloc instruments-situation imaginé par le concepteur apparait comme relativement simple par :

— Une situation signifiante. Elle est symbolique au niveau de la représentation parce que limitée par la technologie d'affichage d'une partie de tennis. Un lieu- le terrain-, des protagonistes - les joueurs - avec leurs

représentations - raquettes et scores - , une balle et un contexte, celui du jeu de tennis, qui propose d'échanger cette balle d'un coté à l'autre du terrain, par raquettes interposées et dans le respect de certaines règles modélisées avec la situation.

— Une instrumentation. Elle va associer d'une part deux instruments de réception : un écran qui présente visuellement la situation et son évolution, et une sortie sonore qui marque certains évènements. D'autre part le dispositif d'action est constitué d'une molette permettant de déplacer la raquette.

Le bloc instruments-situation, pensé pour Pong, est simple, parce qu'il s'appuie sur un espace limité. Tout commence, se déroule et se termine dans cet espace clos. La situation évolue seulement sur un point avec l'échange entre les deux joueurs et leur capacité à opposer la raquette à la balle. La rupture de l'échange se traduit par un changement de marque au niveau du score pour le joueur du camp opposé au but où est entrée la balle.

Les autres points qui concernent la gestion dans le programme de certains évènements comme le lancement de la balle au départ et après chaque but, la gestion du score et la gestion de la partie, constituent un automate. Celui-ci opère par tests et en fonction de leurs résultats déclenche des actions :

— Le test de collision de la balle avec un bord ou une raquette déclenche son rebond.

— Le test de collision de la balle avec les cotés à l'arrière des raquettes, déclenche l'évènement « but ».

— L'évènement « but » déclenche successivement la destruction de la balle, l'ajout d'un point au score du joueur titulaire du coté opposé à celui qui a renvoyé le test de collision, et la création d'une balle au centre du terrain pour relancer un cycle de jeu.

3.2.3.2 Un bloc de type mouvement générique

Pour illustrer ce type de bloc à un niveau générique, nous sélectionnons un jeu considéré comme le premier jeu de course, *Gran Trak 10,* toujours d'Atari

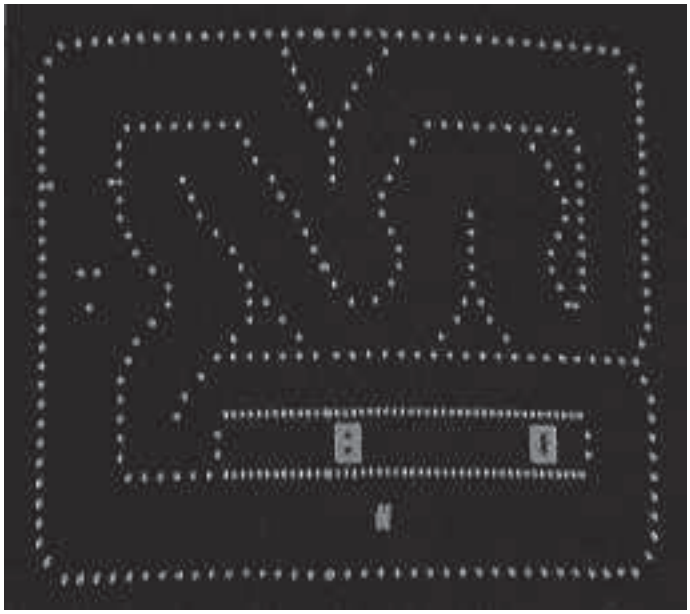


FIGURE 3.2.6 – Gran Trak 10

En 1974, nous sommes ici encore sur borne d'arcade . Le jeu se déroule sur un tableau unique, un simple tracé tortueux vu de dessus, en traits pointillés. Une voiture est symbolisée avec quelques pixels et un chronomètre égrène le temps. Un compteur affiche le décompte du temps.

— Une situation signifiante. Elle est ici aussi symbolique car la technologie est toujours primaire même s'il faut remarquer que ce jeu est le premier à embarquer une ROM qui s'appuie sur l'association de la forme des objets et du tracé. On reconnait le circuit fermé et les cinq pixels associés suffisants pour symboliser une voiture, renvoient à une course automobile. Les graphismes sur la borne, le son basique mais qui augmente avec l'accélération et l'instrumentation affordante, complètent la mise en situation. Quelques éléments ne prennent forme qu'une fois dans le

feu de l'action. Des zones plus sombres par exemple, s'avèrent être des flaques d'huile. Les points délimitent le circuit et se saisissent comme des plots quand nous voyons notre voiture s'arrêter à leur contact. La situation générique est une situation de *course*.

— Une instrumentation de réception simple là encore avec un écran qui renvoi la dynamique de la situation et un système de sons un peu plus sophistiqué que celui de *Pong*. Le dispositif d'action est lui bien plus riche puisqu'il propose un volant, un pédalier, un levier de vitesse. On ne peut pas dire qu'il rend la simulation plus efficace. Le volant enregistre par exemple seulement l'unique changement de direction, mais la visualisation comme la prise en main de ces accessoires, aident à la projection et construisent du sens.

Si le bloc instruments-situation de *Gran Trak 10* est encore très simple, il ne met pas l'accent sur les mêmes aspects que celui de *Pong*. L'automate est un peu plus complexe . Sans le détailler, nous pouvons signaler qu'il doit gérer des collisions pour générer des évènements : plot / arrêt, zone d'huile / dégradation commande, bornes / ajout distance, et tester les compteurs temps et distance pour attribuer des points et organiser ensuite un classement (ce qui a justifié l'emploi de la ROM).

L'évolution de la situation dépendra de sa capacité à se déplacer le plus vite possible avec la contrainte du parcours. La rupture intervient quand le chronomètre sanctionne la fin de partie. Le joueur marque d'autant plus de points que la distance parcourue est importante. L'objectif assimilé tout de suite est de marquer le plus de points en parcourant le trajet le plus long dans le temps le plus bref.

Mais la tâche est ici plus complexe qu'avec Pong où on peut la résumer à la seule action de positionner sa raquette en face de la balle. Pour réussir dans

Gran Trak 10, il faut contrôler beaucoup plus de paramètres. Piloter, c'est prendre les virages avec la meilleure trajectoire, optimiser la vitesse qui va dépendre de son action sur l'accélérateur, le frein et la boite de vitesse. Un choc sur un plot arrête la voiture et il faut reculer pour repartir. Le passage sur les flaques d'huile dégrade le contrôle de la direction. Beaucoup de contrôle est laissé au joueur. Ceci justifie l'effort fait sur l'instrumentation qui cherche, avec sa reproduction d'instruments réels de contrôle, à faciliter ce contrôle en le rendant naturel tout en renforçant la dimension immersive.

On peut constater que ces deux blocs instruments-situation basiques, posent deux orientations fondamentales dans le jeu vidéo. La première est celle de *l'action-réflex*e. La seconde est celle du *contrôle de mouvement*s. Ces deux orientations vont construire l'évolution des interfaces de jeu, de l'instrumentation, mais nous le verrons encore un peu plus loin, participent de l'esprit même du jeu. Agir et se déplacer constituent deux axes qui en disent beaucoup sur l'orientation d'un jeu.

3.2.3.3 Un bloc de type émotion générique

Nous sélectionnons ici plusieurs jeux, témoins de la façon dont peut évoluer un bloc instruments-situation. Encore une fois, il s'agit de jeux anciens qui permettent de mieux mettre en évidence les formes. *Adventure*, que nous avons déjà évoqué, commence a être développé en 1972 par Willie Crowther, en marge du développement du réseau ARPA et plus tard porté sur micro ordinateur . C'est un jeu purement textuel. Il propose d'explorer une grotte immense à la recherche de trésors dans une ambiance influencée par les jeux de rôle de l'époque et plus particulièrement *Donjons et Dragons*. La situation est décrite, par le texte lu par le joueur à l'écran.

« *Au bout du chemin* : *Vous êtes au bout d'une route venant de l'ouest, près d'un*

petit bâtiment de briques. La forêt vous entoure. Un ruisseau sort de l'édifice et continue vers le sud » . Chaque situation décrite attend ensuite une réponse et se tape au clavier en termes simples « Aller à droite » par exemple ». Une fois la réponse formulée, s'affiche à l'écran la description d'une nouvelle situation qui décrit son évolution.

« *Dans la vallée* : *Vous êtes dans une vallée dans la forêt, près d'un ruisseau courant dans un lit rocailleux* » . La nouvelle situation décrite peut se limiter à un simple changement de point de vue, mais également à celle d'évènements déclenchés par l'action du joueur.

« *Dans le couloi*r : *Un levier sur le mur à droite* » > « *actionner le levier* » / « *Dans le couloir* : *La grille se lève* ». Chaque description de situation donne une indication sur le lieu, puis décrit le point de vue du joueur ou un évènement auquel il est confronté.

— Une situation signifiante et décrite textuellement selon le modèle du jeu de rôle : description de l'environnement, des éventuels protagonistes et des évènements. La situation est toujours décrite du point de vue subjectif du joueur. Cette narration agit comme un prothèse permettant au joueur de se faire une représentation de la situation et de la faire évoluer.

— Une instrumentation réduite au minimum : l'écran affiche le texte, le clavier permet au joueur d'informer le dispositif, de ses choix.

Mais à cette simplicité apparente, liée à la représentation visuelle proposée - un texte à l'écran - l'espace potentiel est immense. Dans tous les cas, le joueur ne peut en mesurer les limites directement. Il n'y pas de vision panoptique ici comme pour *Pong* ou *Gran Track*. L'approche narrative empêche le sentiment de contrôle et le sentiment de surprise est celui qui domine. Par contre, aucune anxiété n'existe, liée à la rapidité de réaction et à la dextérité. Un interpréteur

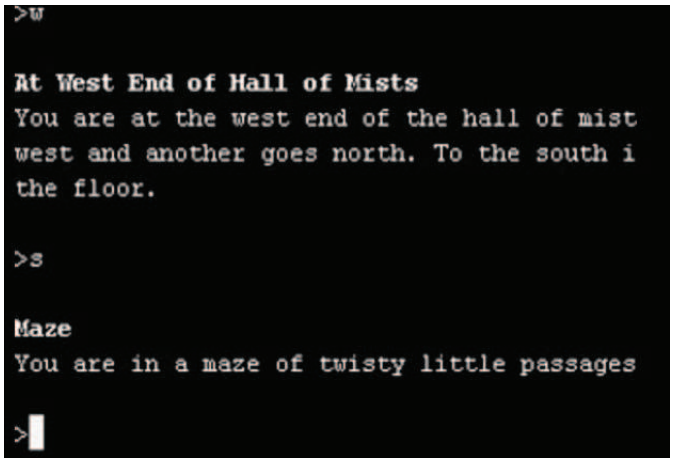


FIGURE 3.2.7 – Adventure

syntaxique analyse les termes qu'il reconnait dans ceux frappés par le joueur. S'il reconnait les termes ou les associations de termes dans son lexique, il oriente en fonction de la grille narrative programmée. S'il ne reconnait pas les termes, il délivre un message qui invite à renouveler la frappe. Assez rapidement, le joueur apprend la syntaxe reconnue et rend l'aventure fluide. L'interpréteur syntaxique d'*Adventure* ne reconnait, dans cette première version, que des groupes de deux mots. Ce qui va évoluer par la suite. Une partie d'*Adventure* peut durer plusieurs heures. La situation est sauvegardée puis reprise à un autre moment, jusqu'à terminer l'aventure après plusieurs semaines voire plusieurs mois en fonction de l'intensité de la pratique. Ceci contraste avec les temps courts des jeux d'actions et de mouvements.

Une première évolution du bloc est proposée par exemple par Roberta Williams avec *Mystery House*. La seule modification tient dans la représentation graphique d'une partie de la situation. Une image montre l'environnement auparavant décrit par le texte. Les autres éléments significatifs de la situation continuent eux à être en mode texte.

Une autre évolution du même bloc est de supprimer la console de texte en la remplaçant par une fenêtre d'action comme avec *Maniac Mansion* du studio

FIGURE 3.2.8 – Mystery House

LucasArts en 1987. Le joueur sélectionne avec sa souris une action au choix parmi un grand nombre possible. Après avoir sélectionné une action, le joueur clique sur l'objet auquel il faut l'appliquer. L'interpréteur syntaxique n'existe plus mais le résultat est le même. L'interface d'interaction devient plus graphique et plus ergonomique avec l'adaptation à l'utilisation de la souris. Le mode de représentation tire profit de la technologie instrumentale qui évolue.

FIGURE 3.2.9 – Maniac Mansion

Un jeu comme *Myst* édité en 1993 par Cyan, propose une autre évolution

du même bloc. La représentation est ici très graphique avec des images précalculées en 3D, qui présentent un saut qualitatif très important à la sortie du jeu. Le joueur clique dans l'image pour indiquer la direction qu'il veut prendre, et une nouvelle image affiche un point de vue plus avancé dans cette direction. Quand il s'agit de scènes plus confinées, le clic sur une zone présentant un intérêt particulier, zoome sur celle-ci, pour permettre toujours par un clic, d'accéder par exemple à un mécanisme. L'instrumentation reste la même. La description de la situation renforce sa puissance descriptive par l'image et n'affiche plus de description textuelle. Par contre le jeu est l'occasion de rencontrer beaucoup de livres à feuilleter qui éclairent sur l'histoire des lieux.

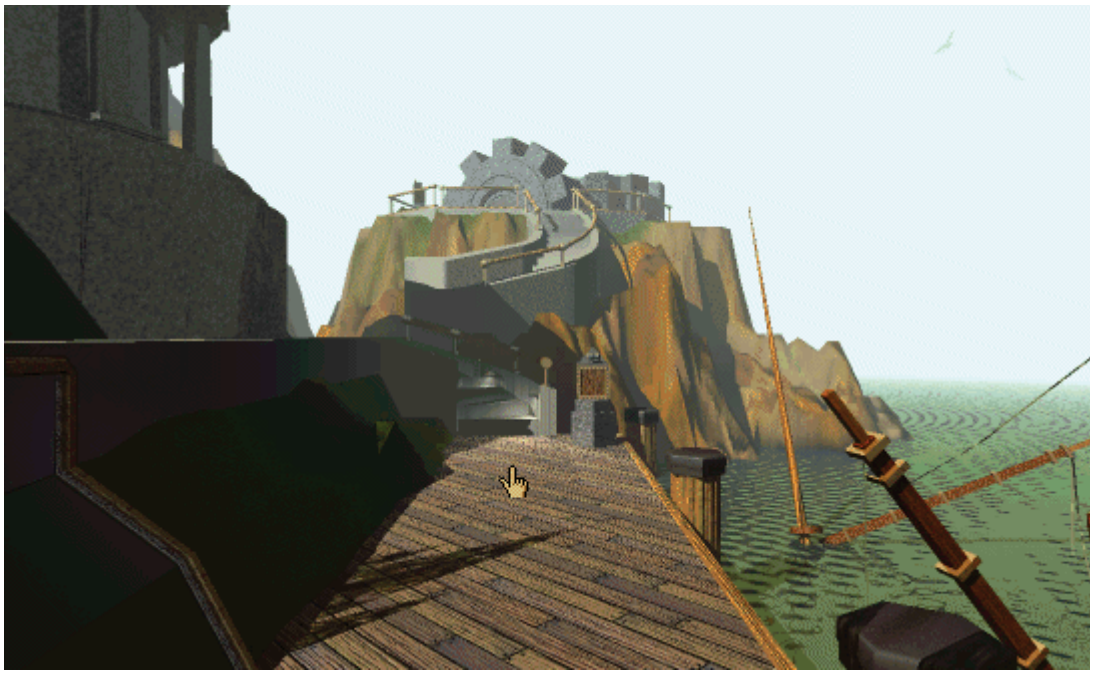


FIGURE 3.2.10 – Myst

Les exemples pourraient être multipliés autour de ce type, et une opération identique menée sur les deux autres types identifiés montrerait que les blocs instruments-situations ne sont pas très nombreux. Les évolutions sont à la fois rares, d'autant plus que certains blocs ont donné lieu à des séries de jeux à succès.

3.2.3.4 Des blocs qui subissent des mutations

Il faut préciser, que si les situations contextualisées d'un jeu sont en principe toujours singulières, les situations qui définissent les blocs sont plus générales. C'est ce qui nous permet d'affirmer que les blocs sont peu nombreux. Par exemple, la situation de *Gran Trak*, caractérisé symboliquement par la forme circuit, et non moins symboliquement par les cinq pixels représentant la voiture, et l'affichage de compteurs - sans même savoir ce qu'ils comptent - est identifié immédiatement comment *situation de course*. Un jeu récent pris parmi n'importe lequel des jeux à succès sur la Formule 1, le plus réaliste soit-il, expose les mêmes éléments signifiants qui nous font identifier la même *situation de course*. Cette *situation de course* est suffisamment générique pour constituer un élément de bloc. Du coté de l'élément constitué par l'instrument, nous avons vu avec *Gran Trak*, que ce qui était apparu naturel aux développeurs, installer sur la borne un volant, des pédales, un levier de vitesse, plutôt que des boutons, caractérise la volonté d'inscrire le jeu comme simulation, même si trente ans plus tard, nous trouvons l'exercice simpliste. Le bloc instruments-situation de *Gran Trak*, bloc *volant-situation de course*, pourrait être nommé *simulation de course* . Le bloc est canonique, et il ne faut le confondre avec le genre, ce qui arrive pourtant souvent avec les classifications commerciales. Quel est le problème ?

Reprenons notre bloc, et imaginons nous chez Atari, avec l'équipe qui est en charge de la conception de la première console du groupe, et qui a en charge le portage des jeux d'arcades sur celle-ci. La console est un produit grand public, l'instrumentation est limitée, par les contraintes économiques, mais également par les contraintes spatiales et ergonomiques lié à l'espace social de son utilisation. Pour jouer à ce jeu prévu pour l'espace arcade dans l'espace salon, il faudra faire des concessions, elles se feront en s'adaptant à l'instrumentation

disponible, forcément limitée. En changeant d'instrumentation, le jeu n'est plus identifiable au même bloc, ce nouveau bloc, *manette-situation de course,* pourrait être nommé *jeu de course arcade.* Ce qui il faut l'avouer est paradoxal à ce moment là. Dès lors, les développeurs, quel que soient leur champ d'action, bornes d'arcade, console de salon ou ordinateur de bureau, vont s'attacher à maitriser cette question de ce que nous appelons, bloc instruments-situation. Les premières fabricants de consoles, tachent de compenser, en ajoutant des instrumentations, comme ceux que développe Ralph Baer pour l'Odyssey, et la plupart ne verrons d'ailleurs pas le jour. Il y aura un fusil optique, une balle de golf montée sur interrupteur, etc. Ces tentatives montrent qu'il existait une certaine frustration dans l'abandon d'éléments qui paraissaient indispensables à la simulation. Cette frustration va se régler sur deux axes de développement :

Le premier va consister à améliorer la capacité des manettes génériques pour qu'elles puissent couvrir le maximum de situations de jeu, tout en évoluant dans leur qualité ergonomique et perceptuelles. Les manettes étaient presque aussi efficaces en matière d'action que les panneaux de contrôle des salles d'arcade, et le travail portera, surtout au long de leur développement sur leur confort, leur qualité ergonomique d'adaptation cognitive. C'est certainement les fonctions de contrôle qui amèneront le plus de développement, et plus particulièrement l'introduction de la gestion analogique, qui montre encore une fois un besoin orienté vers la simulation. Nous ne développerons pas cet aspect extrêmement riche de l'histoire du jeu vidéo et nous renvoyons vers l'excellent travail mené par Nicolas Nova [28], sur cette question de l'évolution de l'instrumentation, où un ouvrage suffit à peine à traiter des seuls *Joypads* [29].

Le second consistera à rendre les situations compatibles, en orientant les propositions de *gameplay.* Par exemple en donnant plus de poids à l'action qu'au

28. Nicolas Nova, *Joypad, le design des manettes*, Moutons électriques 2013
29. Le joypad est la manette type de la console depuis 25 ans

contrôle du mouvement, ou encore, en exagérant la perméabilité des contraintes, pour que l'exigence soit compatible avec la maîtrise que permet l'utilisation d'une manette. Le jeu console justifie de s'écarter de la dimension simulation qu'il ne peut plus assurer en transformant la frustration en volonté de proposer du *fun*. Nous avons pris comme exemple le cas du jeu de course, parce qu'il était peut-être le plus significatif, mais le raisonnement peut être tenu pour d'autres blocs. Par exemple, le bloc *FPS* reste très longtemps l'apanage du jeu sur ordinateur, dans la configuration *Clavier/souris - situation de conflit en vue subjective*, Le succès des jeux s'appuyant sur ce bloc, entraine la volonté de son adaptation vers les consoles qui constituent déjà l'essentiel du marché. Le portage pouvait paraitre simple, et à priori l'instrumentation l'était, quelques touches d'un clavier, deux boutons et éventuellement un molette de souris, et son système de déplacement de curseur. Ils devaient être largement compensés par les possibilités offertes par les consoles à cette époque, fin des années 1990. Pourtant le portage sera très laborieux, la relation clavier/souris construisait un rapport d'interaction particulier, convoquant le corps, le sensible, qui dépassait sa simple fonctionnalité. Le portage ne se fera qu'au prix d'une modification des situations, et globalement là aussi par un lissage de l'exigence, avec le même argument d'une amélioration du *fun*. S'agissant d'un marché plus large, et la tendance étant à l'élaboration de jeux multiplateformes dictée par les contraintes économiques, le bloc *FPS* générique devient celui fixé par son adaptation instrumentale à la console. Nous pourrions faire l'étude de ces transformations pour nombre d'autres blocs.

Une autre question se présente à propos des mutations de ces blocs et de leur annexions par des genres particuliers. Le FPS est d'ailleurs devenu un genre dans la plupart des classifications, le *S* de shooter à pris le pas sur le *FP* qualifiant la vue subjective. Il s'agit ici d'un véritable hold-up. Le bloc générique

lié à la vue subjective est un bloc de type mouvement. Il articule une situation d'espace à découvrir, plus ou moins ouvert, mais dans tout les cas permettant et invitant à s'y mouvoir en l'explorant de son point de vue subjectif, à une instrumentation qui permet de contrôler ce mouvement. Par exemple un jeu comme *Night Driver*, sur borne d'arcade, toujours dans la préhistoire du jeu vidéo, proposait comme *Gran Trak*, un volant. Mais il invitait à parcourir un espace par le contrôle d'un véhicule juste signalé en bas de l'écran par une forme collée, comme s'il s'agissait de la partie visible de l'intérieur du véhicule par le pilote. Pas de vision panoptique du circuit, mais un affichage de points selon une perspective, qui donnait le sentiment de voir le ruban d'asphalte se dérouler. La scène se déroule de nuit et croiser les phares de véhicules qu'il faut éviter, suffisait à une immersion importante. Pas de 3D, juste quelques artifices suffisant à donner ce sentiment de vue subjective. D'autres jeux vont simuler le déplacement dans des couloirs avec la même économie de moyens, sans que la notion de Shoot n'existe.

Figure 3.2.11 – Night Driver 1976

Le bloc original dont est issue le *FPS* est donc un bloc de type mouvement le *Shoot* va le faire muter en bloc de type action. Les situations de conflit deviennent la norme, et le focus est mis sur des mouvements plus nerveux que contrôlés. Les actions - des tirs le plus souvent - se déroulent dans un même temps, nécessitant que l'ensemble se joue plus avec rythme, comme une transe, la conscience du mouvement s'estompant au fur et à mesure que l'action réflexe s'impose. Un des premiers à véritablement lancer cette transformation est certainement le Doom d' ID Sofware.

FIGURE 3.2.12 – Doom 1993

Comme nous avons tenté de l'illustrer, l'invention de blocs Instruments-situation, à finalement produit assez peu de blocs dans chacun des trois types qui semblent représentatifs, et ce sont plutôt des mutations qui sont à l'œuvre, parfois technologiques, parfois économiques. Ce qui fait de ces blocs, de leurs inventions comme de leurs mutations - sujettes de fait, à résistance -, des marques significatives de regards contrastés sur le jeu vidéo, la création, mais aussi sur la société.

Chapitre 4

Contre culture vidéoludique : contre qui, contre quoi ?

4.1 Contre un divertissement aliénant, pour une immersion émancipatrice

Le divertissement est depuis longtemps associé au plaisir et à la distraction, à cette nécessité qu'a l'homme d'échapper provisoirement au poids de l'essentiel. Il est la forme principale du loisir, et depuis quelques décennies, la forme d'une des plus florissantes des industries culturelles. Mais son étymologie rappelle que le divertissement est, sous son acception initiale, l'acte de détourner à son profit - de l'argent par exemple - ou détourner quelqu'un de ses préoccupations. C'est cette acception qui alimente la thèse du divertissement comme instrument de domination. Domination d'un pouvoir sur un peuple qu'il s'agit de divertir pour l'empêcher de penser. Cette analyse est celle de nombreux théoriciens d'obédience critique qui s'est fait entendre particulièrement au moment de l'émergence de la société de consommation et de la télévision qui fut son principal outil de communication.

Nous avons pu décrypter comment le jeu vidéo se prête à la transmission d'inconscients culturels, dès lors qu'il ne s'agit pas directement d'affichage idéologique assumé. L'immersion est un concept présentant également deux niveaux d'interprétation. Employé pour décrire l'état dans lequel le spectateur est, quand absorbé par l'univers d'une œuvre picturale, littéraire, cinématographique ou musicale, il oublie un instant ce qui l'entoure. L'immersion est considérée comme un phénomène rare et donc précieux.

Lorsqu'un état du même ordre est provoqué par une activité moins désintéressée, moins noble, les risques d'addiction et de manipulation sont rapidement évoqués. Parmi ces activités moins nobles, nous trouvons les jeux, les jeux d'argent surtout mais aussi les jeux vidéo, la télévision, et plus particulièrement les fictions qui fonctionnent en cycles, feuilletons, séries, sitcom, téléréalités. L'immersion n'est plus qualifiée comme telle et devient synonyme d'abrutissement. Le jeu vidéo peut chercher à divertir sans avoir à provoquer une quelconque immersion, et si un certain état hypnotique apparaît facilement, il ne peut se confondre avec celui d'immersion. *A contrario*, il serait injuste de ne pas accorder le même crédit aux faiseurs de jeux comme aux réalisateurs de séries télévisées que celui accordé aux romanciers ou aux cinéastes. Leur souhait de construire un univers qui absorbe son récepteur est du même ordre et la qualité de l'immersion du même niveau, bien que de nature différente. Mais la caractéristique qui distingue le jeu vidéo de la télévision vient de la possibilité d'agir donnée au joueur pour évoluer dans la fiction, s'y confronter et éventuellement la modeler.

Alors qu'il ne s'agit encore que d'un usage marginal, Henri Lefebvre pointe dans sa *Critique de la vie quotidienne*[1] le risque que présente un média comme la télévision, comme celui de fabriquer des consommateurs passifs. S'il évoque

1. Henri Lefevbre, *Critique de la vie quotidienne*,Tome II Paris l'Arche, 1997 première édition 1962

l'aspect positif des médias tels qu'ils peuvent faciliter l'ouverture à la connaissance culturelle du monde et à des possibilités éducatives, il alerte sur l'aspect négatif de la passivité, l'infantilisation et la mise en spectacle du monde dont il dénonce l'ambiguïté : « la non participation dans la fausse présence ». Les jeux vidéo peuvent se targuer de réintroduire la participation du joueur et une présence active dans l'univers fictionnel, tout numérique soit-il. En ce sens, les joueurs échappent à la passivité, mais l'activité que les jeux permettent, selon la forme et le sens qu'elle prend, mérite amplement d'être interrogée à son tour.

4.1.1 Quelques traits de l'immersion

4.1.1.1 Une affaire d'état liquide et de confiance

Une affaire d'état liquide

L'état liquide est caractéristique des représentations à l'évocation de la notion d'immersion. Si nous considérons les trois états de notre espace vital, l'état solide, l'état liquide et l'état gazeux, il est le seul qui autorise une alternative de position. Nous ne pouvons qu'être extérieurs au solide, et l'atmosphère est si familière que nous oublions qu'elle nous entoure. Par contre, quand nous sommes, par nécessité, par accident ou par choix, amenés à entrer ou sortir d'un espace liquide, cette confrontation à un autre état prend sens. Nous quittons un état gazeux pour pénétrer un autre liquide et inversement pour en ressortir, expérimentant chaque fois un aller retour interdit depuis l'expérience de notre venue au monde et les vertiges qui y sont associés. Un mélange d'angoisse et de plaisirs précèdent ce changement d'état. Des situations traumatisantes ou sereines coexistent, et selon l'origine ou la durée de l'immersion, un appareillage peut s'avérer indispensable et son absence parfois mortelle. Ces états liquides

ou gazeux quittés l'un pour l'autre, se présentent comme des espaces habitables. Leur caractéristique principale est d'être des fluides. Un fluide, peut être à la fois, selon les acceptions, un corps *subissant* qui se laisse déformer sous l'action de forces minimes, et un corps *agissant* comme une force, au sens physique ou dans une acception plus métaphysique, une influence subtile, mystérieuse qui émanerait des astres, des êtres ou des choses. C'est l'acception physique que nous retiendrons pour illustrer par analogie la manière dont la mécanique immersive peut être lue au regard d'images significatives de la mécanique des fluides.

Le concept de fluide prolonge et dote tout ce qui constitue la matière d'un espace, de quelque nature qu'il soit, et bien sûr tout espace habitable. Penser les jeux vidéo comme des véhicules expérientiels, comme des lieux-images habités, c'est les soumettre à cette mécanique des fluides que nous prenons comme analogie. Les fluides ont ceci de particulier que, plongé en eux, ils tendent à s'approprier chaque espace libre, à réduire le jeu et à interdire toute distance sinon de les quitter. Pour les habiter, il va donc s'agir de lâcher prise, de partager, de co-habiter, de co-exister et d'accepter de ne pas parasiter, mais au contraire de devenir un élément d'une nouvelle totalité. Ce fluide est le siège de réactions avec lesquelles il faut composer. C'est ainsi chaque fois que nous envisageons de pénétrer un nouvel espace qu'elle que soit sa nature.

Confiance et acceptation

Pour accepter ce partage de l'espace, armés s'il le faut de prothèses dispositives, il nous faut être en confiance et accepter d'y respirer. Cet espace peut alors prendre le statut d'espace potentiel au sens que lui donne D.W.Winnicott [2]. Comme Emmanuel Belin en fait la démonstration dans sa sociologie des espaces

2. Donald Woods WINNICOTT , *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, trad. Claude Monod, Paris, France, Gallimard, 1984

potentiels [3], cet espace se définit comme le lieu où la vie peut prendre place. Si cet espace potentiel est large, quelque chose pourra prendre. S'il est étroit, les manifestations de la vie seront sporadiques. Elles ne pourront pas se stabiliser grâce à une histoire évolutive, une continuité, et le sentiment dominant sera celui que la vie est ailleurs.

Le monde de la vie est le monde des lieux, où le désir peut prendre et se charger en réalité. C'est le monde des espaces aménagés pour la vie créative. Comme nous l'avons évoqué plus haut, le préalable pour quitter un espace pour un autre repose sur la confiance dans la possibilité d'être accepté par ce nouvel espace. Suis-je rassuré quant à l'absence d'hostilité du milieu ? Suis-je suffisamment équipé pour y faire face et pour m'y adapter ? Du degré de confiance dépendra l'entrée que nous ferons dans cet espace. Pour reprendre la métaphore liquide, nous pouvons y barboter, y nager ou . . . . .plonger.

Ce nouvel espace accepté, il peut devenir habitable, explorable, expérientiel. Mais que surgisse un événement qui brise cette confiance et nous chercherons à nous en extraire, oubliant cette autre réalité, plus vite encore que nous l'avions pénétrée. Cette notion d'autre réalité semble préférable à celle de réalité virtuelle, pour permettre d'évoquer ces expériences bien réelles, au sens où c'est bien nous qui y sommes confrontés. L'expérience esthétique qui emmène ailleurs, quand nous sommes confrontés à certaines œuvres, embarqués dans une fiction cinématographique ou littéraire, n'est en rien virtuelle. Ce que cette expérience produit en nous est bien réel.

L'immersion pour le Chautauqua

La frontière avec cet espace potentiel proposé à l'exploration dans le *Chautauqua*, est symbolisée par l'utilisation d'un casque de vision stéréoscopique. Avec

3. Emmanuel BELIN , *Une sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, 2002

le *Sensorama* de Morton Heilig, cette technologie de la *réalité virtuelle* peut être datée vers la fin des années 1950 [4].

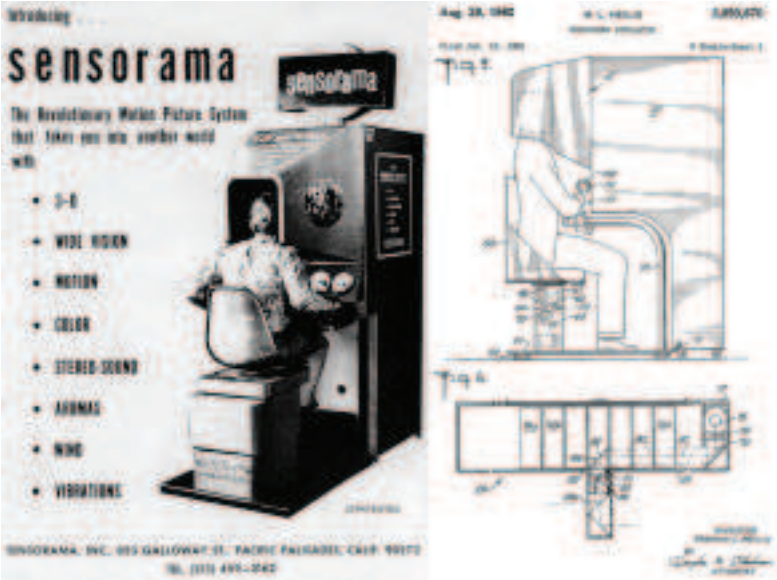


FIGURE 4.1.1 – Une affiche du Sensorama de Morton Heilig

Elle a cependant trébuché, à chaque essai d'émergence, hors des laboratoires. Pour le jeu vidéo, elle fut longtemps l'arlésienne, jamais prête à exaucer ses promesses : coût trop élevé, technologie en défaut de mise au point, cinétose [5] rédhibitoire. Elle se présente aujourd'hui comme un véritable changement de paradigme en ce qui concerne les expériences vidéoludiques pour la simple raison que cela enfin fonctionne. Certes, il reste encore beaucoup de problèmes à régler mais déjà les premiers prototypes de développement, à moins de 300 dollars, offrent une expérience de meilleure qualité que les dispositifs coûteux des années précédentes, restés cantonnés aux laboratoires. La qualité d'image fait un bon à chaque nouveau prototype et les réponses se dessinent pour la

4. En 1960, le réalisateur de documentaires Morton Heilig (1926-1997) invente le Sensorama Simulator. Il est considéré aujourd'hui comme le père fondateur de la réalité virtuelle. Ce prototype simulait l'illusion d'une ballade en moto dans les rues de New York par l'introduction d'un écran remplissant la totalité du champ visuel. Cette stimulation sensorielle incluait odeurs, sons stéréophoniques, sensations de température, et mouvements représentés par les vibrations du siège simulant les déformations de chaussée. source : http ://www.agconcept.com/Pages/Bonus/Default.aspx

5. le mal des transports, agit de la même manière dès qu'il il y a conflit vestibulaire.

gestion des problèmes de cinétose.

Une initiative individuelle relevant plus du *Do it yourself*[6] que d'une aventure industrielle, est à l'origine du retour de la technologie de réalité virtuelle grand public. Dès sa présentation, cette nouvelle tentative a suscité tellement d'intérêt qu'un financement participatif a permis de créer un véritable projet industriel, l'Oculus Rift[7]. Suite à un tel succès, Facebook a racheté l'entreprise pour un montant très important[8]et surprenant. La machine économique et financière s'est emballée et les ténors du secteur se sont engagés dans le sillage du réseau social vers ce nouvel eldorado. Or la commercialisation de la technologie devrait assez logiquement attendre la pleine maturité afin d'éviter les déboires des précédentes tentatives, et il est difficile de présumer de cette échéance comme de l'adoption suffisante par le public. Il est par contre certain que le succès important rencontré auprès des geeks par cette technologie, était attendu également auprès des studios.

Très rapidement des *pilotes*[9] sont apparus pour rendre compatibles d'anciens jeux, alimentant les sites de commentaires sur la révolution à venir. La technologie n'est pourtant pas encore prête pour un engouement plus large. Il faudrait pour cela qu'une étape supplémentaire soit franchie en ce qui concerne la définition de l'écran, la latence et le champ de vision. Ce sera encore long même si les résultats sont déjà probants pour certaines applications moins génératrices de cinétose et qui évitent certains conflits vestibulaires.

Par exemple, regarder un film en 3D relief est tout à fait opérationnel et se retrouver au volant d'un véhicule virtuel provoque une sensation agréable. Nous

6. *Le faire soi même*
7. http ://fr.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift
8. 2 milliard de dollars
9. ce sont de petits programmes qui gèrent la communication entre logiciel et matériel, ici ils ajoutent une couche sur des jeux existant pour leur permettre de s'afficher en vue stéréoscopique, le procédé est impressionnant mais ne peut rivaliser avec une conception native.

sommes habitués à ce que notre corps soit immobile dans un objet en déplacement, le fauteuil du canapé pouvant être assimilé au siège du véhicule. Par contre, déplacer notre corps virtuel au contact de l'environnement comme le demandent la marche, la course ou le saut, est bien plus problématique car il ne se déplace pas dans l'espace réel. Ainsi le bas blesse pour l'essor de la technologie et ces difficultés sont rencontrées dans le domaine des jeux les plus *mainstream*. Cependant, malgré cette technologie qui peine à s'adapter aux jeux stars du marché de la surenchère photoréaliste, des tentatives expérimentent des registres plus poétiques, plus graphiques, s'éloignent du photoréalisme et rencontrent beaucoup moins de problèmes de cinétose.

L'intérêt de l'arrivée de cette technologie est la remise en question qu'elle apporte en ce qui concerne le game design. Si nous reprenons notre lexique de blocs instruments-situation, il apparait clairement qu'un nouveau registre de créativité est en train de s'ouvrir. Créer pour la *réalité virtuelle,* pour ces *autres réalités* - comme il est préférable de les nommer - remet en question une nouvelle fois notre rapport au médium.

Le projet *chautauqua* en a été transformé. Cette métamorphose a suscité non seulement la technologie en elle-même, mais l'engouement créatif qui est né autour. Plus d'une dizaine de projets de technologies analogues sont en cours aujourd'hui (2014), des projets industriels bien sûr, mais aussi des projets d'artisans et des projets d'amateurs. En opposition aux casques *high-tech* à écrans de très haute résolution, des *trackers*[10] de mouvement oculaire et de son spatial, d'autres sont proposés sur le registre du bricolage. Certains projets jouent le minimalisme avec des kits en carton supportant des éléments optiques de base. Il est important de signaler que cette technologie repose pour l'essentiel, sur une naissance dans le cadre de l'évolution et de la démocratisation

10. équipés pour que de petites caméra enregistrent les mouvements de la tête qui ne peuvent être saisis par les capteurs du casque

des écrans de smartphone à haute résolution. Et c'est en partie sur ce pari de l'évolution des écrans de smartphone, que se fonde celui des casques VR [11].

Comme souligné précédemment, la pratique rencontre encore quelques problèmes et le design des expériences de jeu suscite l'innovation. Cette innovation donne également lieu, à l'invention d'une multitude d'accessoires sensés augmenter encore ce type d'expérience : tapis à billes pour simuler la marche ou la course, gants de préhension, capteurs en tout genre notamment pour enregistrer le plus précisément possible les mouvements, actuateurs pour compenser le retour visuel absent des périphériques physiques, etc. Une sorte de folie *geek* s'installe autour de ces technologies, qui oscille entre foire du trône et sensation d'un proche univers tel que décrit par David Cronenberg [12]. Cette effervescence semble témoigner d'une possible évolution très importante du médium, en même temps que de sa capacité à relancer l'intérêt pour une technologie qui n'arrivait pas à rencontrer des usages depuis des décennies où les tentatives se sont succédées.

4.1.2 Contre le *Flow*, pour l'entropie émotionnelle

4.1.2.1 Tension téléologique, le *Flow* de *Csikzentmihalyi*, l'appropriation par le *fun*

Accepter de s'immerger, être en confiance dans ce nouvel espace, n'épuise pas la question de l'immersion. Pourquoi s'immerger ? Qu'y recherchons-nous ? Qu'est-ce qui permet ou, au contraire, force à rester immergé ? Sur ce deuxième aspect, la question de l'immersion aurait tôt fait de devenir celle de l'addiction, voire de l'aliénation. Le débat mériterait certainement d'être ouvert mais il ne peut être engagé plus profondément ici. Certaines approches qui semblent pou-

11. Samsung a démarré une collaboration avec Oculus rift
12. On pense notamment à Existenz

voir être perçues comme des dérives, illustrent toutefois l'intérêt qu'il y aurait eu à creuser ces questions. Nos interrogations vont cependant se cantonner au premier aspect, comme celui du maintien de l'immersion, au cœur de commentaires sur la création vidéoludique, sous une forme qui semble un peu dévoyée.

L'engouement pour le *Flow*

Depuis plusieurs années, les chercheurs du champ vidéoludique et une partie de la profession semblent vouer un véritable culte aux théories du *flow*. La théorie s'est surtout popularisée dans le petit monde du jeu vidéo à compter de la sortie de *Flow,* le jeu de Jenova Chen à l'origine de *Thatgamecompany.* Ce jeu, déjà cité, illustre l'application de la *théorie du flow* du psychologue Mihaly Csikszentmihalyi.Il propose une méthode de game design censée améliorer la qualité de l'expérience de jeu par une gestion dynamique de la difficulté. Avec le succès des jeux de *Thatgamecompany*, et leur reconnaissance plus critique qu'économique, Jenova Chen acquit un statut étonnant. Nombre de professionnels et de jeunes étudiants en game design lui attribuèrent la *théorie du flow*[13], ce qui ne manqua pas de poser quelques questions. En effet, la lecture retenue de cette théorie peut se limiter au caractère opérationnel qu'en avait tiré Jenova Chen.

Cette théorie a été largement investie par de nombreux chercheurs et, entre les années 2004 et 2006, par quelques jeunes chercheurs français dont je faisais partie, lesquels s'intéressaient à l'objet jeu vidéo. Cet engouement jusqu'au culte pour le *flow* dans le game design, a entraîné ma recherche-création à réexaminer cette notion. Après relecture de cette *théorie du flow*, quelques années auparavant, proposée par Csikszentmihalyi, je me suis attaché à la

13. Le constat s'appuie sur les échanges avec plusieurs promotions d'étudiants au cours de nos enseignements ces cinq dernières années et les rencontres plus informelles avec des professionnels

comparer avec celle faite par Jenova Chen, qui semble faire florès dans le monde du jeu vidéo d'aujourd'hui.

Expérience optimale, la théorie du *flow*

Lors des activités quotidiennes, professionnelles, familiales, sportives, artistiques et ludiques, les individus rencontrent deux types de motivations. Une motivation est dite intrinsèque et l'autre extrinsèque. La première a trait à ce que l'activité offre en tant que telle. Souvent en rapport avec le plaisir et au bien-être retiré de l'exercice, l'activité est appelée autotélique. La deuxième concerne les effets recherchés au travers de l'activité et se trouve plutôt être en rapport aux gains possibles à obtenir, il s'agit alors d'activité exotélique. Dans ce qui s'apparente à un manifeste à reprendre le contrôle d'une expérience consciente, Mihaly Csikszentmihalyi a posé les bases d'une théorie qu'il a qualifiée de *flow* ou d'expérience optimale.

Entropie psychique et expérience optimale.

Quand l'individu poursuit un but et qu'une information nouvelle vient perturber sa conscience, créant désorganisation et perte d'efficacité, ce désordre - dit la psychologie - s'appelle l'entropie psychique. Pourtant cette information n'arrive pas préalablement chargée positivement ou négativement. L'arrivée de la pluie, en plein été, n'a pas la même charge pour le vacancier que pour l'agriculteur, ni même parfois pour deux agriculteurs. Chacun interprète en fonction de son contexte et de la situation. A contrario, l'individu rencontre aussi le cas de l'information positive, congruente avec les buts recherchés, qui permet de maintenir l'ordre dans sa conscience. Libéré de l'entropie psychique, il devient possible de concentrer l'attention sur le plaisir de sa tâche et sur le but poursuivi. Cette sensation où tout coule, est ce que Csikszentmihalyi décrit

comme l'expérience optimale.

De nombreuses études sur la phénoménologie de cette expérience optimale ont été menées à travers le monde pour en prendre la mesure et découvrir ses caractéristiques. Avant de lister les huit caractéristiques majeures, deux remarques importantes du psychologue sont à signaler. La première, quel que soit le type d'activité, vient quand l'expérience optimale est là. Le sentiment décrit est le même pour tous. La seconde, quels que soient la culture, la classe, l'âge ou le sexe, vient d'une description identique. Ceci, selon le psychologue, conforte les observations et en rend possible une théorisation.

Huit caractéristiques majeures sont repérées :

— 1. La tâche entreprise est réalisable mais constitue un défi et exige une aptitude particulière.

— 2. L'individu se concentre sur ce qu'il fait.

— 3. La cible visée est claire.

— 4. L'activité en cours fournit une rétroaction immédiate.

— 5. L'engagement de l'individu est profond et fait disparaitre toute distraction.

— 6. La personne exerce le contrôle sur ses actions.

— 7. La préoccupation de soi disparait mais paradoxalement, le sens du soi est renforcé à la suite de l'expérience optimale.

— 8. La perception de la durée est altérée.

Bien sûr nous reconnaissons là nombre de caractéristiques retrouvées dans des activités peu ordinaires, notamment dans les sports extrêmes. Nous allons voir que ce sentiment peut être ressenti dans des moments plus ordinaires.

Activités autotéliques.

L'expérience optimale, nous dit Csikszentmihalyi, est une fin en soi, une activité autotélique. Elle est réalisée pour elle-même et pas pour ce qu'elle procure. A contrario, quand nous pratiquons une activité pour ses conséquences, nous parlons d'activités exotéliques et notre quotidien est souvent un mélange des deux. Dans les activités quotidiennes, chacun en fonction du contexte trouve dans son travail, ses loisirs et ses rencontres, des moments fugaces identifiés et recherchés, où il rencontre cette expérience optimale. Ces moments sont souvent très différents de l'un à l'autre mais ils rassemblent toujours la majorité des caractéristiques évoquées. Nous le voyons, certaines activités présentant des risques extrêmes, certains métiers où les actes sont souvent des défis, des chalenges, offrent plus souvent ce cadre d'expérience. Cependant, les domaines où elle est le plus souvent exprimée sont ceux d'activités plus subtiles, touchant à l'art ou au jeu, et avant tout identifiées comme rattachées à une l'activité créative. Une relecture de ces huit caractéristiques en pensant au cadre proposé par le jeu vidéo, aide à comprendre comment cette activité quand elle est appréciée, semble si captivante pour le joueur, au point d'en oublier l'environnement où il la pratique.

La dynamique du flow

Le cadre, de ce qu'il faut appeler l'expérience optimale, pour ressentir cet état de *flow*, peut être défini par deux axes : celui représentant les défis perçus dans une situation donnée et celui représentant les compétences qu'une personne peut mobiliser pour les relever.

Le schéma proposé par Csikszentmihalyi met en valeur les deux sentiments qui permettent de positionner le *flow* : l'ennui et l'anxiété, le premier comme résultat négatif du rapport entre défi et compétence, le second comme rapport

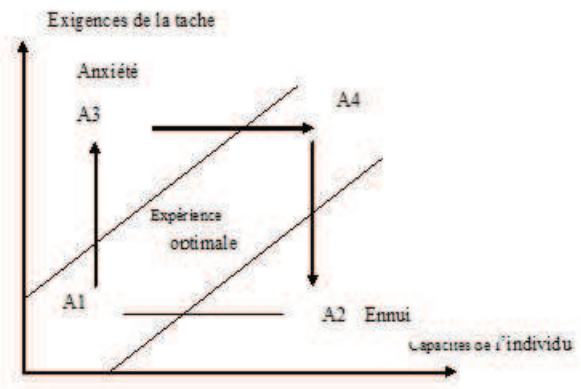


FIGURE 4.1.2 – Le flow de Mihaly Csikszentmihalyi

positif.

$\frac{D}{C} \leq 0 \rightarrow ENNUI, \frac{D}{C} \geq 0 \rightarrow ANXIETE$.

Nous observons que des expériences optimales sont vécues dans une zone d'équilibre, où les compétences sont en harmonie avec les défis. Nous acceptons une certaine élasticité qui forme les limites de cette zone. Par contre, nous rencontrons rapidement l'ennui quand les défis ne sont plus à la mesure de nos compétences, et l'anxiété vient quand le défi semble insurmontable. Équilibre entre défi et compétence donc et conjointement entre anxiété et ennui, permet de construire cet état. Maintenir cet état, nous semble correspondre à ce que nous pouvons qualifier de tension téléologique.

L'immersion parait dépendante de l'attention portée à cette action tendue vers une fin, et de la qualité reconnue au vécu de cette expérience. Les caractéristiques des environnements vidéoludiques favorisent à faible coût, l'apparition de ce *flow* et c'est semble t-il, ce qui explique le plaisir qu'éprouvent et viennent chercher les joueurs.

La théorie de l'expérience optimale de Csikszentmihalyi peut être rapprochée sur bien des points, de plusieurs autres approches en psychologie, notamment celle concernant les théories de la motivation de Decy et Rayan, ou celle sur

la charge cognitive.

La lecture de Jenova Chen

Devant l'engouement pour le *flow,* selon Jenova Chen, nous avons examiné ses propositions. Sur le site du game designer, à côté de la présentation des trois jeux ayant reçu une critique positive largement méritée, nous trouvons un lien vers le document censé être à l'origine de l'approche particulière de Jenova Chen et du studio : une thèse de MFA sur l'application des théories du *Flow* au Game design. Le document d'une vingtaine de pages, est a priori complet, non résumé. Il introduit en premier lieu la question du jeu vidéo sous un angle assez prosélyte. L'auteur argumente - non sans raison - que le problème du jeu vidéo, du point de vue de sa compréhension comme médium et comme art, réside dans le fait qu'il ne peut pas être saisi si l'on n'y joue pas. Problème considérable, dès lors que le jeu vidéo cherche une légitimité culturelle. Nous suivons en tous points ce raisonnement. Il ne viendrait pas à l'idée de commenter un film, un livre, une toile, un concert sans les regarder ou les écouter. Comme il ne viendrait pas à l'idée de commenter un plat cuisiné, sinon sur sa seule composante esthétique, sans le goûter. Le jeu demande d'être joué pour être jugé et il faut insister sur le fait que la dimension esthétique d'un jeu ne peut être appréciée que dans l'exercice de son expérience en jeu.

Pour Jenova Chen, la surenchère des jeux qui cible une niche - il vise les jeux AAA - n'est pas totalement exploitée par leur destinataires, elle repousse les non joueurs qui pourraient se rapprocher du média. Il pense que les designers doivent adapter leurs jeux pour toucher le plus grand nombre, à la fois pour ouvrir le média et pour favoriser le commerce. Tout son propos s'articule autour de l'idée majeure que pour qu'un joueur ressente le *fun*, il doit être dans une zone de *flow*.

Il propose ensuite d'analyser la *théorie du flow* comme la présente le psychologue, mais n'en retient que ce qui lui semble utile pour fonctionner avec le *fun*. Suite au déroulé des quelques principes qu'il emprunte à Csikszentmihalyi, il expose les grandes lignes de son modèle de game design, qu'il baptise ADD pour Ajustement Dynamique de la Difficulté. Il confronte ensuite un modèle passif dans lequel le joueur intervient sur le niveau de difficulté, faisant perdre le *flow* à un modèle où la dynamique est liée à la perméabilité du jeu lui-même ouvrant au joueur la possibilité de se positionner sans sentir de contrainte. Ce modèle conserve le flow et donc le fun. Le designer précise ensuite sa méthode à intégrer au game design.

L'intention première de Jenova Chen est louable de rendre les jeux accessibles à tous et les productions du studio sont toutes très agréables à jouer. Est plus dérangeante l'ambivalence du discours, quand il évoque à la fois l'intérêt de cette approche pour le marché et l'étendue possible aux pratiques de gamification de la société. Le *flow,* selon Jenova Chen, est une version partielle de la théorie de Csikszentmihalyi. Comme souvent les notions issues d'une vision a priori humaniste de la cybernétique, se transforment en culte. Le culte de l'équilibre, de la moyenne, d'une homéostasie de l'activité, laisse peu de place au kaléidoscope des émotions.

Ce que je défends s'oppose, en effet, à cette recherche d'équilibre et milite au contraire pour laisser l'entropie des émotions se réaliser. Il est surprenant de ne pas ressentir cette recherche d'équilibre avec l'expérience des jeux de Thatgamescompany. Des jeux comme *Flower* ou encore *Journey*, ne présentent pas de difficulté particulière et soulèvent des émotions assez inédites dans le jeu vidéo. Mais je n'ai pas eu le sentiment de construire un équilibre, de découvrir des options qui *me* simplifient la tâche ou au contraire *me* permettent de la rendre plus difficile. *Je* suis peut-être le joueur moyen de l'équilibre organisé, ou

peut-être que le studio a abandonné cette idée et que *j*'apprécie leur proposition artistique !

4.1.3 Construire du sens

Le luxe de ne pas avoir à rechercher de compromis commercial pour mon road game n'impose rien, sinon d'en donner les quelques clés d'accès.

4.1.3.1 La cohérence du monde immergent

L'espace vital dans lequel nous avons accepté de nous immerger est devenu un espace d'action, de mouvement. Cette action tendue vers une fin occupe toute notre attention. Utilisateur d'un dispositif technique, nous en sommes aussi le curseur essentiel. A la fois acteur et spectateur de notre mise en jeu, nous conservons notre immersion si, plutôt que de jouer le jeu, nous nous prenons au jeu. Effectuons un recadrage large pour mieux cerner la question de l'immersion. Le schéma suivant nous montre la dynamique immersive dans le dispositif. Il montre la nécessité de la perte de conscience d'un espace pour être pleinement conscient de l'autre.

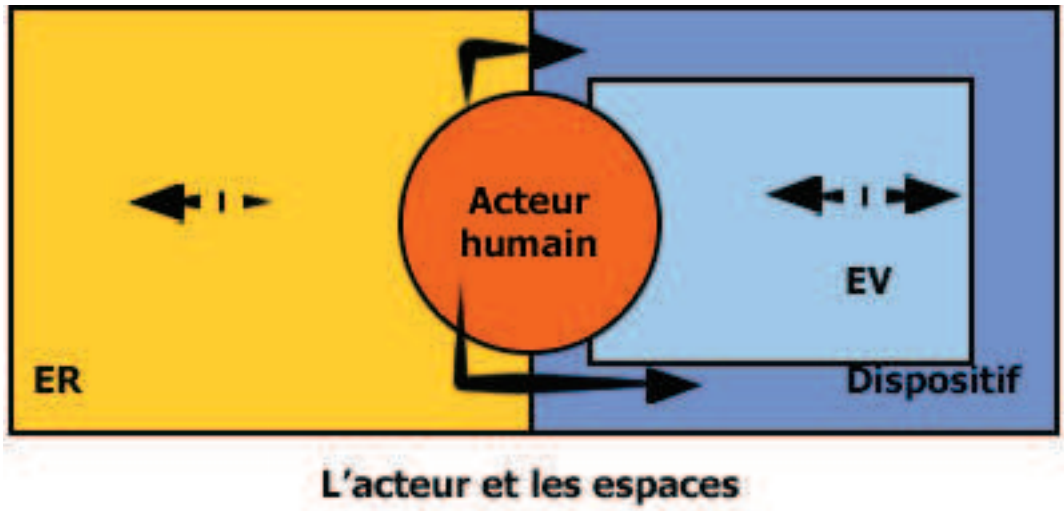


FIGURE 4.1.3 – La dynamique immersive

Il illustre la difficulté de l'interfaçage qui doit permettre d'exister dans un espace et dans le même temps, ne pas nous ramener à l'autre joueur par la conscience de sa présence. Il nous faut étudier la façon dont les échanges vont opérer entre ces espaces de réalités duales. Réalités où le corps avec ou sans appareillage est convoqué, où l'acteur oscille entre deux mondes, où la possible rencontre existe, presque palpable.

Une foule de questions m'envahissent à propos des situations d'interactions possibles lors d'une rencontre dans un espace virtuel.

Ainsi, le besoin nécessaire au respect de ma personne, est-il le même si c'est un humain qui s'adresse à moi directement ou si c'est par son avatar interposé ? Dans un MMORPG, qu'en est-il si c'est un agent intelligent autonome ? Est-ce différent selon la crédibilité que j'accorde à l'entité rencontrée quant à sa réalité dans ce nouveau monde ?

Quels sont les comportements des individus dans ces espaces ? De quoi dépendent-ils et comment les expriment-ils ?

Quelle est ma perception des phénomènes selon qu'ils soient réels ou virtuels, selon que je m'implique ou que je me distancie ? Quels sont les contextes qui influent, sur ma relation avec le dispositif, avec l'altérité à travers le dispositif, ou dans le dispositif ?

Ces questions sont posées par le mode de communication dans ces espaces d'autres réalités, et à travers elles, c'est l'interrogation du sens qui naît de ces situations. Le schéma fait apparaître deux entrées pour le joueur du point de vue de la communication avec l'espace virtuel : celle liée à son couplage avec l'avatar qui le représente, et celle liée à la conscience qu'il a de la totalité construite par la situation, l'espace et le dispositif. A chaque instant, et selon son implication ou sa distanciation, le contrat de confiance passé avec l'auteur en s'engageant dans la fiction, est remise en question.

Une autre relation à étudier, est celle qui s'exerce entre les joueurs à travers le dispositif. Prenons à nouveau comme cas, le jeu en ligne. La relation est distanciée pour les joueurs quant au sens qu'ils donnent au système englobant, c'est-à-dire l'ensemble constitué par l'espace de jeu, les moyens techniques qui leur permettent de s'exercer et les moyens utilisés pour communiquer à l'extérieur de l'espace fictionnel. Le système est au contraire impliqué quand, par avatars interposés, ils s'immergent dans la situation et dans l'espace virtuel. Nous voyons bien où se situent le cadre immersif et l'implication, l'engagement nécessaire à sa clôture. Bien sûr les technologies telles que la qualité des graphismes, celles des animations, l'ambiance sonore, le moteur physique, pèsent dans cette immersion, mais le point qui apparaît comme étant le plus important est bien celui de la cohérence de la situation fictionnelle.

Cette cohérence mise au service de l'immersion doit, de notre point de vue, prendre appui sur deux piliers : celui de la construction du sens pour les situations fictionnelles et celui du renforcement du sentiment de présence dans ces espaces de représentation. Le premier peut avantageusement tirer profit des théories de la contextualisation, convoquées ici plus par effets opératoires majeurs que par adhésion à l'épistémologie qui les a produites. Nous allons le traiter ci-après. Le second, déjà développé autour de modes de représentations plus traditionnels, prend une dimension incontournable avec les nouvelles expériences qu'introduisent les technologies VR. Il fera l'objet de la sous section suivante.

4.1.3.2 Construire du sens

Notre espace immersif est posé avec ses acteurs, son environnement, les histoires des utilisateurs et celles éventuellement écrites par le scénariste. Dans cet espace, actions, intentions, perceptions, phénomènes sont en jeu dans di-

verses situations. De ce jeu situationnel et de cette communication, émergent ou pas, du sens et de l' émergence de ce sens va aussi dépendre le maintien de l'immersion. Nous savons que de multiples contextes sont présents et interrogeables quand nous sommes en situation. A chaque instant, le joueur accorde de la pertinence aux différents contextes qui l'entourent et selon que cette pertinence appartienne plus ou moins à l'un ou l'autre des espaces, son immersion sera maintenue ou pas.

L'homme, depuis toujours a trouvé naturel d'échapper ponctuellement à la réalité quotidienne, pour l'oublier, juger du potentiel qu'il avait à la transformer ou simplement, pour se laisser le temps de la penser. Ce besoin était principalement satisfait par une mise en représentation du monde donné et une position de spectateur. De la peinture rupestre à l'image de synthèse, en passant par le cinéma, rien n'a fondamentalement changé.

Avec l'arrivée de l'image habitée, le changement est fondamental. Il ne s'agit pas d'une énième évolution technologique de la représentation. Non, la dimension supplémentaire est venue de l'action. L'homme va pouvoir agir sur ses représentations, et dés lors, non pas seulement observer, mais avoir le sentiment de vivre cette autre réalité. Les promesses de la réalité virtuelle et renforcé aujourd'hui par l'expérimentation, le sentiment que ces promesses vont s'actualiser, ouvrent un nouveau terrain d'investigation.

Lecture par la contextualisation

Dans un de ses derniers ouvrages, lors d'une synthèse du constructionnisme, Alex Mucchielli propose une approche de la communication par les processus de contextualisation. Il propose quatre macro-concepts comme autant de clés pour appréhender la manière dont le sens se construit et s'échange entre les acteurs en situation. La puissance de chacun des concepts parallèles ou com-

plémentaires qui les fondent, en fait à la fois un outil puissant et une théorie lâche propre à une approche constructiviste.

Nous allons voir comment ils peuvent aider à appréhender la complexité de la construction du sens pour le joueur. Nous nous appuierons sur les définitions de l'auteur et en déclinerons une lecture opérationnelle pour construire du sens dans les dispositifs d'images habitées comme *chautauqua* :

> « Un *processus primaire de contextualisation* est un processus intuitif et naturel de construction d'un arrière plan de référence, que les acteurs sociaux utilisent pour construire leur interprétation des phénomènes. »

Pour que l'immersion se maintienne, le joueur va être confronté à la difficulté de construire une réalité qui fasse sens. La perception qu'il a de l'environnement, doit lui permettre de reconnaître la situation comme cohérente. Il n'est pas question de qualité de la cohérence. L'espace à vivre peut être complètement psychédélique et cohérent parce que ludiquement attendu. La cohérence dont nous parlons là est bien celle que le joueur attend dans l'espace immersif et n'est pas la norme de son espace de référence en dehors du jeu.

> « Un *processus communicationnel de contextualisation* est un processus, également intuitif et naturel, lié à la faculté expressive des acteurs et utilisé pour construire une situation de référence pour d'autres acteurs sociaux, afin que ceux-ci utilisent cette situation de référence pour construire leurs propres interprétations des phénomènes. »

Le joueur est un être humain, un communicant. Il est familier de ces pratiques où il donne du sens à comprendre aux autres, qu'il s'agisse du sens commun qu'il veut partager ou de la manipulation du référentiel des autres acteurs. Du point de vue de l'auteur réside certainement là, l'un des principaux freins à

la construction de sens dans ces espaces. Dans une situation où se côtoient plusieurs acteurs, leurs facultés expressives s'exercent naturellement si ceux-ci sont humains. Mais dès lors que des acteurs non humains interfèrent, le maintien de l'immersion est conditionné par la mesure de cohérence que le joueur va effectuer sur ces acteurs. Le joueur se livre à un véritable test de Turing. Cet aspect montre toute l'importance que revêt la clarté du contrat ludique, du contrat de cohérence passé avec le joueur.

> « Une *situation-problème pour un acteur* est un agencement (une forme) d'éléments significatifs qui fait surgir le sens commun pour un acteur en situation. Ce sens commun renvoie à une problématique car une configuration situationnelle ne peut pas ne pas contenir un problème à résoudre. L'acteur selon ses enjeux et donc sa situation biographique apporte sa réponse au problème posé. »

Le joueur est typiquement dans ce cas puisque il est en situation. Il s'inscrit dans cette dynamique de construction de forme pertinente, puisant les éléments significatifs à la fois dans ses perceptions, dans les affordances proposées par l'environnement et l'interrogation qu'il fait du contexte de la situation.

Deux formes vont être confrontées autour du dispositif technique qui sert de support au jeu : *une action particulière m'attire, un personnage m'interpelle et la musique s'accélère. Je viens de sauver mon peuple virtuel* et la forme qui fait sens est celle de ce monde ludique. *Le téléphone sonne, il est l'heure de déjeuner. J'ai joué trop longtemps et une crampe survient.* La forme qui fait sens est celle de ma présence à l'espace commun. L'immersion va dépendre du rapport de pertinence des éléments de contexte. Ma présence va faire sens pour moi, dans un espace ou dans l'autre.

> « Une *communication généralisée processuelle* considère d'abord que tous phénomènes humains expressifs tels que la conduite, la

> suite d'actions, de paroles, de paralangage, l'agencement variés de paroles, d'actions et de paralangages... est communication. En effet, ce qui caractérise une communication, c'est qu'elle peut être comprise par d'autres acteurs. Pour que cette compréhension puisse avoir lieu, il faut que cette communication soit contextualisée et qu'un acteur puisse lui trouver un contexte pertinent de lecture qui fasse sens. La communication généralisée processuelle considère ensuite que toute communication intervient sur la définition des éléments constitutifs du monde intersubjectif. La communication, en particulier, intervient sur les sept contextes qui définissent précisément une situation- problème-pour-un-acteur. Elle transforme ces contextes par intervention sur les éléments significatifs qui les composent. Cette intervention est un processus, c'est-à-dire un travail de transformation. C'est ce processus de modification qui donne le qualificatif de processuelle. »

Selon ce concept synthèse, notre joueur va communiquer quel que soit l'espace dans lequel il s'inscrit. Il s'attend à ce que l'onde qu'a provoquée sa communication dans le fluide - retour à la métaphore liquide - soit perçue. Mais il s'attend également à percevoir les ondulations significatives d'une probable réception de l'acte posé. Chose aisée quand il s'agit de représenter la réception d'un tir d'arme à feu par exemple, et bien plus complexe quand il s'agit du voyage des émotions.

Même si nous n'avons fait que l'effleurer, nous venons de voir ce que peut signifier pour un joueur de construire du sens. Si le modèle de la confrontation des contextes de pertinence est utile pour comprendre les effets sur l'immersion, il nous attire aussi sur la difficulté à modéliser des situations de jeu, dès lors que l'on vise à rendre compte de relations autres que celles qui se règlent par

l'échange d'actions réflexes.

La tentative de représentation des sentiments dans le jeu vidéo aujourd'hui

Pour ce qui concerne l'aspect communicationnel, si un progrès considérable a été fait ces dernières années au niveau de la représentation, avec des résultats impressionnants pour certains gros titres, il faut peut-être plus l'attribuer à une orientation cinématographique de ces titres qu'à une véritable réflexion sur le problème de la construction de sens. En effet, le sentiment d'une meilleure maîtrise de la question des émotions est une illusion. Il est faussé par une orientation par la presse qui qualifie certains titres de cinéma interactif, ce qui, du point de vue de la presse critique du jeu vidéo, n'est pas un compliment.

Le recours systématique aux QTE[14] en est caractéristique. D'autres subterfuges encore pensent donner au joueur le sentiment de maîtrise de l'évolution de la situation en temps réel, alors qu'il s'agit plutôt d'une maîtrise du déroulement du scénario. Ces dispositifs reposent sur des théories de prises de décisions comme la théorie des graphes, mais il y en a d'autres. Ils ne proposent qu'une évolution somme toute assez mineure vis à vis des interpréteurs syntaxiques utilisés voilà quarante ans. Ils sont par contre associés à des techniques d'animation où cinéma, cinéma d'animation et jeux vidéo partagent les technologies. Ce sont les technologies de capture de mouvement - mouvement corporel pour enregistrer l'action, étendu maintenant au registre des émotions transcrites par les visages par des techniques assez analogues et associées le plus souvent aux enregistrements des voix - qui génèrent aujourd'hui l'organisation de casting pour le jeu vidéo. S'il faut reconnaître que ces tentatives sont le plus souvent étonnantes du point de vue de la qualité graphique pour une expérience en images de synthèse temps réel, l'orientation vers le photoréalisme

14. Le Quick Time Event consiste à associer le déroulement de scènes cinématiques aux performances du joueur pour réaliser une combinaison de touche sur sa manette.

rend le contrat de cohérence difficile à tenir. Limiter l'action des jeux vidéo à la maitrise des combinaisons des QTE est un peu limité pour les joueurs. Pour ceux qui au contraire sont attirés par l'aspect narratif et l'aventure, cette caution accordée à l'action qui met à l'épreuve leur dextérité, est insupportable. Au final, les adeptes du bloc initial constitué par le jeu d'aventure textuelle et poursuivi par les évolutions décrites précédemment, ressentent peut-être plus l'effet jukebox qu'ils ne le ressentaient auparavant, comme émerge le sentiment de la conscience dans *Un livre dont vous êtes le héros* de sélectionner des paragraphes, en place de se laisser porter par l'histoire. Un effet de *La vallée étrange*[15], peut-être où le photoréalisme deviendrait un frein à l'imagination ?

Contrepoints

L'importance du sens émergent des situations construites par les jeux vidéo pour maintenir l'immersion, peut se mesurer par deux contre points.

Le premier est celui de la simulation de pilotage, que ce soit d'avion, d'automobile ou d'autres véhicules. Ces simulations ne se préoccupent que peu des questions de communication et sont pourtant des plus immersives. Le joueur est installé sur son siège devant son bureau, les mains sur un volant avec un pédalier au sol. Il tient un joystick ou un système HOTAS[16] simulant les

15. La vallée dérangeante (de l'anglais uncanny valley), est une théorie scientifique du roboticien japonais Masahiro Mori, publiée pour la première fois en 1970, selon laquelle plus un robot androïde est similaire à un être humain, plus ses imperfections nous paraissent monstrueuses. Ainsi, certains observateurs seront plus à l'aise en face d'un robot clairement artificiel que devant un robot doté d'une peau, de vêtements et d'un visage pouvant passer pour humain. La théorie prévoit cependant qu'au delà d'un certain niveau de perfection dans l'imitation, les robots humanoïdes sont beaucoup mieux acceptés. C'est pour cela qu'est utilisé le terme de vallée : il s'agit d'une zone à franchir dans laquelle chaque progrès fait vers l'imitation humaine amènera plus de rejet avant de finalement amener une acceptation plus grande. - http ://fr.wikipedia.org/wiki/Vallée_dérangeante

16. Pendant les phases les plus difficiles du vol, le pilote doit avoir la main droite sur le manche et la main gauche sur la manette des gaz. Les constructeurs aéronautiques ont donc cherché à rassembler sur ces deux poignées le maximum de commandes afin de permettre au pilote d'assurer simultanément plusieurs fonctions ce qui se traduit par une accumulation de poussoirs, curseurs, taquets, etc. HOTAS est l'abréviation de Hands On Throttle And Stick, c'est-à-dire mains sur la manette des gaz et manche à balai. -

commandes d'un avion. Ou encore il a investi dans un véritable cockpit de simulation où il se retrouve dans la position du pilote, avec force retour de commandes complexes ou voyants d'information. L'observateur n'y voit que peu de différence au niveau des mimiques, des contorsions, des expressions avec celles observées dans un divertissement. Pourtant en regardant de plus près, une tension est peut-être plus présente chez le pratiquant de simulation que chez le joueur. Des signes d'absence dans le regard et de présences corporelles intenses trahissent un engagement d'une autre nature. Le postulat est que l'utilisation de périphériques perçus comme proches de la réalité et de nos pratiques ou de l'image que l'on s'en fait, réduit la distance qui nous sépare de l'action réelle. La réalité de déplacement du volant périphérique amène à la réalité de conduire dans l'espace fictionnel, ce qui ne se produit pas en manipulant des touches. La multiplication de périphériques présentant une familiarité dans leur forme, leur toucher et leur réaction, multiplierait l'engagement dans la simulation.

Le second est celui des jeux en ligne massivement multijoueur, où l'interaction est prioritairement réalisée entre humains par avatars interposés. La majorité des échanges, des confrontations et des associations relèvent du jeu social qui anime les individus dans d'autres situations. Certes, les situations de fiction sont extrêmes au regard des situations réelles, mais l'ensemble des joueurs y sont confrontés en même temps, ce qui conserve la situation cohérente. Que deux joueurs se vilipendent derrière leurs oripeaux d'orques ou d'elfes ne leur paraît en rien incohérent, alors que croiser un personnage non joueur qui répète toujours la même phrase est insupportable.

L'utilisation de la VR doit permettre d'explorer des voies encore peu exploitées pour maintenir la cohérence. Nous le détaillons dans la section suivante

http ://fr.wikipedia.org/wiki/Main_sur_manche_et_manette

4.1.4 Le leurre suffisant pour renforcer le sentiment de présence

J'utilise cette notion de leurre suffisant pour essayer d'illustrer un problème complexe en exposant une solution qui se veut simple, sans pour autant dénaturer la complexité de ce qu'elle se propose de résoudre. Nous venons de le comprendre. Fabriquer des situations fictionnelles pour le jeu vidéo, en espérant que les joueurs s'y engagent et y soient présent, n'est pas facile. On peut même penser que plus les techniques de représentation sophistiquées sont développées, plus l'exercice est difficile. Pourquoi ? Peut-être que le travail de représentation produit par notre imagination est des plus efficaces pour construire des univers d'une grande richesse en partant de rien, peut-être même surtout quand il part de rien. Peut-être aussi que notre imagination travaille à construire de la cohérence pour éviter une surcharge cognitive, pour peu qu'on le lui permette .

La première réflexion sur cette notion de leurre suffisant ne vient pas de l'expérience ressentie en jouant à ces premiers jeux textuels, mais plus généralement chaque fois que l'on se surprend à construire un ressenti complexe à partir de quelques éléments simples et suffisants. Ce sont des mots, dans un jeu comme *Adventure*, quelques mots qui suffisent à une projection mentale d'une forêt, sans même la sophistication et la force descriptive du roman, non, juste quelques mots qui, par succession construisent un espace habité. Ce sont des points, dans un jeu comme *Night Driver*, quelques points qui suffisent à dessiner une courbe, un ruban d'asphalte qui se déroule, et quand deux autres points grossissent en se rapprochant, c'est une vie qui nous croise. Le leurre suffisant est cet assemblage de petits riens qui aident à construire selon une économie de moyens. Les leurres suffisants, ce sont les cailloux d'Henriot.

Une forme particulière de leurre suffisant est le leurre pseudo haptique. Je l'ai rencontré dans un registre plus sophistiqué, se rapprochant un peu plus du *chautauqua*. Le *sim racing*, cette pratique à mi chemin entre le jeu vidéo et la simulation, a toujours existé depuis *Gran track 10,* mais ce n'est qu'à partir de la fin des années 1990 que de véritables périphériques devinrent disponibles. De vrais volants - en plastique - se sont ensuite transformés en objets sophistiqués très technologiques. Une révolution importante a consisté à intégrer des moteurs électriques permettant un retour de force, et donc un feedback physique de la situation. Quand la roue d'un véhicule monte sur un trottoir, l'animation de la roue est liée au calcul en temps réel de sa position par le programme. Cette position est déterminée par le moteur physique simulant le système de suspension et de direction. Dans le cas d'un système à retour de force, le moteur renvoie le volant physique dans la direction inverse pour que l'utilisateur ressente cet effet choc qui entraîne une légère rotation inverse dans le volant. Le leurre suffisant que je peux vérifier dans cette situation est le suivant. Un volant sans retour de force est utilisé. Dans la même situation où la roue escalade un trottoir, j'observe le même résultat, c'est-à-dire le mouvement du volant. Que s'est-il passé ? La simulation montre le système de suspension animé, et je pense que c'est la vision de la cinématique de ces suspensions qui induit le geste.

Intrigué, je procède à une observation répétée du phénomène qui se produit quand je ne cherche plus à le reproduire. Poursuivant avec d'autres utilisateurs, je peux en conclure qu'il est effectif dès lors que l'utilisateur est concentré dans le jeu, qu'il a une connaissance physique du phénomène et donc une expérience de la conduite. Quand le test est réalisé avec une personne sans expérience réelle de conduite ou pas immergée dans la simulation, rien ne se produit. Cette expérience a marqué cette approche du leurre suffisant.

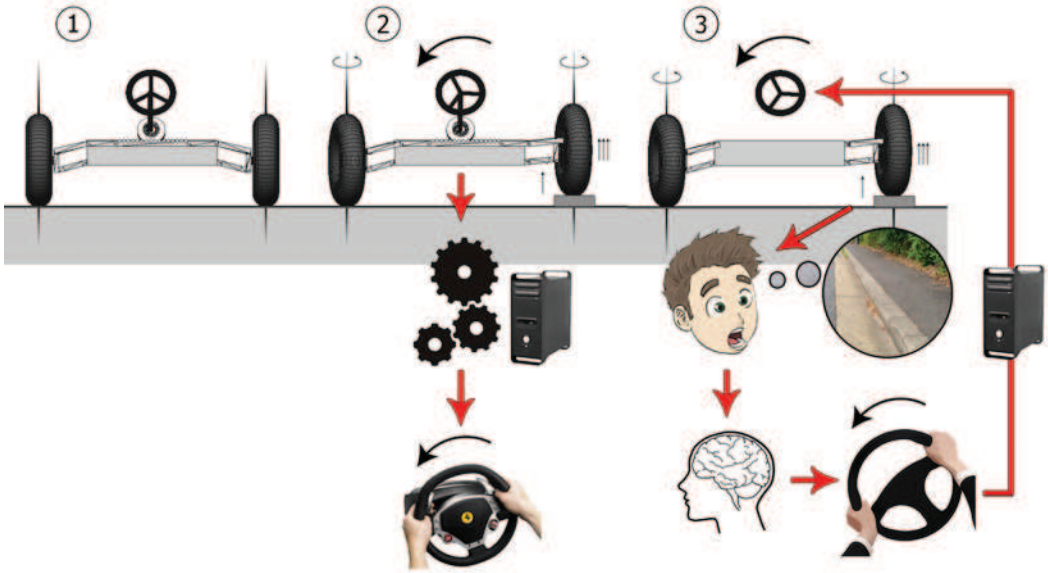


FIGURE 4.1.4 – la reconstruction physique à partir du leurre pseudo haptique

Il est possible de construire un schéma émotionnel complexe avec peu d'indices, à condition qu'ils aient du sens pour le joueur.

Cette logique du leurre suffisant peut être utilisé à plusieurs niveaux. Comme cela vient d'être évoqué, le leurre suffisant peut être un effet graphique, une animation, un signe, un élément doté d'une charge esthétique forte, qui viennent compenser un ressenti attendu sur le plan physique. Mais de la même façon, les éléments sonores agissent comme de telles balises de sens et nous sommes d'ailleurs plus habitués à cette économie de moyens à propos de ce canal, notamment quand il s'agit de susciter des sentiments attachés aux situations angoissantes. Cela est plus difficile du côté tactile, la difficulté à se projeter dans la fiction imposant une censure du corps, même si cette vision est plus mitigée depuis l'arrivée des *motions games*. Avec la VR la perception tactile devient un vrai champ d'investigation pour le pseudo haptique. La clôture avec l'environnement extérieur est quasi totale. Le joueur ne voit plus les périphériques utilisés. Il ne peut plus les percevoir qu'au niveau tactile. Ce qui peut apparaître comme un handicap au départ devient un enrichissement sensoriel

potentiel.

Nous avions évoqué la difficulté rencontrée pour porter un bloc - le FPS - du bureau vers la console, et la difficulté de changer l'instrumentation du clavier/souris vers la manette. Avec la VR, changer le seul instrument de visualisation, entraîne bien plus de conséquences. Comment continuer à utiliser un clavier quand l'on ne voit pas les touches, et comment fait-on pour trouver avec certitude les boutons sur des manettes qui en comportent une dizaine ? Entrer dans l'image implique la construction d'un nouveau champ de référence pour limiter la charge cognitive et le leurre suffisant agit comme un liant. Confronté à un problème de cohérence, j'oppose par projection ces leurres avant de les appliquer. Ici ce sera un mot, là un son associé à une image, ici encore la résistance tactile d'une forme ou sa température. C'est ce qui est à l'œuvre, quand dans le chapitre précédent nous évoquions la forme d'une moto, qui se construit par retour de la perception de notre position. Les genoux sont alors arrêtés par les formes qui construisent le galbe d'un réservoir par ce simple contact. Le leurre suffisant s'exprime avec les nouvelles contraintes créées par la VR, mais la notion vaut d'être reprise pour des modalités plus traditionnelles.

4.2 Contre la dématérialisation

4.2.1 Le véhicule expérientiel comme projet

4.2.1.1 La notion de véhicule expérientiel

Quand ce concept fut formulé pour la première fois, voilà déjà quelques années, une recherche d'antériorité n'a pu nous permettre d'identifier d'autres entrées qui auraient servi à confronter cette réflexion. Identifier cette forme comme distincte d'autres formes que peut prendre le jeu vidéo, présente pourtant un

intérêt qui, selon nous, dépasse ce média, et surtout le précède. Un ouvrage est en préparation sur ce concept et nous en empruntons quelques orientations.

La nature des émotions perceptibles lors de l'usage de ces dispositifs qualifiés de véhicules expérientiels, ne relève pas des plaisirs associés habituellement au divertissement, au *fun*, à l'immédiateté, à l'éphémère et au léger. La distinction de « jeu sérieux » n'y répond pas mieux. Trop large, trop floue, fourre-tout, celle-ci n'aide pas à y répondre.

Le concept de véhicule expérientiel précède sa convocation dans les environnements numériques. Nous pouvons en identifier la forme dans la tradition industrielle, chaque fois qu'un dispositif technologique naît d'une expérience fantasmée. Quand Léonard de Vinci imagine le vol de l'homme, sa machine volante est un véhicule expérientiel. Ce qu'il imagine des perceptions, des émotions, des sentiments générés par l'expérience, prévaut, semble-t-il, sur l'objectif de devenir moyen de transport. De la même façon, quand le designer d'attraction conçoit un nouveau manège, cette projection *in experientis* traduite au travers d'un système de mécaniques ludiques guide sa création. C'est encore le même processus à l'œuvre lorsque des designers ou des ingénieurs automobiles conçoivent des concept-cars. Les choix esthétiques, les performances projetées d'accélération, de vitesse, de comportement routier sont en totale contradiction avec l'environnement règlementé, sécurisé, rationalisé du secteur. L'expérience projetée par le concept-car n'est qu'à de très rares exceptions, et seulement pour quelques privilégiés, en partie concrétisée. Il est d'ailleurs intéressant de noter que dans les publicités associées aux véhicules routiers, le potentiel de performances reste encore aujourd'hui un élément important de la communication. Comme si ce potentiel de performances, inutilisables dans le respect de la règlementation, devait s'entendre comme potentiel expérientiel non actualisable.

Cette expérience potentielle ne peut se concevoir que dans des contextes particuliers - le circuit fermé comme lieu d'expériences ? – ou par défiance volontaire à la règle. Pour prendre une autre métaphore véhiculaire et une autre forme de voyage, nous pouvons évoquer un autre véhicule expérientiel, lui aussi technologique, dont l'utilisation massive est contemporaine de la genèse de la cyber-culture et du jeu vidéo, le LSD [17]. La recherche sur la molécule avait d'autres fins que le « voyage hors de la réalité et ses effets furent d'abord thérapeutiques. Mais l'engouement qu'a suscité ce psychotrope durant les phases de la contre-culture américaine, s'exprimant comme une recherche de « nouveaux états de consciences », est une nouvelle invention. Le LSD est bien saisi par certains, à ce moment-là, comme véhicule expérientiel par ceux qui fantasment le voyage potentiel. Ces véhicules expérientiels paraissent naître de l'intention de construire un dispositif technique qui offre un plaisir autant perceptuel qu'esthétique, mais surtout qui ne se résout pas dans son objectif mais bien dans sa pratique.

Le véhicule expérientiel vise le plaisir du voyage, pas celui de la destination. Il existe comme individu technique et il s'inscrit dans une dimension non seulement interactionnelle mais relationnelle. Comme individu technique, le véhicule expérientiel, co-existe, co-habite avec l'individu humain dans un même ensemble. L'architecture de ce véhicule expérientiel est attachée au processus de création, et nous allons en tenter une description, mais nous pouvons d'ores et déjà distinguer les deux modalités d'usages au regard de ce que nous venons d'évoquer, celle de piloter ou d'être passager de ces véhicules expérientiels. Nous postulons que ce concept de véhicule expérientiel s'applique donc largement à tout dispositif technique dont l'objet est de permettre le voyage –

17. Le diéthylamide de l'acide lysergique (LSD, LSD-25) (de l'allemand Lysergsäurediethylamid) est un psychotrope hallucinogène. Son principe actif est un composé de la famille des lysergamides, dérivé de composés issus de l'ergot de seigle (Claviceps purpurea). - http ://fr.wikipedia.org/wiki/LSD

si court soit-il - dans toute sa symbolique, dispositif pensé et conçu pour le plaisir associé à la mise en œuvre de son fonctionnement au-delà de quelque autre but.

4.2.1.2 Différents formes de véhicules expérientiels

Les véhicules expérientiels ne se présentent pas systématiquement comme tels. Ils se donnent à connaître, à appréhender, à examiner. Ils demandent un effort - même si celui-ci se limite parfois à vaincre ses peurs - et à faire confiance à leurs constructeurs. Quand il s'agit de se laisser embarquer, comme dans un manège, un grand-huit ou un château hanté, le candidat accepte ce qui suit. Il l'accepte parce qu'il a évalué qu'il peut faire confiance au dispositif, alors même que les questions qu'il s'est posées sur la fiabilité du dispositif, participent de l'adrénaline qu'il vient chercher. La notion triviale de *trip* illustre bien alors ce « voyage expérientiel » mélange d'appréhensions et de sensations qui donnent lieu à un plaisir particulier.

Ce plaisir peut être rapproché de la catégorie ludique d'*Ilinx* de Roger Caillois, ce vertige maîtrisé. Pour ce premier niveau de véhicule expérientiel fixé par l'usage, qualifié de « véhicule manège », nous trouvons typiquement des jeux qui invitent au voyage et à l'aventure suivant des scénarios, certes fermés, mais plein de promesses. Leurs décors, leurs histoires indigènes, leurs univers sont propices à se perdre mais pour toujours y retrouver son chemin. L'action y est présente mais il s'agit plus de donner de l'épaisseur au voyage programmé qu'à tester la dextérité du joueur.

Quand le véhicule expérientiel est conçu pour que le joueur en soit le pilote, cela implique une relation à trois qui ne se satisfait pas des règles générales de la science des IHM. Le potentiel relationnel, fantasmé par le constructeur et dont il équipe le dispositif, pour être actualisé demande une adhésion du

joueur qui soit à la fois intellectuelle et physique. Cette adhésion passe par l'acceptation de la proposition à participer à l'expérience, la confiance dans la fiabilité du dispositif comme pour le « véhicule manège » et la découverte d'un dialogue possible avec le dispositif. Ce dialogue facilite l'action sur le dispositif et la réception de l'information. Mais cela n'est pas suffisant pour actualiser le véhicule expérientiel dans son deuxième niveau, niveau que nous qualifions en référence au concept de Gilbert Simondon de « véhicule individué » [18]. L'actualisation nécessite que le joueur perçoive lui aussi l'individuation.

Prenons un exemple dans le registre industriel. Un conducteur est au volant de son automobile, et au cours d'un changement de rapport de boîte de vitesses, celui-ci a du mal à l'engager. La boîte de vitesse émet des bruits de craquements liés aux frottements. Le conducteur reprend sa procédure avec plus d'attention et la vitesse finit par passer. Le conducteur peut avoir trois attitudes. Celle qui consiste à incriminer le dysfonctionnement, celle qui l'amène à se remettre en question sur la mise en œuvre de la procédure et celle qui, à la suite de cette dernière, génère un sentiment de responsabilité vis-à-vis du dispositif. Ce sentiment quasi empathique qui s'exprime sur le visage et se ressent corporellement est d'ordre culturel. Une culture technologique qui ne s'exprime pas du point de vue des savoirs mais selon une connaissance incorporée. L'individu technique, l'individu humain et l'environnement font milieu et se ressentent, se corrigent, s'apprivoisent. C'est cette relation particulière, renforcée par leur spécificité technologique qui apparaît comme évidente par exemple dans la relation entre le motard et sa moto, le skieur et ses skis, le surfeur et son surf. Le discours employé est également significatif quand l'utilisateur s'exprime en se positionnant comme sujet de l'action : « Je glisse », « J'ai calé », « Je n'avance plus ».

18. Gilbert SIMONDON : *une pensée de l'individuation et de la technique*, Paris, France, A. Michel, 1994.

Nous sentons ici que l'identification de véhicule expérientiel dépend autant de la qualité de relation que lui accorde l'utilisateur, que des potentialités dont l'a doté son concepteur. L'observation montre quotidiennement la complexité de cette relation à trois.

4.2.1.3 Conception et construction à partir de l'expérience fantasmée

Le véhicule expérientiel est donc issu avant tout des projections d'un concepteur « visionnaire » de cette expérience. La notion même de véhicule implique que la fonction première du dispositif soit le déplacement. La notion d'expérientiel signifie que ce qui fait l'objet de l'attention du concepteur est bien ce qui se déroule entre le départ et l'arrivée, le voyage mais pas la destination. Le véhicule expérientiel est l'antithèse du moyen de transport.

Le premier niveau, le « véhicule manège » nécessite de concevoir et de construire le dispositif, ses fonctionnalités, l'intégrité de ses règles et ses modalités d'accès. Il faut ensuite construire la forme qui doit à la fois rassurer et permettre au futur passager de projeter son expérience à venir. Selon le cas, le voyage peut être agrémenté d'interactions avec le dispositif ou l'environnement comme prendre des photos, attraper le pompon du manège, laisser ses doigts traîner dans l'eau. Rien ne vient perturber les mécanismes.

Dans le jeu vidéo, produit de l'industrie ou de fabrication artisanale, nous retrouvons ce type d'expérience. Dans *Final Fantasy X*[19] le plaisir s'y consomme lentement, sur le long terme. La trace reste profonde. Elle imprègne et devient durable. Le joueur sait que le scénario est linéaire mais il le fait sien. Il signe le contrat de jeu et s'y laisse aller en confiance et avec volupté. Ses interactions

19. Final Fantasy X est le dixième épisode de la série de jeux de rôle Final Fantasy, et le premier épisode sorti sur la PlayStation 2 de Sony. Le titre sort au Japon le 19 juillet 2001, aux États-Unis le 18 décembre 2001, en Europe le 24 mai 2002 (le 29 mai 2002 en France), puis en Corée le 4 juin 2002. Il s'agit du premier jeu de la série à être édité en Corée. - http ://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_X

vont enrichir son plaisir de jeu mais rien n'affecte en profondeur la machinerie.

Au second niveau, celui du « véhicule individué », le concepteur prend en compte les éléments qui participent à renforcer la relation entre le dispositif et l'utilisateur, et de surcroît, leur donner à tous les deux de l'autonomie. Aux règles d'intégrité s'agrègent les circuits d'émergence. Les moyens d'agir, de piloter le dispositif et le feedback, doivent être calibrés dans l'objectif de créer cette relation d'empathie évoquée plus haut. En ce qui concerne le jeu vidéo, la généalogie des véhicules expérientiels laisse penser que le genre privilégié est celui des jeux de simulations mécaniques. Nous devons nous appliquer dans le développement de ces jeux à élaborer des mécanismes qui favorisent les effets cohésifs de l'action du joueur. Cela passe par la qualité du modèle physique, par la maîtrise des leurres suffisants, et en particulier pseudo haptiques, par un design d'interaction qui utilise l'analyse de la proprioception [20]. Cette approche paraît évidente pour ces objets de simulation, mais la même démarche est à privilégier dès lors que l'on souhaite construire un véhicule expérientiel. On ressent ce travail sur le liant dans un jeu comme *ICO* [21] .

L'expérience de jeu repose en grande partie sur la qualité de la relation que l'auteur a créé entre les deux personnages. Cette qualité de relation n'est pas seulement construite par la narration. Elle passe par l'image et par les animations bien sûr, mais aussi par ce fil invisible qui semble tenir au bout de sa manette et agit comme un lien vital. Les éléments du jeu ne sont pas seulement connectés. Ils agissent plus comme des éléments mécaniques avec le besoin d'être graissés pour assurer leur articulation.

20. perception de la position des organes par les organes eux mêmes, sans relation avec un contact extérieur

21. Ico est un jeu vidéo d'action-aventure développé par la Team Ico et sorti en 2001 sur PlayStation 2. Imaginé et dirigé par Fumito Ueda, le jeu a une critique positive générale du fait de son game design, sa réalisation et son onirisme. - http ://fr.wikipedia.org/wiki/Ico_(jeu_vidéo)

4.2.1.4 Quelle place pour le véhicule expérientiel

Le concept de véhicule expérientiel vient questionner le jeu vidéo, comme il questionne d'autres formes d'expressions tant artistiques qu'industrielles. Il agit chaque fois et dans chaque domaine comme une alternative ou une subversion à un système existant et installé. Ainsi dans l'industrie automobile, il agit à plusieurs niveaux qui unissent pourtant ceux qui les pratiquent d'un même esprit. Le concept n'est pas qu'un exercice de style, fabriqué pour tester l'engouement du public pour telle ligne ou tel dispositif innovant avant d'en lancer une production. Pour de nombreux projets, il n'est pas possible de percevoir d'application à court terme et pourtant, ils sont là. Alors est-ce pour servir l'image du constructeur ? Pas seulement, sinon on ne verrait dans les salons de concept-cars que des véhicules électriques destinés à envisager un futur. Non, on continue à y voir exposés des monstres de puissance, des objets de plaisir sans aucune concession aux aspects utilitaires. Le monde de l'industrie a besoin de laisser s'exprimer la part de créativité et de rêve chez ses concepteurs parce qu'elle est porteuse sur les marchés. De la même façon, le public vient dans les salons pour y confronter également ses rêves et ses fantasmes. Quelle pertinence cela peut-il avoir de prototyper des véhicules de plusieurs centaines de chevaux, capables d'atteindre des vitesses trois fois plus importantes que celles autorisées et à la consommation d'énergie indécente pour transporter seulement deux personnes ? L'esprit qui habite les concepteurs, élus de ces bureaux d'études et de design automobiles, est pourtant le même que celui rencontré dans ces clubs d'amateurs de custom, et de MODificateurs en tous genres. C'est également celui qui devait déjà habiter, après guerre, ceux qui transformaient ces vieux modèles de Ford T, en leur greffant des moteurs plus modernes, pour venir défier les limousines rutilantes des bourgeois.

Le véhicule expérientiel, c'est encore le défi mené par ces « merveilleux fous

volants avec leur drôles de machines » des débuts de l'aviation, et tout autant l'assemblage de cartons et de ficelles avec lesquels on s'est étalé, enfant, dans un coin de la maison familiale. Ce qui caractérise certainement le mieux le concepteur de véhicule expérientiel, c'est qu'il est guidé en permanence par la projection de l'expérience qui sera donnée à vivre au terme de la réalisation.

4.2.2 Contre l'accélération, contre l'action-réflexe

Parmi les fléaux de l'époque postmoderne, un des plus insidieux, comme a pu le montrer Hartmut Rosa [22], c'est l'aliénation que fait subir l'accélération. Tout accélère, dit-il, y compris l'accélération elle-même. Nul besoin de rappeler combien l'individu contemporain peine à suivre le rythme infernal qui le broie dans toutes les composantes de sa vie professionnelle et qui s'insinue de plus en plus dans sa vie personnelle. L'image la plus parlante de cette aliénation est certainement celle associée à la soumission au dictat du courrier électronique. Qu'y-a-t-il de plus frustrant que de constater, tel Sisyphe, l'accumulation sans fin des messages dans la boite aux lettres électronique ? Hartmut Rosa utilise la métaphore du hamster sur sa roue, condamné à courir de plus en plus vite au risque d'être éjecté s'il ne peut suivre le rythme. Qui ne s'est pas un jour posé la question de la possibilité d'arrêter ce flux ? Le courrier électronique est pratiqué depuis vingt ans pour les précurseurs, dix ans pour la plupart mais depuis combien de temps le poids de son oppression est-il ressenti ? Quatre, cinq, dix ans peut-être, et pourtant cette oppression est vécue comme inéluctable. Elle fait partie de ce mouvement général d'aliénation liée au culte de l'efficience. Le jeu vidéo suit ce mouvement, parfois il en a même été le modèle.

Dans les chapitres précédents, nous avons montré qu'il était possible de voir trois orientations dans le jeu vidéo : l'action réflexe, le mouvement et l'émotion.

22. Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération,vers une théorie critique de la modernité tardive*, La Découverte 2014

Les deux premiers s'inscrivent dans une logique de gestion du temps. Les jeux d'action-réflexe obligent à réagir vite contre l'adversité, sans pouvoir prendre le temps de réfléchir car le réflexe doit être conditionné pour être efficace. Les jeux de mouvement commandent généralement de se battre contre un chrono, et si la place laissée à l'anticipation est un peu plus importante, y être efficace impose également une tension liée au temps. D'ailleurs, un nouveau mode de compétition fleurit, où l'on expose, en la filmant, sa capacité à terminer dans un temps record un jeu dans un temps imposé [23]. Alors que le jeu n'impliquait pas de gestion de temps dans son gameplay, doit-on y voir une influence culturelle de l'aliénation de l'accélération ?

Les jeux qui s'orientent vers l'émotion semblent épargnés par cette question de l'accélération. Au contraire, ils installent une certaine langueur qui participe au plaisir de ces jeux. Les modalités de jeux définies par les lieux sont également sujettes à ces questions liées au temps et à l'accélération. La maîtrise du temps s'exerce dans la tension entre le joueur et le concepteur de la borne d'arcade. Le temps y est mesuré par l'argent et la partie ne dure qu'un temps. Le temps doit être le plus long possible pour le joueur s'évertue à le faire durer pour rendre sa pièce efficiente, l'accélération progressive dans le gameplay de nombreux jeux, *Pong, Invaders* relevant de cette tension. La longueur de temps doit être suffisante pour le concepteur qui va gérer la *bonne* frustration du joueur, celle qui fait remettre une pièce plutôt que de quitter sa place. Ce procédé est toujours à l'œuvre chez les designers des jeux *freemium*.

Même les jeux d'aventures ou de rôles, candidats à l'émotion de la fiction, ont progressivement intégré une part d'action dépassant celle qu'elle occupait auparavant. L'industrie juge, armée de ses enquêtes et de ses statistiques embarquées, selon que le joueur désire plus d'action et ne veuille plus supporter un

23. Le speed gaming

certain laps de temps pour réaliser ses *Achievements*[24]. L'absence de nervosité dans un *gameplay* serait rédhibitoire pour la plupart. *Achievements*, encore un nouveau Graal, une victoire sur le temps qui s'expose comme un trophée. Prendre son temps dans un jeu vidéo serait dorénavant démodé, inactuel, *has-been*.

Prendre en exemple ce type de jeu, met en exergue que jusqu'à la fin des années 1990, la majorité des jeux permettaient l'exploration d'un territoire, mettaient en avant l'immensité de la carte tant pour le jeu d'aventure que pour le jeu de rôle, ou même le jeu de stratégie. Ce plaisir du parcours mis en exergue amenait à penser que le joueur avait peut être raté un indice dans un lieu précédent et avait à réfléchir sur les conditions d'espace et de temps. Progressivement puis systématiquement, les possibilités d'accélérer le mouvement sont apparues, scénarisées parfois sous forme de portail de téléportation, parfois plus brutales à l'aide d'un simple click sur une carte. Faut-il y voir une influence de l'évolution de la technoscience qui réduit lui aussi les espaces et donc le temps ?

Chautauqua n'impose aucune contrainte de temps, au contraire il impose d'accepter de lui en accorder. *Chautauqua* n'est pas un jeu occasionnel puisque tout y prend du temps pour que des changements opèrent. Mais rien n'empêche de venir y flâner et la flânerie représente le parcours d'un espace hors du temps. C'est surtout un espace où l'immersion ne sclérose pas la pensée par la contrainte de l'action, du résultat et de l'achèvement mais au contraire, offre un espace et un temps propres à la distanciation. Sur ces points précis de l'accélération et du temps, *chautauqua* s'inscrit comme une subversion de l'orientation prise par le jeu vidéo industriel. Et au-delà, comme un pied de nez, un acte de résistance interstitielle à cette accélération aliénante dont le

24. Terminer tous les challenges proposés par le jeu

principal acteur est la société de l'information.

4.2.3 Transformation de l'utilisateur en usager

4.2.3.1 La logique de contrôle du terminal

Quand les hackers du MIT s'évertuaient à accéder aux salles interdites, leur objectif était de toucher le cœur de la machine. Là, il était encore possible de changer les choses, de remettre en question les règles et d'accéder à plus de liberté pour expérimenter. Accéder à certaines salles, au centre de calcul était un enjeu de pouvoir. C'est pourquoi l'arrivée d'un ordinateur *entièrement* accessible fut un pas, comparée à la logique du terminal. Cette logique détermine et fixe les droits d'accès et de modification. Elle s'entend comme étant opérationnelle et conforme à la logique de la division du travail. Elle s'applique autant à la machine, en divisant les organes qui exécutent les tâches, qu'aux hommes qui servent ou contrôlent certains de ces organes. La logique du terminal est celle du contrôle et pas forcément de celui qui se trouve derrière le terminal. La tendance aujourd'hui est d'associer l'idée de terminal à celle d'ordinateur, alors que la véritable structure du terminal n'est constituée que d'un moyen d'envoyer de l'information et d'en recevoir en retour une fois celle-ci traitée. La différence se pose donc essentiellement d'un point de vue géographique et du lieu où est située l'unité de calcul. Soit elle est située géographiquement sur le même lieu que les moyens d'entrer ou de récupérer de l'information, soit elle ne l'est pas. Soit nous avons directement et physiquement accès à l'unité de calcul, soit nous ne pouvons y accéder qu'à distance, et cette distance est synonyme d'un éventuel contrôle de cet accès.

La guerre du terminal dure depuis soixante ans. L'invention de l'informatique personnelle, est une victoire de hacker. Le *Cloud*[25], l'ultime service aujourd'hui

25. Le cloud computing, abrégé en cloud (« le Nuage » en français) ou l'informatique en

offert aux internautes est un postiche de plus sur la logique du terminal.

4.2.3.2 Utilisation et usage

La même logique préside les jeux vidéo. La console ou la borne d'arcade sont des terminaux, des dispositifs à expérimentation finie. Quand une partie vient d'être terminée sur une borne d'arcade, il ne reste qu'à remettre une pièce ou partir. Quand les jeux de la console de salon sont épuisés, on ne peut qu'en acheter de nouveaux, sinon la console n'a plus vraiment de fonction. Ces systèmes sont fermés et déterminés dans leur utilisation. Ils ne permettent que leur usage. L'ordinateur personnel, qui, il faut le rappeler, a eu comme première utilisation le jeu, est un système ouvert. Les jeux terminés, le joueur peut en acheter d'autres mais il peut également en trouver en partage. Surtout, il peut envisager d'en créer, ou d'adapter l'ordinateur pour modifier l'expérience de jeu. Si le code du jeu est ouvert, il peut alors le modifier.

La relation à l'objet technique est fondamentalement différente, entre l'utilisation de systèmes ouverts et l'usage de systèmes fermés. L'enjeu de pouvoir est le même aujourd'hui que dans les décennies précédentes. Dans le champ du jeu vidéo comme au niveau plus large des technologies de l'information, la logique du terminal s'impose un peu plus chaque année.

Cette distinction entre l'usage et l'utilisation, entre l'usager et l'utilisateur mériterait débat, tant les différentes acceptions de ces termes sont nombreuses et parfois contradictoires. Pour éviter le débat, fixons le sens que nous leur attribuons. L'usage ne se préoccupe pas des moyens, il est téléologique, c'est le résultat qui compte, c'est pourquoi nous associons l'usager au service qu'il

nuage désigne un ensemble de processus qui consiste à utiliser la puissance de calcul et/ou de stockage de serveurs informatiques distants à travers un réseau, généralement Internet. Ces ordinateurs serveurs sont loués à la demande, le plus souvent par tranche d'utilisation selon des critères techniques (puissance, bande passante...) mais également au forfait. - http ://fr.wikipedia.org/wiki/Cloud_computing

attend. L'utilisation implique l'appréhension des moyens et leur mise en œuvre, le résultat est dépendant de la mise en œuvre des moyens. Nous distinguons donc deux chaînes d'action dont les expressions peuvent être :

— Service, usage, accès, usager

— Objet/outil, utilisation, appropriation, utilisateur

Derrière ces deux chaines d'action on peut lire le mouvement du capitalisme de la propriété vers le capitalisme de l'accès. Un discours positif va accompagner cette dynamique. Il va puiser dans la sémantique de la liberté, de la convivialité, de l'accessibilité en évitant celle du contrôle, de l'annexion, comme d'évoquer sur quoi reposent les modèles économiques de ce nouveau capitalisme.

4.2.3.3 Cloud et Streaming

Dans le champ du jeu vidéo comme au niveau plus important des technologies de l'information, la logique du terminal s'impose un peu plus chaque année. Elle opère aujourd'hui à deux niveaux, celui du matériel et celui de la distribution du contenu :

Au niveau du matériel, les usages toujours plus répandus de la mobilité facilitent la fermeture des objets techniques. L'ordinateur portable est moins accessible qu'un ordinateur de bureau. Il est possible de remplacer la quasi totalité des pièces d'un ordinateur de bureau, pour faire face à une panne ou pour modifier sa configuration, dans l'objectif par exemple d'améliorer sa capacité à effectuer des traitements, ou perfectionner le rendu des images. Les opérations se limitent généralement sur un portable à des changements mineurs qui conduisent à se rendre le plus souvent chez le spécialiste. Certaines marques s'approchent progressivement du format scellé. Cette tendance se confirme avec les mini-ordinateurs que sont devenus les outils de communication, comme les smartphones ou les tablettes. Ils représentent la forme physique du terminal

de demain. Ce modèle est déjà la norme pour les consoles de jeu, support principal aujourd'hui du jeu vidéo sous forme physique. La place occupée sur le marché du jeu vidéo par le jeu sur mobile et tablette, renforce l'hégémonie du support de jeu fermé.

Au niveau de la distribution du contenu et de sa production, les stratégies sont plus complexes et plus subtiles le *cloud* et le *streaming*. Le premier agit sur deux plans : 1- Celui de la conservation des données « Confiez moi vos données, elles seront à l'abri, accessibles où que vous soyez, et vous n'aurez plus besoin de support de mémoire matériel ». 2- Celui de l'accès partagé, « Plus besoin d'unité de calcul ni de logiciels, accédez aux outils comme à toute la puissance, à distance », le même qui était à l'œuvre avant l'arrivée de l'informatique personnelle. Le second concerne toute la chaîne de contenu créatif, la vidéo, la musique et bientôt l'interaction en temps réel avec le jeu vidéo et propose une étape supplémentaire vers cette transformation du capitalisme. La seule chose qui s'échange à partir de cette technologie, c'est le flux de données qui s'utilise en temps réel puis disparait. La valeur d'échange rétribue l'accès au service.

4.2.3.4 Contre la dématérialisation et la logique du terminal

A la fin de l'année 2013, l'industrie pensait que le public était prêt pour basculer dans une nouvelle phase de la dématérialisation. Microsoft a tenté de l'imposer avec la sortie de sa nouvelle génération de console, avant d'y renoncer devant la réaction très négative du public. Sans développer outre mesure, ce qui était proposé consistait dans l'imposition d'une connexion permanente pour jouer et dans la disparition de la matérialité de l'objet jeu vidéo. Parler de matérialité pour un contenu numérique peut sembler anachronique. Les données comme le programme ne sont intrinsèquement pas plus matérielles quand elles sont gravées sur un support matériel que lorsqu'elles le sont sur le disque

dur d'un serveur distant. La majorité des jeux qui composent la ludothèque d'un joueur sont aujourd'hui rattachés à un magasin numérique. Pourtant, l'idée qu'il ne puisse plus y avoir d'accès tangible, par exemple, en gravant le contenu numérique, ou par sa simple présence iconique dans une mémoire de stockage physique, devenait insupportable. Pouvoir jouer sans être connecté, signifie pour le joueur, que son jeu est installé dans sa machine et qu'il en dispose à tout moment. Mieux, une fois acquis, l'objet offre tout le loisir de le prêter ou de l'échanger. Savoir qu'il doit impérativement être connecté pour jouer laisse envisager toutes les hypothèses. Une partie ou l'essentiel de son jeu n'est plus là. De toute évidence, le joueur ne peut plus en disposer. Le joueur achète un produit culturel dont il ne peut avoir l'usage que s'il satisfait aux conditions d'accès. Fort de cette hypothèse, on est en droit de se demander si le véritable enjeu de la dématérialisation ne s'inscrit pas dans une stratégie de dépossession ? Vendre des produits dont la possession reste partielle, toujours incomplète et soumise à conditions. On a tout lieu de parier que la tentative sera prochainement renouvelée.

Le paradoxe est que la dématérialisation fut néanmoins synonyme du renouveau et de développement d'une scène indépendante qui ne pouvaient espérer exister avec le seul mode de distribution physique en magasin. Cette dématérialisation possède donc une aura positive que ne manquent pas d'utiliser ses promoteurs. Faire preuve d'une analyse critique contre la mise en place de ce processus est la manifestation aux yeux de la scène indépendante d'un esprit pessimiste. Le paradoxe est que les studios indépendants rejettent la dépendance que ne manquera pas de mettre en place la prochaine étape de la consommation de contenu numérique sur les seuls terminaux dédiés, connectés, contrôlés.

4.2.4 Faire ensemble

On l'aura compris, le *chautauqua* propose une approche qui s'inscrit en opposition au modèle de consommation libéral traditionnel du jeu vidéo. Mais la confrontation entre sa mise en œuvre et l'investigation des questions qu'elle soulevait, m'a conduit à vouloir aller plus loin dans l'engagement d'une résistance face à l'imposition d'une dépossession légale. Car s'il s'agit d'un simple jeu, rien ne dit qu'il n'est pas la mise en route d'un système culturel qui limitera ses accès à tous ceux qui n'auront pas ou plus les moyens strictement économiques. L'enjeu culturel de cette dématérialisation n'est donc pas des moindres car il est politique.

Aller plus loin dans une conception engagée, c'est inviter à réactiver les utopies du présent, avant d'expérimenter, avant de jouer, en pensant que créer c'est déjà jouer. Inviter à réfléchir sur un possible partage qui ne se limite pas à la propriété ou l'accès au réseau, mais aux outils, aux méthodes, aux conseils, à la transmission des connaissances, donnant accès à la pensée et à la création.

4.2.4.1 Le bloc instruments-situation de chautauqua

La situation de *chautauqua* est donc bien celle du voyage, que ce voyage soit une fuite, une aventure, ou une quête intérieure. Une situation de voyage, un parcours ou une errance, avec ses découvertes, ses rencontres, ses impasses, ses pauses. L'instrumentation est un dispositif d'interaction libre, articulé autour d'un protocole de communication ouvert. Et un dispositif de représentation basé sur une technologie de réalité virtuelle, un casque à vision stéréoscopique.

Initialement, ce qui est rendu disponible, c'est un contenu logiciel et les informations nécessaires pour y associer une instrumentation minimale.

Le contenu logiciel comprend le programme en version exécutable, et son code

source modifiable. Le jeu propose la découverte d'un espace en trois dimensions que l'on ne peut parcourir qu'en vue subjective. Le seul moyen de progresser dans l'espace consiste à rouler avec un véhicule sur les routes, les chemins, les quittant si seulement les caractéristiques du véhicule le permettent. L'espace est agréable à visiter, il se parcourt à loisir, avec les pauses que l'on souhaite, il est possible de lancer des prises de vue. Au fil de la déambulation, des lieux spécifiques sont rencontrés, certains sont en évidence, d'autres ne se découvrent que si l'on part à leur recherche. Accéder à ces lieux implique de quitter le véhicule et son environnement immersif. On entre dans ces lieux en s'asseyant sur un coussin, les lieux sont physiquement séparés. Ces lieux, les *chautauquas*, sont l'occasion de participer à des réunions où l'on peut entendre des récits qui s'égrènent comme toujours au coin du feu. Ceux qui évoquent l'histoire d'un tel, l'aventure de tel autre, les livres dont on a perdu le sens, les lieux rares à la beauté magique, qu'il faut avoir vu. On en retient quelques indices, l'objet d'une nouvelle ballade. On y entend aussi des discussions, sur l'art, la culture, la vie. Elles sont gratuites, on en fait ce que l'on veut. Aucun défi, sinon celui que l'on se donne pour se fixer une nouvelle direction, et des énigmes que l'on aime résoudre. Entrée et sortie libre, aucun temps imparti, aucune contrainte, sinon mais ce n'en est pas une, noircir son carnet de voyage de notes et d'images, c'est lui qui fait lien entre le lieu du véhicule et le lieu du *chautauqua*.

4.2.4.2 Le réseau sans réseau et le carnet de voyage

Le carnet de voyage, c'est donc le lien entre les deux espaces de jeu, on y note, on y griffonne, ce que l'on a entendu, ce que l'on a retenu. On l'embarque avec soi quand l'on prend le véhicule, et l'on méditera dessus en le parcourant quelques mois plus tard, ou juste après l'avoir quitté parce que quelque chose a retenu l'attention. Mais le carnet de voyage, c'est aussi le lien que l'on peut

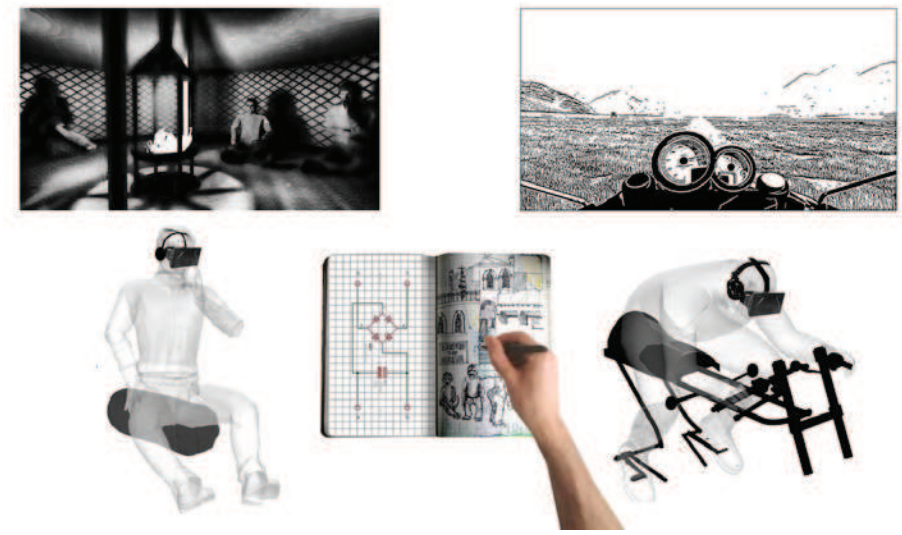


FIGURE 4.2.1 – carnet de voyage comme lien

partager, directement en le mettant à disposition, à l'ancienne, en le scannant, en le photocopiant. Et, on va le voir plus loin, en l'insérant dans une quête, un parcours. La diffusion de *chautauqua*, ne repose pas sur une démarche organisée de réseau maîtrisé, géré, ayant à trouver un équilibre économique ou cherchant à briller par la démonstration de sa fréquentation. Surtout il doit pouvoir s'émanciper des contraintes qui peuvent naître d'internet lui-même, et en toute simplicité. Pas d'utilisation d'outils underground comme TOR [26] ou de réseaux *peer to peer* [27] sophistiqués. Les fichiers liés à *chautauqua* peuvent être transmis sous forme numérique, mais également gravés sur support échangé entre amis, envoyé par la poste. Il n'y a pas de connexion en réseau entre les joueurs pendant le jeu. La relation existe par histoires interposées. Le carnet de voyage peut être scanné et publié, numérisé et placé quelque part dans un

26. Tor (acronyme de The Onion Router, littéralement « le routeur oignon ») est un réseau informatique superposé mondial et décentralisé, implémentation du principe de réseau mélangé (mix network). Il est composé de routeurs organisés en couches, appelés nœuds de l'oignon, qui transmettent de manière anonyme des flux TCP. Le réseau Tor peut ainsi rendre anonymes tous les échanges internet fondés sur le protocole de communication TCP. Ce logiciel libre est distribué sous licence BSD révisée. - http ://fr.wikipedia.org/wiki/Tor_(réseau)

27. Le pair à pair ou pair-à-pair (traduction de l'anglicisme peer-to-peer, souvent abrégé « P2P ») est un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur. - http ://fr.wikipedia.org/wiki/Pair_à_pair

espace explorable. Une fois l'espace initial lancé, des outils sont rendus disponibles. Ils permettent de construire des scénarios pour cet espace qui se résume en un récit émaillé de points clés constitutifs d'une quête. Le fichier indique le positionnement du *chautauqua* dans l'espace, l'organisation des textes et discussions dans l'espace et le temps du *chautauqua*. Il indique également la définition des objets, la position, et certaines conditions de découverte de ces objets en rapport avec le scénario. Le site support du projet, un simple forum permet l'échange de documents en même temps que la discussion, mais rien n'impose de passer par ce chemin, sa seule fonction reste de rendre disponibles les fichiers initiaux que l'auteur invite à diffuser. Dans un deuxième temps, les outils permettant de créer d'autres espaces sont mis à disposition et le partage d'espace scénarisé devient possible. Quand un artiste propose son univers, il peut en définir toutes les règles sans aucune contrainte, sinon d'en faire faire une présentation. Les espaces nouveaux et l'espace initial peuvent être élargis pour constituer un espace plus important, il sera alors permis d'utiliser d'autres moyens de déplacement, moyens marins et aériens.

4.2.4.3 La liberté de l'instrumentation, le partage des autres sources d'émotion

D'autres outils aident à la gestion de ces modes de déplacement, comme à la construction des modèles. L'instrumentation fait l'objet dès le départ d'une abondante documentation. Tout repose sur le protocole de communication. C'est un fichier qui définit les entrées et sorties permettant l'échange d'information entre les instruments du dispositif et le modèle dynamique du programme. Le protocole permet d'intervenir à deux niveaux :

1. Vers le moteur physique : il faut définir la physique du véhicule et choisir le niveau de simulation, c'est-à-dire sa conformité au modèle physique.

23/10/2014, 15h56 — Forum Chautauqua Travel : Adapter un véhicule

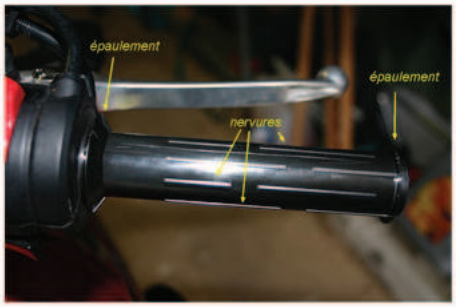
brett

Fabrication d'un accélérateur avec ma vielle moto

Bonjour à tous,

Un petit post pour vous dire que j'ai réussi à adapter mon guidon au jeu en utilisant le connecteur #4 et un peu de papier d'aluminium collé dans l'épaulement.

J'ai fais 150 km hier soir dans les vallées du sud des canyons ! En ajoutant des nervures au cache, j'ai vraiment ressenti le frisson !



Date d'inscription: January 2010
Messages: 340

Créer un article | Créer une entrée

23/10/2014, 16h35 — Forum Chautauqua Travel : Adapter un véhicule

Olivier
Forum Moderator

Fabrication avec mon vélo d'appartement !!!

Super !

Je m'approche de la sensation avec mon vélo d'appartement. Mais le connecteur a des faux contacts.

Je vais essayer avec le papier d'aluminium. Merci pour le conseil !

Date d'inscription: June 2006
Localisation:
Messages: 2 608
Billets dans le blog: 2

Créer un article | Créer une entrée

23/10/2014, 16h46 — Forum Chautauqua Travel : Adapter un véhicule

Mathias
Forum Moderator

Comment réhabiliter ma viellerie pour Chautauqua ?

Bonsoir,

C'est décidé, je m'attelle à ma vieille bécane pour Chautauqua. Il va falloir que je fasse un bon nettoyage avant de pouvoir la mettre dans le salon...

Avez-vous des bons plans pour simuler la résistance du frein avec le connecteur #7 ?

Date d'inscription: June 2006
Localisation: Odense, Denmark
Messages: 912

FIGURE 4.2.2 – échanges sur un forum fictif

Choisir ensuite les canaux et les modalités d'échange de données, en entrée comme en sortie. L'entrée pour rendre compte des commandes du joueur, la sortie pour l'informer de l'évolution de la situation en complément des informations visuelles et sonores.

2. Vers l'instrumentation : il s'agit de préciser quels sont les canaux sur lesquels on connecte un échange de données, et la nature de cet échange de données.

Selon le protocole on peut connecter une machinerie complexe comme nous l'avons décrit précédemment, qui peut prendre des mois de construction et de développement ou favoriser une utilisation plus légère mais non moins créative. Dans l'esprit des cailloux d'Henriot, le souvenir d'enfance de pousser ses petites voitures sur la route tracée du revers de la main dans le sable, a donné lieu à l'adaptation d'une voiture souris, connectée sur un port USB, avec un protocole très simple. Manier cette petite voiture au creux de sa main et parcourir l'espace représenté dans le casque stéréoscopique est une expérience exaltante.

FIGURE 4.2.3 – Petites voitures

C'est autour des différentes façons d'équiper ces expériences instrumentées que l'on peut attendre les échanges les plus fructueux. On peut espérer y voir le détournement d'objets, de machines obsolètes réhabilitées, la surprise d'installations surréalistes. Un espace d'échange de pratiques et de créations où l'on prend autant de plaisir à faire qu'à expérimenter. Un espace où l'on s'éprend de lucidité face au non sens dans le fait de ramener son smartphone ou sa tablette en magasin pour en faire remplacer la pile.

Conclusion

Le jeu vidéo s'affirme aujourd'hui comme une industrie culturelle parmi les plus florissantes, en raison de sa consommation mondialisée et de la fabrication de ses produits amplement globalisée. D'un point de vue économique, et compte tenu des enjeux financiers, les logiques capitalistes observées ne surprennent personne. Force est de constater que la communication de cette industrie porte essentiellement sur la réussite commerciale de ses entreprises appelées des majors. Les rédacteurs sont, en effet, fiers de coucher sur le papier ou sur les écrans les sommes faramineuses consacrées à la production de *hits* et leur rentabilité exceptionnelle. Les titres des productions qui font l'objet d'une attention médiatique sont d'ailleurs ceux qui défrayent la chronique du point de vue des gains financiers. Si le dernier titre du développeur et éditeur Rockstar a couté 250 millions de dollars - dont la moitié en marketing - , le chiffre d'affaire le jour de sa sortie a frisé le milliard. Il est vrai que sa diffusion après quelques jours comptait seize millions d'acheteurs. Cette préoccupation principalement économique explique que la majorité des recherches qui ont choisi le jeu vidéo comme objet, ont été conduites à l'aune des disciplines en mesure de traiter de ces aspects.

Parallèlement, on observe que lorsque le jeu vidéo est évoqué par les grands médias sur des aspects autres que ceux de l'économie, il est mis en interrelation avec des faits divers, désignant son impact nuisible sur l'éducation et la

socialisation des plus jeunes. En toute logique, les sciences de l'éducation, la sociologie, la psychologie, les sciences de l'information et de la communication ont été les disciplines qui se sont attachées aux effets problématiques de ce média. Ainsi ont été étudiés d'une part, l'impact sur la psychologie des enfants et des adolescents, du point de vue de l'addiction, de la violence et de la déréliction, et d'autre part, les conséquences sur les comportements sociaux qui ont fait également l'objet de recherche, au risque parfois d'un malencontreux amalgame, associant sans distinction tous les objets de l'actuel environnement connecté, comme la téléphonie, l'informatique, internet et les réseaux sociaux.

Plus rares sont les approches académiques qui se sont intéressées au jeu vidéo en tant qu'objet artistique et esthétique, considérant sa qualité de médium artistique. Du point de vue esthétique, ce médium vu comme une possible expression artistique, est dès lors envisageable comme matériau modelable dont les représentations culturelles traduisent des « conceptions du monde qui reflètent les idées de l'homme sur lui-même, et sur la nature » (Hegel). L'analyse artistique et esthétique critique autorise, en conséquence, à s'attacher à comprendre la manière qu'ont ces produits et œuvres vidéoludiques d'incorporer l'histoire par un examen attentif aux conditions de création pesant sur les procédés techniques, la construction du game design, le graphisme, l'ergonomie, l'élaboration de la psychologie des personnages, la trame narrative, les codes et règles du jeu. C'est la raison pour laquelle ce travail de recherche a privilégié une première approche sociologique couplée à une approche poïétique, notamment en confrontant l'œuvre en train de se faire, au prisme de ses conditions de création. En effet, l'évolution rapide et quelque peu inexorable du jeu vidéo vers une forme de plus en plus caricaturale du capitalisme culturel s'avère être une condition inéluctable qui mérite d'être examinée de l'intérieur. Comment en qualité de game designer et ou de créateur ne pas avoir de curiosité

intellectuelle pour cette question si fondamentale ?

Considérer la fatalité du développement du jeu vidéo sous l'angle de la domination des seuls enjeux économiques, empêche de voir que certaines œuvres puissent s'en démarquer. Le projet présenté dans le cadre de cette thèse est un *road game* dont la conception est proche de celle d'un *road movie*, qui, contrairement au jeu vidéo *mainstream* postule d'inviter à une errance poétique, une aventure sans défi, ni gain, un temps mis entre parenthèse. Son but est de proposer une expérience où il est admis de perdre son temps, parcourir l'espace sans faire l'objet d'aucune évaluation, aller au hasard pour se laisser balloter par l'imprévu à la recherche d'une mise à distance de soi, du monde, d'une rencontre. Une expérience conçue comme jeu et pourtant non admise comme telle.

Cette confrontation entre un projet vidéoludique flirtant avec les frontières d'un médium et sa mise en tension par les contraintes imposées d'une doxa de contrôle a permis de rendre problématiques les allants de soi et les valeurs immiscées dans les jeux vidéo du marché se concrétisant dans les horizons d'attente des joueurs. Le travail de recherche sur le jeu vidéo, en passant par la conception et la réalisation d'un jeu hors norme, c'est-à-dire rompant avec les horizons d'attente du champ vidéoludique, a mis en évidence les conditions de création fantasmées, ignorées ou tues des créateurs œuvrant dans les studios. Des conditions les plus objectives à la lumière de la division du travail, des contraintes de production, de diffusion et du marché aux conditions culturelles plus immatérielles, rendent compte d'un produit emblématique de l'actuel capitalisme culturel.

Le projet *road game*, en franchissant la frontière de la norme, propose des valeurs humanistes qui semblent s'être diluées au profit de celles de la rentabilité et de l'efficacité de la gestion administrée d'un libéralisme toujours plus tech-

nophile. En tentant de se réapproprier ces valeurs qui ne semblent plus avoir cours, le travail de recherche s'est interrogé pour savoir si le jeu vidéo n'était porteur que des valeurs spécifiques à l'économie industrielle ou s'il comportait des nuances qui pouvaient permettre d'envisager d'autres horizons d'attente et d'autres perspectives.

Si le jeu vidéo semble porter une vision du monde acquise aux seules valeurs libérales, est-il possible qu'il puisse en porter d'autres ? Ainsi, une contre culture vidéoludique est-elle possible ?

Les différents discours qui se tiennent sur le jeu vidéo en tant que médium témoignent néanmoins d'une vision contrastée eu égard aux formes qu'il peut prendre. Les *games studies* s'intéressent à la façon dont un jeu fonctionne. Ces études postulent que ce qui fait le jeu c'est l'objet, sa forme, ses technologies, sa structure, les mécaniques qui y sont mises en œuvre, tandis que d'autres se préoccupent des éléments de fiction, du scénario et de sa narration. L'intérêt scientifique pour l'un ou l'autre de ce type d'approches a scindé ces recherches en deux traditions. D'une part, la ludologie qui voit dans le jeu, le système et la règle, tandis que la narratologie reste plus préoccupée de fiction. D'autre part, les *play studies*, plus récentes, s'intéressent à ce que le jeu fait au joueur, à ce qui ressort de l'activité de jouer et de l'expérience. Ces approches s'appuient sur des recherches sociologiques et culturelles qui ont développé la question de l'activité ludique de façon plus générale. On pense à celles de Roger Caillois notamment. Dans cette recherche, il a été important de mentionner la théorie du *fun* en raison de sa bonne réception dans le monde de la recherche sur le jeu vidéo, bien qu'après examen, elle n'ait pas paru apporter un meilleur éclairage.

Au fur et à mesure des années, on a pu observer qu'un champ vidéoludique était en train d'émerger. La difficulté de cette construction a tenu aux héritages concurrentiels qui l'ont empêché de se penser comme champ autonome.

Le jeu vidéo, issu du champ techno-scientifique, a vu le jour dans les années 1960, c'est-à-dire un peu avant, si on se place du point de vue des concepts, et un peu après, si on s'en tient à sa première entrée en production. Si son potentiel économique a été rapidement compris, il fut toutefois suspendu puis rythmé au gré des évolutions technologiques. Ce qui fait que le jeu vidéo est longtemps resté le résultat d'une conception interactive entre le champ techno-scientifique et le champ économique. Par la suite, son développement a suivi ou précédé, du fait de leur indissociabilité, celui de l'informatique personnelle. Depuis plusieurs années, les générations technologiques de consoles de salon ont fixé les grands rythmes économiques alors que la production de contenu singulier s'est faite sur des rythmes courts. Le travail de recherche a pu mettre en évidence que les technologies commerciales et les modèles de gestion sont ceux qui semblent rythmer le développement du jeu vidéo. Le modèle *free to play*, caractéristique d'une évolution vers une efficience économique, a été analysé comme exigeant moins de technologie et moins de contenu. S'appuyant sur une distribution massive, obtenue par un accès gratuit, ce modèle trouve son équilibre par la monétisation de certains services payants. Le taux de conversion, même très faible, génère des sommes considérables. Le moteur de la conversion, étant intégré au game design du jeu, repose sur un ressort essentiel, la frustration du joueur.

Dans ce champ du jeu vidéo encore en construction, on comprend qu'un projet de jeu vidéo se situe toujours dans un espace axiologique à la croisée de l'économie et de la culture, à la marge de laquelle subsiste un esprit utopique hérité des *hackers*. La conception radicale du *free to play* situe le jeu vidéo à l'extrémité du pôle économique en diamétrale opposition au pôle culturel.

Comme cela a pu être constaté, le médium a pris très tôt le virage de la culture *mainstream*. Ce choix (ou non choix) s'est trouvé s'est trouvé renforcé par la

globalisation des politiques internationales pratiquées par les éditeurs, renforçant nécessairement le caractère a-culturel qu'ont dû revêtir les productions, autrement dit, celui de la culture nord-américaine *mainstream*. Un jeu, dès lors qu'il fait l'objet d'une production commerciale, doit viser la conformité avec les horizons d'attente d'un public le plus large possible, sachant que le public étalon a été établi comme étant le public nord-américain. Que le studio se situe en France ou au Canada, qu'il soit réalisé en local ou que sa production, ou même sa conception soit délocalisée n'importe où dans le monde, n'y change rien. Cette situation n'est pas étrangère au sentiment que la culture du jeu vidéo véhicule principalement des inconscients culturels qui sont souvent attachés au masculin militarisé ou aux principes de l'idéologie du capitalisme libéral.

Chercher comment le jeu vidéo s'est développé, à partir de son émergence, a eu le mérite de repérer des points de vue récurrents qui n'apparaissent plus maintenant tant ils sont enfouis dans des allants de soi. Au cours de l'étude de la génèse du jeu vidéo, on a pu voir des positions significatives d'une relation conflictuelle, dès les premiers fondements du médium, qui se sont dégagées.

Trois couples associant technologies et lieu d'exercice ont été distingués :

— La console et le salon (la famille)

— La borne et la salle d'arcade (la bande)

— L'ordinateur et le bureau (l'intimité)

Ces trois couples paraissent dans toute leur évidence aujourd'hui tant ces associations sont intégrées aux modes de vie et de penser mais il fallu qu'ils soient imaginés en fonction de modes de vie à inventer. Leurs initiateurs ont également dessiné les profils types de leurs héritiers :

— Le hacker (veut accéder et transformer le jeu librement)

— L'entrepreneur (veut réussir)

— L'auteur (veut créer)

Les modèles canoniques de jeu sont identifiables :

— Le mouvement (contrôle par la maîtrise)

— L'action surtout réflexe (contrôle par la commande)

— Le sentiment ou l'émotion (abandon du contrôle)

Dès l'aube du jeu vidéo et de l'informatique personnelle, un conflit de valeurs n'a cessé d'exister. Il correspond à la caractéristique de la logique du terminal. En effet, il a été rappelé que les premiers gros systèmes informatiques n'étaient accessibles qu'à distance avec un équipement limité à l'entrée d'informations et à leur réception, une fois traitées. La première génération de *hackers* s'est alors constituée contre cette logique. La seconde a créé l'ordinateur personnel dans un même esprit d'émancipation. Aujourd'hui, on pourrait croire que la même logique est suivie et reprend progressivement le dessus, en s'appuyant sur les souhaits légitimes d'usages facilités et de convivialité mais l'actuelle finalité invalide l'esprit d'émancipation originel. Si une homologie structurale a fait apparaître que des positions divergentes étaient en rapport avec le contexte sociopolitique dans lequel elles s'étaient constituées, un même travail d'analyse avec l'actuel contexte a fait ressortir que certaines positions utopiques ont été délaissées, que d'autres ont pris le dessus tandis que les premières pouvaient réapparaitre ponctuellement.

Qu'est-ce alors que de créer des jeux vidéo concrètement ? Examiner le champ du jeu vidéo du point de vue de la création, au regard d'une possible résistance a permis d'éclairer cet univers d'un faire spécifique au jeu vidéo. La figure de celui qui fait un jeu vidéo, sorte de sujet transindividuel, porte la totalité du faire au-delà du cumul des spécialités nécessaires, quel que soit son statut, spécialiste, artisan, ou artiste. Le statut d'artiste a été retenu intentionnellement dans sa dimension symbolique, tant il prête à de multiples représentations aujourd'hui. Dans le cadre de la thèse, en effet, la figure de l'artiste a été prise

comme celle que Marx identifie en tant que modèle d'émancipation, de refus de la contrainte, et comme homme libre. Selon cette définition, faire des jeux en artiste devenait possible, les technologies n'étant plus un frein comme ce fut le cas une décennie plus tôt.

Le jeu vidéo, parce que d'apparence triviale, informe sur le mouvement de l'histoire des sociétés libérales et postindustrielles en servant de modèle à de nouvelles aliénations au bénéfice de la domination.

Le projet de *road game* s'est construit en contrepoint d'un dieu divertissement car il s'est nourri de chacune des oppositions rencontrées. Les analyses ont confirmé qu'une autre vision du monde était envisageable, pour la simple raison qu'elle a toujours existé et qu'elle s'exerce toujours, de façon discrète parfois, et quelque fois plus visiblement, sans qu'elle soit forcément associée à sa genèse. De nombreux mouvements soucieux de partager des savoirs-faire, de préserver les ressources planétaires, ont montré qu'ils étaient les meilleurs signes d'un possible avenir. Les mouvements *Do it Yourself*, les *maker faire*, les imprimantes 3D, l'*open source*, l'*open hardware* sont de plus en plus actifs. Ils relèvent tous de cette tentative de remettre du lien pour réactiver l'esprit d'une vie moins individualiste. Le projet de *road game* en s'inscrivant dans une dynamique identique, montre par l'acte, après avoir été analysé, que sa thèse défendue peut se soutenir mais peut aussi et surtout s'avérer active.

Le dernier temps de la thèse s'est accordé plus de liberté pour affirmer et proposer de passer à l'action, en déclinant l'ensemble des principes contre lequel la démarche s'est développée. Il convient de rappeler combien les valeurs rattachées à chaque pan des oppositions se sont inscrites dans des blocs qui ont osé faire état de visions du monde critique du gaspillage humain et de celui fait en ce qui concerne les ressources planétaires. A l'encontre de la dématérialisation, du capitalisme de l'accès, de la technologie du terminal et du statut d'usager

ont été proposées la possibilité de faire, transformer, réparer, comme est préféré le choix du chemin né du refus du contrôle afin de favoriser et revaloriser une maîtrise de la chaîne technique et un statut d'utilisateur.

Les joueurs sont ainsi invités à partager des expériences à partir d'un objet pensé, à cet effet, qui est le véhicule expérientiel. Cette expérience est l'occasion de faire soi-même, de partager, de se laisser du temps, sans exigence de réussite et sans avoir à rendre compte.

Le *road game*, *Chautauqua*, sous sa forme ludique s'inscrit dans un projet symbolique témoignant de la possibilité qu'il existe des interstices où peut encore s'exercer une résistance.

BIBLIOGRAPHIE

ADORNO, Theodor Wiesengrund, , trad. Marc Jimenez, Paris, France, Klincksieck, 1982, 347 p.

ALBINET, Marc, !, Limoges, France, Fyp éd., impr. 2011, 230 p.

ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien, *Introduction au serious game*, Paris, France, Questions théoriques, 2010, 227 p.

ANDERSON, Perry, , trad. Natacha Filippi et Nicolas Vieillescazes, Paris, France, les Prairies ordinaires, 2010.

ARCHAMBAULT DE BEAUNE, Sophie, , Paris, France, CNRS éditions, 2008, 165 p.

ARDENNE, Paul, BEAUSSE, Pascal et GOUMARRE, Laurent, *Pratiques co* , Paris, France, Ed. Dis Voir, 1999.

ARENDT, Hannah, , trad. Patrick Lévy, Paris, France, Gallimard, DL 1989.

ARRAULT, Valérie, *k* , Paris, France, Klincksieck, 2010, 299 p.

AUGÉ, Marc, - , Paris, France, Éd. du Seuil, DL 1992.

BACHELARD, Gaston, *La psychanalyse du feu*, Paris, France, Gallimard, DL 1949, 184 p.

BACHELARD, Gaston, *Le nouvel esprit scientifique*, Paris, France, Presses universitaires de France, impr. 2013, 183 p.

BAER, Ralph et WINTER, David, , trad. William Audureau, Cergy (Val-d'Oise), France, Pix'n love, 2012.

BARTHÉLÉMY, Jean-Hugues, *Simondon*, Paris, France, Les Belles Lettres, 2014.

BAUMAN, Zygmunt, *La vie liquide*, trad. Christophe Rosson, Paris, France, Pluriel, DL 2013.

BEAUDE, Boris, *I* , Limoges, France, Fyp, 2014.

BELIN, Emmanuel, *Une sociologie des espa ordinaire*, Bruxelles, Belgique, De Boeck, 2002, 291 p.

BELLANGER, Pierre C., , Paris, France, Stock, impr. 2014.

BENHAMOU, Françoise, , Paris, France, Ed. La Découverte, 2001.

BENJAMIN, Walter, *Œ* , trad. Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, Paris, France, Gallimard, DL 2000, 2000, 482 p.

BENJAMIN, Walter, *: version de 1939*, trad. Maurice de Gandillac et Rainer Rochlitz, éd. Lambert Dousson, Paris, France, 2007, 162 p.

BENKIRANE, Réda, *, vertiges et promesses: 18 histoires de sciences*, Paris, France, Ed. le Pommier, impr. 2006, 411 p.
BÉNOLIEL, Bernard et THORET, Jean-Baptiste, *Road movie, USA*, Paris, France, Hoëbeke, 2011, 239 p.
BERGER, Peter Ludwig, LUCKMANN, Thomas, , trad. Pierre Taminiaux, Paris, France, Meridiens Klincksieck, 1986, iv+288 p.
BERRY, Gérard, , Paris, France, Collège de France : Fayard, DL 2013.
BERRY, Gérard, *:*, Paris, France, Collège de France : Fayard, 2009, 92 p.
BERTHET, Dominique, , Paris, France, l'Harmattan, impr. 2013.
BERTHOZ, Alain, *La* , Paris, France, O. Jacob, 2003, 391 p.
BERTHOZ, Alain, *Le sens du mouvement*, Paris, France, O. Jacob, 2008, 345 p.
BERTHOZ, Alain et PETIT, Jean-Luc, , Paris, France, O. Jacob, impr. 2006, 350 p.
BIAGINI, Cédric, , Montreuil, France, L'Échappée, DL 2012.
BOHNACKER, Hartmut, GROß, Benedikt et LAUB, Julia, *: concevoir, programmer, visualiser*, trad. Laurence Richard et Claudius Lazzeroni, Paris, France, Pyramyd, DL 2010, 474 p.
BOLTANSKI, Luc et CHIAPELLO, Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, France, Gallimard, 1999, 843 p.
BOURCIER, Danièle, VAN ANDEL, Pek, *: le hasard heureux*, Paris, France, Hermann, 2011, 411 p.
BOURDIEU, Pierre, , Paris, France, Éditions du Seuil, 1998.
BOURSELLIER, Christophe, PENOT-LACASSAGNE, Olivier, *Contre- ures !*, Paris, France, CNRS. 2013.
BOYER, Elsa, dir, *: perception, construction, fiction*, Montrouge, France, Bayard, impr. 2012, 245 p.
BRETON, Philippe, , Paris, France, Éd. la Découverte, 1995.
BRUNO, Pierre, , Paris, France, Syros, 1993.
CAPLAT, Guy, , Lausanne, France, Presses polytechniques et universitaires romandes, DL 2002, xv+199 p.
CARDON, Alain, *adaptatifs*, Paris, France, Eyrolles, 2000, 156 p.
CARDON, Alain, , Paris, France, Hermès science publ. : Lavoisier, impr., 2005, 315 p.
CARDON, Alain, *ne pensante: approche de la conscience artificielle*, Paris, France, Vuibert, 2004, vi+426 p.

CARRÉ, Philippe, *Motivation et engagement en formation*, Arcueil, France, Education permanente, 1998, 214 p.
CAUQUELIN, Anne, *L'art contemporain*, Paris, France, Presses universitaires de France, 1992.
CHALUMEAU, Jean-Luc, *Le t orie e 'art p i o op i e criti e e t i toi re e 'art e at on no o r* , éd. Pierre Brunel, Paris, France, Vuibert, impr. 2009, 158 p.
CHANTEPIE, Philippe et LE DIBERDER, Alain, *o t ion n m ri e e t in trie culturelles*, Paris, France, la Découverte, impr 2010, 126 p.
CHASTAGNER, Claude, *De la culture rock*, Paris, France, Presses universitaires de France, 2011.
CHATELET, Gilles, *i r e et pen e r comme e p orc e 'incitation 'e n ie et 'enn i an e m ocratie -marc* , Paris, France, Gallimard, 1999.
CHATELET, Gilles et COLLÈGE INTERNATIONAL DE PHILOSOPHIE, *i ert imon on ne pen e e 'in i i at ion et e a tec ni e* , Paris, France, A. Michel, impr. 1994, 278 p.
CLERGUE, Gérard, *L'apprenti a e e a comp e it* , Paris, France, Hermès, 1997, 159 p.
CLOUSCARD, Michel, *Le capita i me e a ction criti e e a o cia - mocratie libertaire*, Paris, France, Ed. Delga, 2009.
COLLOQUE EURÊKA et ARTS : PRATIQUES ET POÉTIQUES, *ec ni e e t cr ation:*, dir. Ivan Toulouse, Paris, France, l'Harmattan, DL 2012.
COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'art n m ri e* , Paris, France, Flammarion, impr. 2009, 260 p.
COULON, Alain, *t nom t o o o ie e t c ation*, Paris, France, Presses universitaires de France, DL 1993, 238 p.
CRAWFORD, Matthew B., *o e c ar rat e r : essai sur le sens et la valeur du travail*, trad. Marc Saint-Upéry, Paris, France, la Découverte, 2010, 249 p.
CROS, Edmond, *La sociocritique*, Paris, France, L'Harmattan, 2007.
CUMMING, Elizabeth et KAPLAN, Wendy, *Le mouvement arts & crafts*, trad. Pascale Haas, Paris, France, Thames & Hudson, 1999.
DAMASIO, Antonio R., *Le entime nt m me e o i corp motion , conscience*, trad. Claire Larsonneur et Claudine Tiercelin, Paris, France, O. Jacob, DL 2002, 479 p.
DAMASIO, Antonio R., *pino a a ait rai on oie et tri te e e cer ea e m otion* , trad. Jean-Luc Fidel, Paris, France, O. Jacob, DL 2005, 369 p.
DAVIDSON, Donald, *c tion e t nement* , trad. Pascal Engel, Paris, France, Presses universitaires de France, 1993, 402 p.
DAVIDSON, Donald, *ara o e e ' irrationa it* , trad. Pascal Engel, Combas, France, Éd. de l'Éclat, 2002.
DEBAT, Michelle, *L'impo i e ima e p oto r ap ie an e c or rap i e*, Bruxelles, Belgique, la Lettre volée, 2009.
DEBORD, Guy, *Rapport sur la construction des situations*, Paris, France, Éd. Mille et une nuits, 2000.

DE CERTEAU, Michel, Giard, Luce, Mayol Pierre, *L'invention du quotidien*, *I, arts de faire,* Paris, France, Gallimard, 1990.
DE CERTEAU, Michel, Giard, Luce, Mayol Pierre, *L'invention du quotidien*, *II, habiter,cuisiner*, Paris, France, Gallimard, 1994.
DELAHAYE, Jean-Paul, *Logique, informatique et paradoxes*, Paris, France, Pour la science : diff. Belin, DL, 1995, 158 p.
DÉOTTE, Jean-Louis, *Walter Benjamin et la forme plastique: architecture, technique, lieux*, Paris, France, l'Harmattan, DL 2012, 147 p.
DEPONDT, Philippe, *L'ent o ie e t tout : le roman de la thermodynamique*, Paris, France, Cassini, DL 2001.
DEPRAZ, Natalie, *Avatar: « Je te vois »,* Paris, France, Ellipses, 2012, 183 p.
DESCOLA, Philippe, *-de n t u e et u tu e*, Paris, France, Gallimard, impr., 2005, 623 p.
DOUEIHI, Milad, *u' e t e que e nu ique ?*, Paris, France, Presses universitaires de France, impr., 2013.
DUBET, François, *o io o ie de 'e ien e*, Paris, France, Éd. du Seuil, 1994, 272 p.
DUBUCS, Jacques, *Pour la science. Do i e - L od i ti on in o ti que*, Paris, France, Pour la science, 2006.
DURAND, Daniel, *L t ique* , Paris, France, Presses universitaires de France, 2002, 127 p.
EYCHENNE, Fabien, *' v nt - de de nouve e v o ution industrielle*, Limoges, France, FYP éd., 2012.
FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *L'oeuv e vi e net t et u tu e h ke* , Bruxelles, Belgique, La Lettre volée, impr., 2013.
FRANCASTEL, Pierre, *t et te hnique u e et e i e* , Paris, France, Gallimard, DL 1988, 293; 16 p.
FRANCE. MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION . DÉPARTEMENT DES ÉTUDES, de la prospective et des statistiques, *u tu e di 2030: prospective de politiques culturelles*, éd. Philippe Chantepie, Paris, France, Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques, 2011, 207 p.
FUCHS, Philippe, *Le t it de i t v i t ue e*, éd. Guillaume Moreau, Paris, France, Les Presses de l'École des Mines, 2003.
GARO, Isabelle, *L'o d e i e t onn ie it* , Montreuil, France, la Ville brûle, 2013.
GENVO, Sébastien, *nt odu tion u en eu t i tique et u tu e de eu vid o* , Paris, France, 2003.
GENVO, Sébastien, Directeur de la publication, *Le game design de jeux vid o o he de 'e e i on vid o udique*, Paris, France, 2006, 376 p.
GÉRIDAN, Jean-Michel et LAFARGUE, Jean-Noël, *o e i n e ode in o t ique o e outi de ti on*, Paris, France, Pearson éducation France, DL 2010, 295 p.

GOLDBERG, Harold,
- , trad. Damien Aubel, Paris, France, Éd. Allia, 2013.
GOLDMANN, Lucien,
, Paris, France, Gallimard, 1976.
GOODMAN, Nelson, , trad.
Jacques Préface Morizot, Paris, France, A. Fayard, 2011, 312 p.
GREGOGNA, Joël et CONVARD, Didier, , Paris, France, Dervy, 2008, 495 p.
GUARDIOLA, Emmanuel, , Paris, France, Dixit, 2000, 256 p.
GUILLAUME, Valérie, HEILBRUNN, Benoît et PEYRICOT, Olivier,
design, Paris, France, Flammarion, DL 2003, 119 p.
GUITON, Amaelle, , Vauvert, France, Au diable
Vauvert, 2013.
HAGEGE, Claude, *Contre la pensée unique*, Odile Jacob, 2012
HALL, Edward Twitchell, *Le langage silencieux*, trad. Jean Mesrie et Barbara Niceall, Paris,
France, Éd. du Seuil, DL 1984, 237 p.
HAUSER, Arnold, , Paris, France, Presses
universitaires de France, 2004, 855 p.
HEIN, Fabien, , Congé-sur-Orne (72290),
France, Ed. le Passager clandestin, 2012.
HOUDÉ, Olivier, *Les 100 mots de la psychologie*, Paris, France, Presses universitaires de
France, 2011, 127 p.
ICHBIAH, Daniel, , Paris,
France, F1rst, 1997, 430 p.
JAMESON, Fredric, *Le postmodernisme ou La logique culturelle du capitalisme tardif*, trad.
Florence Nevoltry, Paris, France, Beaux-arts de Paris, les éd., DL 2011.
JENKINS, Henry, *dia*, trad. Christophe
Jaquet, Paris, France, A. Colin, 2013.
JIMENEZ, Marc, , Paris, France, Gallimard, impr., 2005.
JIMENEZ, Marc, *: tendances et enjeux*, 2éme édition, Paris,
France, Klincksieck, 2004.
JIMENEZ, Marc, - *?*, Paris, France, Gallimard, impr. 1997, 448 p.
JOLY, Martine, , éd. Francis Vanoye, Paris, France, A.
Colin, DL 2009.
KELMAN, Nic et JENKINS, Henry, , Paris, France,
Assouline, 2005.
KERBRAT, Jean-Yves et FORSANS, Emmanuel, , Paris,
France, 2005, 347 p.
KÖHLER, Wolfgang,
psychologie, trad. Serge Bricianer, Paris, France, Gallimard, impr. 1964, 373 p.
KRIEGK, Jean-Samuel et LAUNIER, Jean-Jacques, *Art ludique*, Paris, France, Sonatine éd.,
2011, 462 p.

KUSHNER, David, *Jacked: l'histoire officieuse de Grand theft auto*, trad. Laurent Jardin, Toulouse, France, Pix'n love éd., 2013.
KUSHNER, David, *es a t res du eu id o* , trad. Marguerite Baux, Paris, France, l'École des loisirs, DL 2010.
LABORATOIRE D'ESTHÉTIQUE EXPÉRIMENTALE DE L'ESPACE, *e l'es ac e irtuel du cor s en r sence:*, éds. Pascale Weber et Jean Delsaux, Nancy, France, Presses universitaires de Nancy, impr. 2010.
LABORIT, Henri, *Eloge de la fuite*, Paris, France, R. Laffont, 1999, 233 p.
LAFONTAINE, Céline, *'e ir e c e rn ti ue : des ac hines e nser l a e ns e a chine*, Paris, France, Ed. du Seuil, 2004.
Mélanie Roustan *a rat i ue du e u id o : r alit ou irtualit* , Paris, France, 2003, 224 p.
LASCH, Christopher, *a culture du narcissis e : la ie a ricaine un e de d clin des es ranc es*, Paris, France, Flammarion, 2008.
LAVAUD, Laurent, *'i a e* , Paris, France, Flammarion, 1999, 247 p.
LEFEBVRE, Henri, *ide rot ou les affir ati ons fonda e ntales du at ria lisme*, Paris, France, l'Arche, 1983.
LEFEBVRE, Henri, *a r sence et l'a se nce: contri uti on la t h orie des re r se ntations*, Tournai, Belgique, 1980.
LEFEBVRE, Henri, *Vers le cybernanthrope*, Paris, France, Denoël : Gonthier, impr. 1971.
LEFEBVRE, Henri et HESS, Rémi, *ontri uti on l'e sth ti ue* , Paris, France, Anthropos, 2001.
LEFEBVRE, Henri et HESS, Rémi, *a roduc tion de l'es ac e*, Paris, France, Anthropos, 2000.
LEFEBVRE, Henri, HESS, Rémi et HESS, Charlotte, *ers un ro antis e r olutionnaire*, Fécamp, France, Lignes, 2011.
Alain Berthoz et Gérard Jorland *'e athie* , éds., Paris, France, O. Jacob, 2004, 308 p.
LENOIR, Désirée, *e consul ui en sa ait tro : les a it ions secr tes de la ranc e en hi ne (1886-1904)*, Paris, France, Nouveau monde éditions, DL 2011, 431; xii p.
LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole*, Paris, France, A. Michel, impr. 1965, 285 p.
LÉVY, Pierre, *Qu'est-ce ue le irtuel ?*, Paris, France, la Découverte :, 1998, 153 p.
LEVY, Steven, *' thi ue des hackers*, trad. Gilles Tordjman, Paris, France, Globe, impr. 2013.
MARCUSE, Herbert *'ho e unidi e nsionnel: essai sur l'id olo i e de la soci t industrielle a anc e*, trad. Monique Wittig, Paris, France, les Éd. de Minuit, impr. 1968.
LUKÁCS, György, *r ol o nes l 'ontolo ie d e l' tre social*, trad. Aymeric Monville et Didier Renault, Paris, France, Éd. Delga, 2009.
MAISON D'AILLEURS, *Playtime: videogame mythologies*, Gollion (Suisse), Suisse, 2012, 191 p.
MANOVICH, Lev, BEAUVAIS, Yann et TRIBE, Mark, *Le langage des nou eau dias*, trad. Richard Crevier, Dijon, France, les Presses du réel, impr. 2010, 605 p.
MAO, Blaise, *es eu id o*, Paris, France, 10/18 : Usbek & Rica , impr. 2013.

MARTEL, Frédéric, , Paris, France, Flammarion, 2010, 460 p.
MAUCO, Olivier, *?: industrie, politique, morale*, Paris, France, Questions théoriques, 2014.
MERLEAU-PONTY, Maurice, , Paris, France, Gallimard, 1952, 533 p.
MEUNIER, Jean-Pierre et PERAYA, Daniel, , Bruxelles, Belgique, De Boeck, DL 2010, 459 p.
MICHAUD, Yves, , Paris, France, A. Fayard-Pluriel, impr. 2011, 117 p.
MICHÉA, Jean-Claude, , Paris, France, Flammarion, 2007.
LE MOIGNE, Jean-Louis, *mes complexes*, Paris, France, Dunod, 1999, 178 p.
MOLES Abraham, , Paris, France, Ed. du Seuil, DL 1995, 360 p.
MORIN, Edgar, , Paris, France, ESF éditeur, 1990, 158 p.
MORRIS, William, *Comment nous vivons, comment nous pourrions vivre*, Paris, France, Éd. Payot & Rivages, impr. 2013.
MORRIS, William, , Paris, France, Payot & Rivages, impr. 2012, 110 p.
MUCCHIELLI, Alex, *: approche par la contextualisation*, Paris, France, A. Colin, 2005, 263 p.
MUCCHIELLI, Alex, , Paris, France, A. Colin, 2006, 262 p.
MUGNIER, Patrice et HO, Kuei Yu, *Design interactif*, Paris, France, Eyrolles, DL 2011, 223 p.
MUSSO, Pierre, STIEGLER, Bernard, UNIVERSITÉ DE NANTES[et al.], *:*, éd. Franck Cormerais, Lavérune, France, l'Entretemps, impr. 2013.
NATKIN, Stéphane, *loisirs nu ?*, Paris, France, Vuibert, 2004, 112 p.
OFFENSIVE LIBERTAIRE ET SOCIALE, *Divertir pour dominer: la culture de masse contre les peuples*, Montreuil, France, L'échappée, DL 2010, 268 p.
ONFRAY, Michel, , Paris, France, Librairie générale française, 2007, 125 p.
PARENT-ALTIER, Dominique, , éd. Francis Vanoye, Paris, France, A. Colin, DL 2014.
PASSERON, René, , Paris, France, Klincksieck, 1989.
PERÉNY, Étienne, BOULLIER, Dominique, , Paris, France, Questions théoriques, impr. 2013.
PERRIAULT, Jacques, , éd. René La Borderie, Paris, France, Nathan, 2002, 125 p.
PIGNOCCHI, Alessandro, *œ* , Paris, France, O. Jacob, 2011, 238 p.

PINGAUD, François, - - - , Montpellier, France, Groupe d'études ludopédagogiques, 1996, 221 p.
PIRSIG, Robert M., , trad. Michel-E. Proulx et Nadine Gassie, Paris, France, 13e note éd., 2010, 591 p.
PIRSIG, Robert M., , trad. Maurice Pons, Andrée Mayoux et Sophie Mayoux, Paris, France, Ed. du Seuil, 1998, 446 p.
RIFKIN, Jeremy, *Une nouvelle conscience pour un monde en crise: vers une civilisation de* , trad. Françoise Chemla et Paul Chemla, Arles, France, Actes Sud, impr. 2012.
RIFKIN, Jeremy, *âg è : La nouvelle culture du capitalisme*, La Découverte, 2000.
ROLLINGS, Andrew et MORRIS, Dave, *Conception et architecture d* , Paris, France, Vuibert informatique, 2005, 718 p.
ROSA, Hartmut, , trad. Thomas Chaumont, Paris, France, la Découverte, 2014.
RUSSELL, Stuart Jonathan et NORVIG, Peter, *Intelligence artificielle*, éd. Fabrice Popineau, Paris, France, Pearson education, impr. 2010, 1198 p.
DE SAINT MAURICE, Thibaut, , Paris, France, Ellipses, impr. 2010.
SARTRE, Jean-Paul, *g g g g* , Paris, France, Gallimard, 1980, 378 p.
SCHELL, Jesse, *g g 100 f* , trad. Antony Champane, Paris, France, Pearson France, 2010, 509 p.
SCHUHL, Alain, *Les ordinateurs de demain*, Paris, France, Éd. le Pommier, impr. 2004, 62 p.
SÉMINAIRE INTERARTS DE PARIS, , DIR. Marc Jimenez, Paris, France, Klincksieck, 2005, 276 p.
SENNETT, Richard, *C* , trad. Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, France, Albin Michel, impr. 2009, 403 p.
SENNETT, Richard, *Ensemble : pour une éthique de la coopération*, trad. Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, France, Albin Michel, impr. 2014, 378 p.
SERRES, Michel, *Hominescence*, Paris, France, Librairie générale française, 2003, 378 p.
SERRES, Michel, *Rameaux*, Paris, France, Éd. le Pommier, 2007, 204 p.
SIMONDON, Gilbert, *D* , Paris, France, Aubier, impr. 2012, 367; 15 p.
SIMONDON, Gilbert, *f* , éd. Jean-Yves Chateau, Paris, France, Éd. du Seuil, DL 2005, 347 p.
SIMONDON, Gilbert, *Cours sur la perception, 1964-1965*, Chatou, France, les Éditions de la Transparence, 2006, 416 p.
STERLING, Bruce, *Objets bavards*, trad. Helen Dewdney, Limoges, France, Fyp éd., 2009, 144 p.
STIEGLER, Bernard et ARS INDUSTRIALIS, *: la valeur esprit contre le populisme industriel*, Paris, France, Flammarion, DL 2008, 176 p.
TISSERON, Serge, STORA, Michaël et MISSONNIER, Sylvain, *f isque du virtuel*, Paris, France, Dunod, DL 2006, x+188 p.

TRÉMEL, Laurent, Santolaria, Nicolas,
, Paris, France, Presses universitaires de France, 2004, 199 p.
TRÉMEL, Laurent, *: les faiseurs de mondes*, Paris, France, Presses universitaires de France, DL, 2001, 309 p.
TRICLOT, Mathieu, , Paris, France, Zones, DL 2011, 246; 8 p.
TURNER, Fred, - , trad. Laurent Vannini, éd. Hervé Le Crosnier, Caen, France, C&F éditions, impr., 2012.
UEXKÜLL, Jakob von,
signification, trad. Philippe Muller, Paris, France, Denoël, 1984, 188 p.
UNIVERSITÉ DE TOUS LES SAVOIRS, *Le cerveau, le langage, le sens*, dir. Yves Michaud, Paris, France, O. Jacob, DL 2002, 362 p.
VANDENDORPE, Christian, *: essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, France, la Découverte, 1999, 271 p.
VARELA, Francisco J., *Autonomie et connaissance: essai sur le vivant*, trad. Paul Bourgine et Paul Dumouchel, Paris, France, Éd. du Seuil, 1989, 247 p.
VARELA, Francisco J., *Invitation aux sciences cognitives*, trad. Pierre Lavoie, Paris, France, Éd. du Seuil, DL 1996, 122 p.
VARELA, Francisco J., THOMPSON, Evan et ROSCH, Eleanor,
, trad. Véronique Havelange, Paris, France, Éd. du Seuil, DL 1993, 377 p.
VIAL, Stéphane, *: comment le n* , Paris, France, Presses universitaires de France, impr. 2013.
VILLAGORDO, Éric, , Paris, France, L'Harmattan, DL 2012, 278 p.
WIENER, Norbert, , trad. Pierre-Yves Mistoulon, Paris, France, Éd. Points, DL 2014.
WIEVIORKA, Michel,
sociales ?, Paris, France, CNRS éditions, impr. 2013.
WINNICOTT, Donald Woods, , trad. Claude Monod, Paris, France, Gallimard, 1984.
WOZNIAK, Stephen et SMITH, Gina, *IWoz*, trad. Lucie Delplanque, Paris, France, L'École des loisirs, impr. 2013.

Table des figures

1.1.1 La définition de l'expérience de jeu selon Marc Albinet 35

1.1.2 Les 4 "funs" de N. Lazzaro par Andrzej Marczewski, 2013 . . . 37

1.1.3 Les attitudes de jeu selon Roger Caillois 40

1.1.4 Copie d'écran du jeu *Flow* - version SONY PS3 - 2007 44

1.1.5 Copie d'écran du jeu *Flower* - version SONY PS3 - 2009 47

1.1.6 Copie d'écran du jeu Journey - version SONY PS3 - 2012 . . . 48

1.1.7 Invasion, mosaïque street-art 53

2.1.1 Exemple de dispositifs d'information sur les contenus le PEGI . 105

2.1.2 Recto verso de la boite Dune par Cryo 128

2.1.3 Recto verso de la boite du jeu Dune II par Westwood 128

2.1.4 Interface de choix des maisons dans Dune II 133

2.2.1 Tennis for two 144

2.2.2 Brevet Cathode Ray Tube Amusement 145

2.2.3 OXO 146

2.2.4 Space war 146

2.2.5 La Brown box et ping-pong 147

2.2.6 le Nimrod 151

2.2.7 Mystery House 167

3.1.1 Les jeux hollywoodiens avec leur nouvel opus à chaque automne178

3.1.2 Les jeux hollywoodiens en saga 180

3.1.3 The Sims, Farming-Simulator, Danse Danse Révolution 181

3.1.4 Part des jeux et des applications sur le GoogleStore 183

3.1.5 Revenus affichés des applications sur l'AppleStore 184

3.1.6 jeux casuals 184

3.1.7 Serious game 190

3.1.8 *Mac Donald Videogame* - Molle Industria - Actigames 192

3.1.9 Les motivations à produire des jeux 195

3.1.10 Un modèle caractéristique de la production industrielle du jv . 197

3.1.11 voyage 202

3.1.12 Pause 203

3.1.13 chautauqua 204

3.1.14 L'autre 205

3.1.15 Réhabilitation 207

3.1.16 La forme informe signifiante, les repères d'appui au genoux donne le gabarit du réservoir 208

3.1.17 Schéma de principe - du véhicule de type moto 209

3.1.18 Schéma de principe - siège 210

3.1.19 Balises de formes 213

3.1.20 Bucolique 216

3.2.1 Space Invaders - 1978. les premières représentations dans le jeu vidéo 218

3.2.2 *Colossal cave adventure* - 1975. Aventures textuelles, la version de 1975 n'a pas de graphisme, c'est ici la version Atari 800 de 1983, ... 219

3.2.3 Principe de niveaux de langage 221
3.2.4 un exemple de chaine modulaire dans l'industrie, le moteur C4 224
3.2.5 Pong 234
3.2.6 Gran Trak 10 236
3.2.7 Adventure 240
3.2.8 Mystery House 241
3.2.9 Maniac Mansion 241
3.2.10 Myst 242
3.2.11 Night Driver 1976 246
3.2.12 Doom 1993 247

4.1.1 Une affiche du Sensorama de Morton Heilig 253
4.1.2 Le flow de Mihaly Csikszentmihalyi 261
4.1.3 La dynamique immersive 264
4.1.4 la reconstruction physique à partir du leurre pseudo haptique . 276
4.2.1 carnet de voyage comme lien 295
4.2.2 échanges sur un forum fictif 297
4.2.3 Petites voitures 298

.1 Easy Rider, Affiche et image du film (1969) 329
.2 Vanishing Point, image du film (1971) 329
.3 Thelma et Louise, image du film (1991) 330
.4 Le Convoi, image du film (1978) 330
.5 Les Raisins de la colère, image du film (1939) 331
.1 Corto Maltese, extrait de la Bande dessinnée. 331
.2 Auguste François 332

.1 Photos prises lors de mon voyage en Chine 332
.2 Voyage en ornythoptère, Dune (1992) 333
.3 Dune II (1993) 333
.4 jeu d'aventure textuelle 333
.5 Fuel (2009) 334
.6 Kentucky Route Zero (2013) 334
.7 Another World (1991) - https://www.youtube.com/watch?v=GTb6zX7Hd5I335
.8 Shadows of Collossus (2005) 335
.9 Ico (2001) 336
.10 Prothéus (2011) 336
.11 Bientôt L'été (2012) 337
.12 Kerbal Space (2012) 337
.13 From Dust (2011) 338
.1 Robert M. Piersig 338
.2 Lila - Robet M. Piersig (1991) 339
.1 Lluis Llach 339
.2 Pascal Comelade 340
.3 Notes de Voyages - Les musiques de Corto Maltese 340
.1 Chautauqua 341
.2 Manche à balais 341
.3 Petite voiture 341
.4 Outerra 342
.5 Openspace 3D - http://www.clubic.com/actualite-40103-sylvain-huet-scol-technologie-logicielle-3d-web.html 342
.6 Rebol 343

.1 La Grotte fortifiée de la Baume Auriol, face au cirque de Navacelles. 344

.2 Test de Cell Shading avec Openspace 3D 350

.1 Les casques de réalité virtuelle 350

.2 Les dispositifs bricolés 351

.3 Les dispositifs gestuels 351

.4 Dispositifs électroniques d'entrées et sorties : Makey Makey, Arduino et Rasperry PI 351

.5 Imprimante 3D bricolé - Carénage de moto imprimée en 3D : http ://3dprinter-x.com 352

.6 Sensorama - Extrait du dépôt de brevet 353

.7 http ://www.mayapedal.org 354

.8 Simulateur bricolé 354

Index

époque postmoderne, 285
œuvre, 43
œuvres, 24, 52
3D relief, 254

accélération, 19, 285
action réflexe, 45
actuateurs, 208, 220, 256
aliénation, 59, 63, 285
analyse chronotopique, 70
app stores, 182
art, 45
art contemporain, 52, 173
art game, 54
art interactif, 25
Art ludique, 199
art numérique, 52
art-game, 191
artiste, 41
artistes, 52
Arty, 47, 51
attitude ludique, 25, 34, 39
attitudes ludiques, 39
autres réalités, 255
aventure, 61
aventure textuelle, 88

beat, 64
bloc instruments-situation, 234, 235, 237
boîtes noires, 159

capteurs, 208
capture de mouvement, 271
carnet de voyage, 294
casque de vision stéréoscopique, 252
casque stéréoscopique, 209, 298
casual, 181, 182
casual game, 181
casuals, 48, 102
challenge, 32, 47, 51
Chautauqua, 252
chautauqua, 203, 204, 211, 215, 255,

268, 275, 287, 293, 295
chronotope, 69–72, 74, 75, 233
chronotopes, 70, 71, 76
cinétose, 253–255
circuit électronique, 220
cloud, 291
cohérence mécanique, 212
communalistes, 148
contemplation, 45
contre-culture, 23
convivialité, 35, 36
Cultural studies, 26
culturel, 137
cyber-culture, 279
cybernétique, 139–141, 143

d'homéostasie, 143
d'immersion, 250
démarche artistique, 173
dématérialisation, 19, 291, 292
dispositif, 26
dispositif interactif, 33
distanciation, 60
divertissement, 36, 248
division du travail, 173

errance, 62
espace intermédiaire, 29
esthétique, 45, 50
expérience, 25, 29
expérience instrumentée, 29, 30
expérience poétique, 46

faire un jeu vidéo, 171
fans, 24
flow, 45, 257
forums, 24
free to play, 183, 185, 186
Freemium, 187
froide, 147
fun, 32, 33, 36, 38, 51, 245

Game, 26
game, 18, 38, 41, 51, 79, 80, 189, 264
game art, 54
game design, 34, 186, 198, 255, 257
game designer, 186, 196
game over, 45
Game studies, 26, 29
game-designer, 171, 227
gamejam, 114
gameplay, 127, 135, 222, 244, 286
gamers, 47, 103
games, 276
Games studies, 31
gamification, 38, 263

hack, 158, 162
hacker, 160, 288

hackers, 148, 157–159
hardcore, 102
hippie, 64
hypertexte, 28

imaginaire, 28, 61
immersion, 264, 268
inconscients culturels, 249
indépendant, 41, 42
instrumentation, 237, 242
intelligence artificielle, 159
interaction, 29

jeu, 26, 30, 43
jeu casual, 181
jeu d'auteur, 42
jeu de plateformes, 88
jeu massivement multijoueurs, 49
jeu vidéo, 24, 32, 33
jeux numériques, 24
joueur, 31

l'accélération, 286
l'amusement, 36
l'art-game, 189
l'auto-organisation, 140
l'entertainment, 51
L'immersion, 249
l'immersion, 60, 256
l'objet, 26
leurre suffisant, 274
leurres suffisants, 214
level designer., 222
libertariens, 147
lieux-images habités, 251
ludologues, 26–29, 31, 39, 96

média, 24
médium, 24, 29, 30, 50, 54, 60, 137, 200
mainstream, 18, 109, 113, 118, 176, 255
market store, 115
middleware, 223
militarisé, 116
MMORPG, 101, 175, 185, 265
mobilité connectée, 182
modèle économique, 190, 223
modèle dynamique, 296
modèles économiques, 24
modes de représentation, 24, 173
monétisation, 189
movie, 61, 62, 64, 67, 68, 78–80
movies, 77

néguentropie, 143
narratologues, 26–29, 31, 96
news-game, 189
nomadité, 62
novel, 61, 67, 68, 79, 80

open hardware, 162
open source, 162
out sourcing, 174
OVNI vidéoludique, 45

paradigme cybernétique, 138
paratexte, 28
Pay to win, 186
peace and love, 64
pesée du fun, 33
Play, 26
play, 187
Play studies, 26, 29–31
play studies, 30
poïétique, 201
point & clic, 179
politic-game, 189
post-modernité, 139
postmodernité, 141, 149
power, 120
protagoniste mécanique, 73
prototypage, 223
pseudo haptique, 212, 275, 276
pseudo haptiques, 283

réalité virtuelle, 210, 253, 255
récit de route, 61
road game, 23, 31, 32, 60
road novel, 78
road-picture, 61

scène indépendante, 43, 174, 225
serious game, 42, 190
simulateurs, 179
simulation, 41, 45
simulations, 179
simulations mécaniques, 283
smartphone, 182
streaming, 291
structuralisme, 26, 31, 139
structure, 26, 28
studio, 41
surmodernité, 74
systémisme, 31
système de règles, 26
systèmes formels, 26
systèmisme, 139

tablette, 182
technoscience, 18, 287
terminal, 19
terminal mobile, 182
terminaux, 292
théorie du flow, 257
thermodynamique, 140, 143

utilisateur, 31

véhicule, 206, 208

véhicule expérientiel, 19, 278–280, 282,
283, 285
véhicules expérientiels, 251, 278
valeurs, 173
vidéo, 147
voyage, 61

Annexes

.1 Les influences

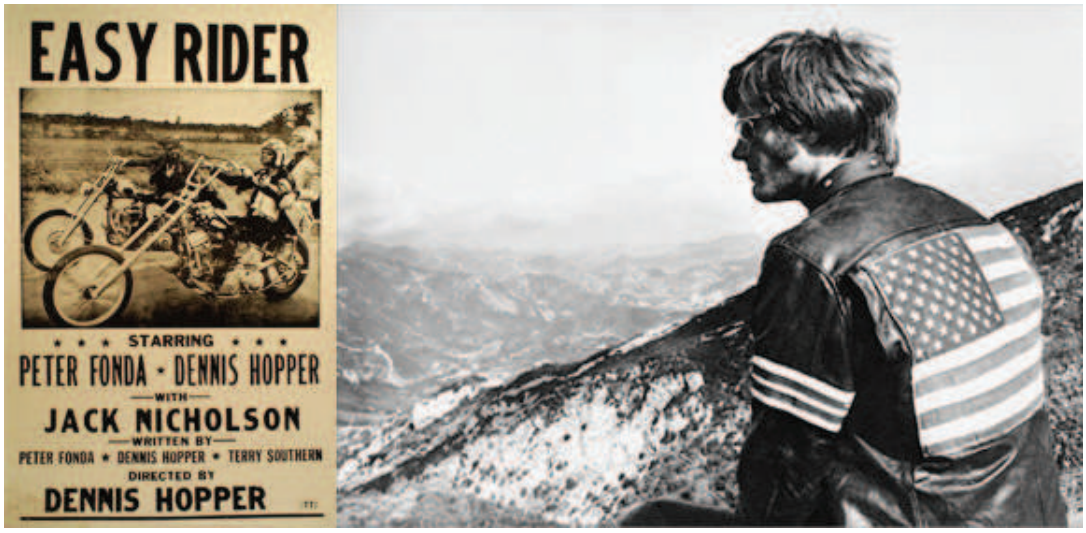


FIGURE .1 – Easy Rider, Affiche et image du film (1969)

FIGURE .2 – Vanishing Point, image du film (1971)

FIGURE .3 – Thelma et Louise, image du film (1991)

FIGURE .4 – Le Convoi, image du film (1978)

FIGURE .5 – Les Raisins de la colère, image du film (1939)

.2 Personnages et périples

FIGURE .1 – Corto Maltese, extrait de la Bande dessinnée.

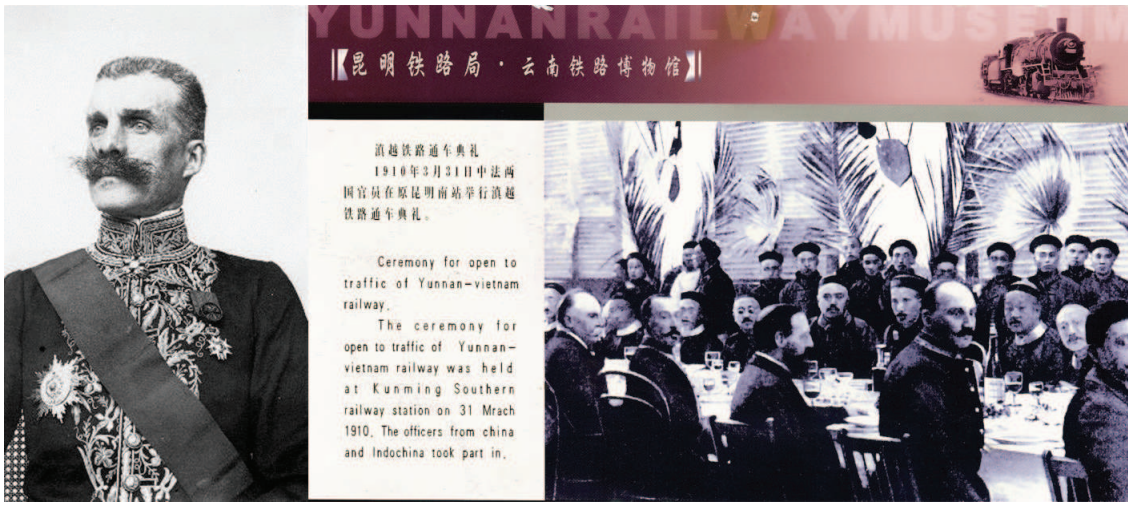


FIGURE .2 – Auguste François

.3 Jeux vidéos

FIGURE .1 – Photos prises lors de mon voyage en Chine

FIGURE .2 – Voyage en ornythoptère, Dune (1992)

FIGURE .3 – Dune II (1993)

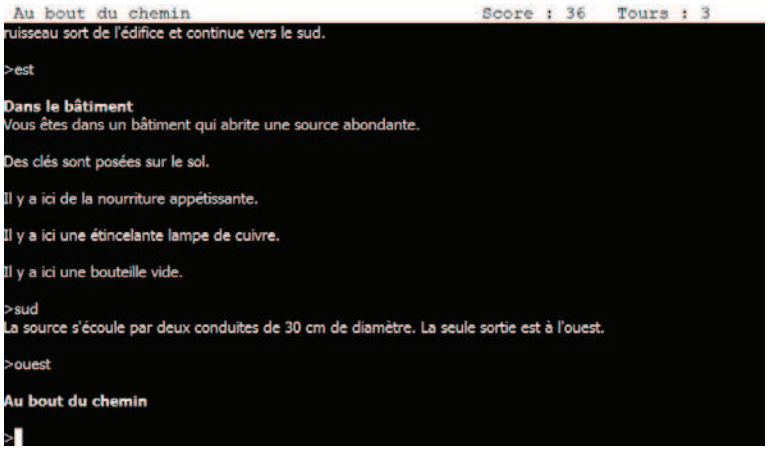


FIGURE .4 – jeu d'aventure textuelle

Figure .5 – Fuel (2009)

Figure .6 – Kentucky Route Zero (2013)

FIGURE .7 – Another World (1991) - https ://www.youtube.com/watch ?v=GTb6zX7Hd5I

FIGURE .8 – Shadows of Collossus (2005)

FIGURE .9 – Ico (2001)

FIGURE .10 – Prothéus (2011)

FIGURE .11 – Bientôt L'été (2012)

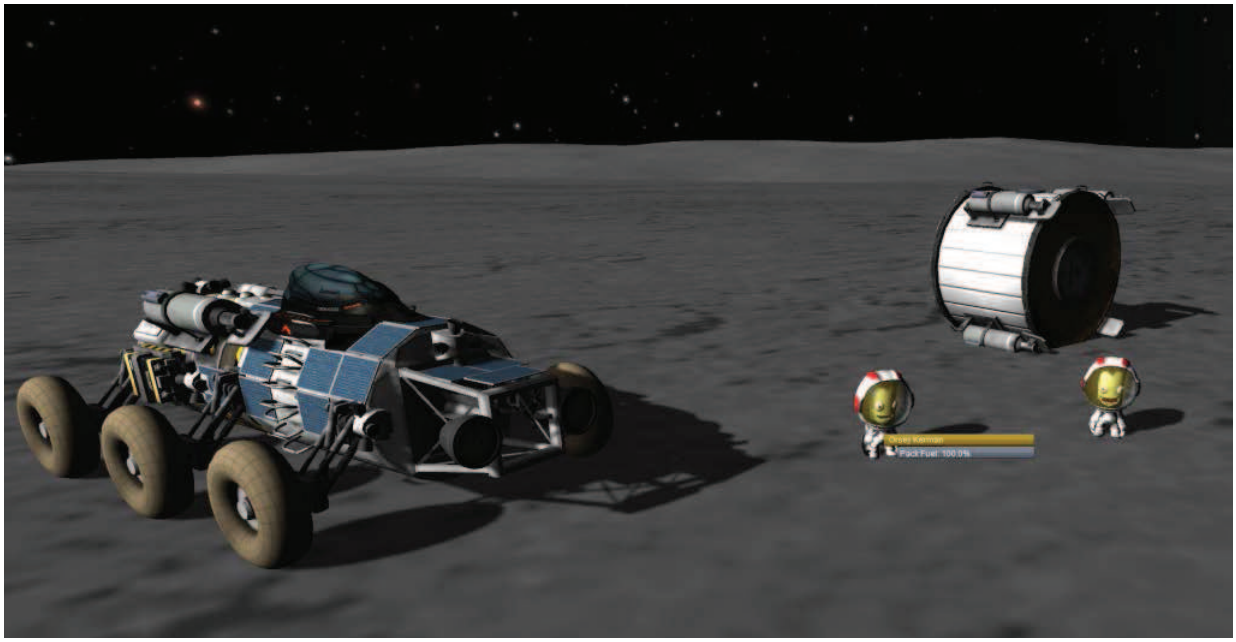


FIGURE .12 – Kerbal Space (2012)

FIGURE .13 – From Dust (2011)

.4 Auteurs

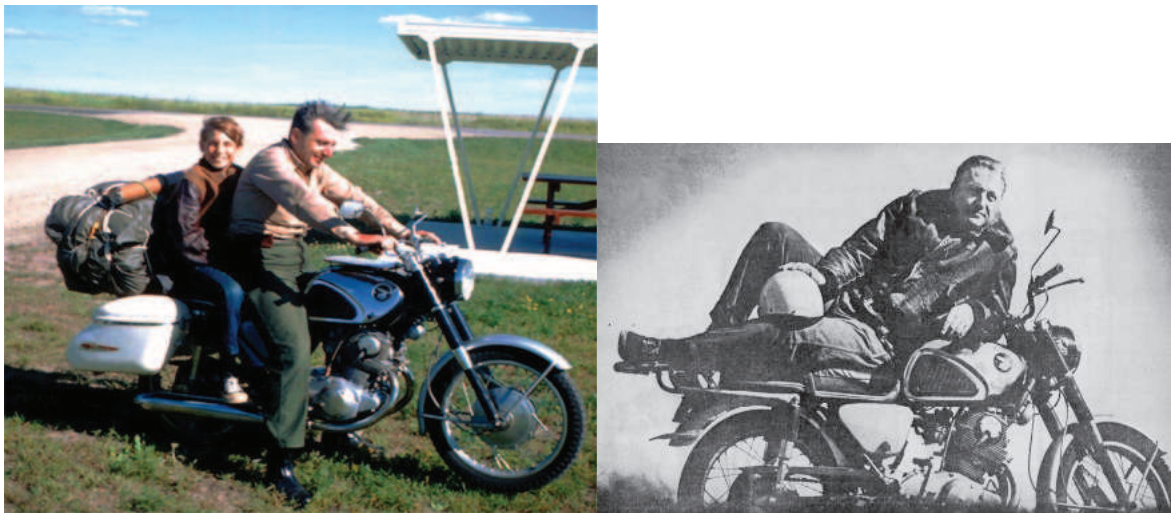


FIGURE .1 – Robert M. Piersig

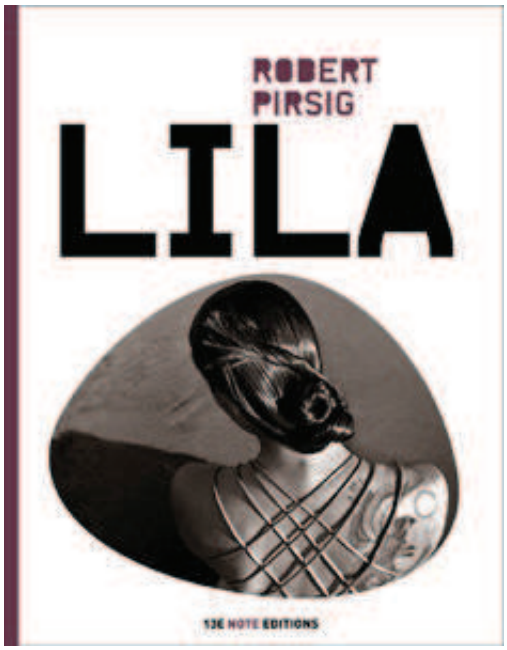


FIGURE .2 – Lila - Robet M. Piersig (1991)

.5 Musique

FIGURE .1 – Lluis Llach

FIGURE .2 – Pascal Comelade

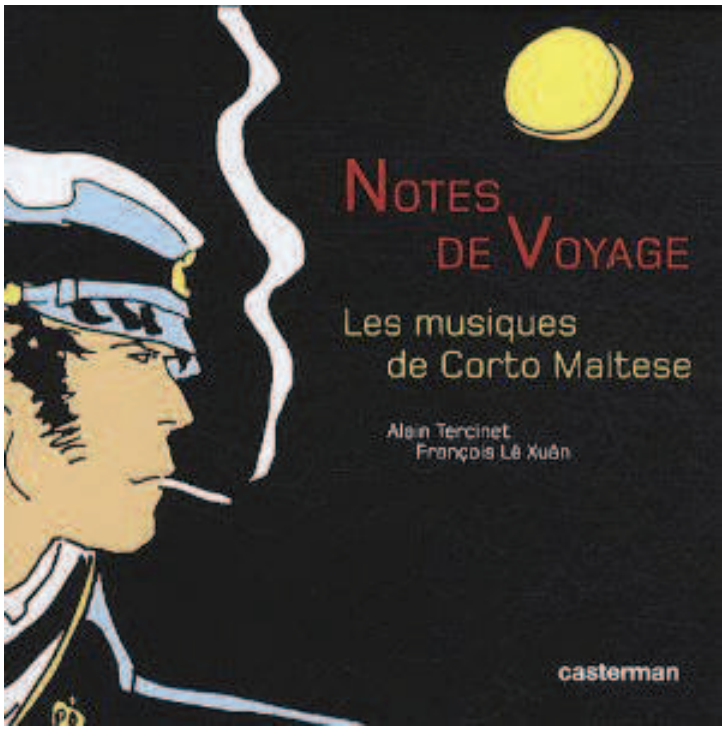


FIGURE .3 – Notes de Voyages - Les musiques de Corto Maltese

.6 Les Logiciels

FIGURE .1 – Chautauqua

FIGURE .2 – Manche à balais

FIGURE .3 – Petite voiture

FIGURE .4 – Outerra

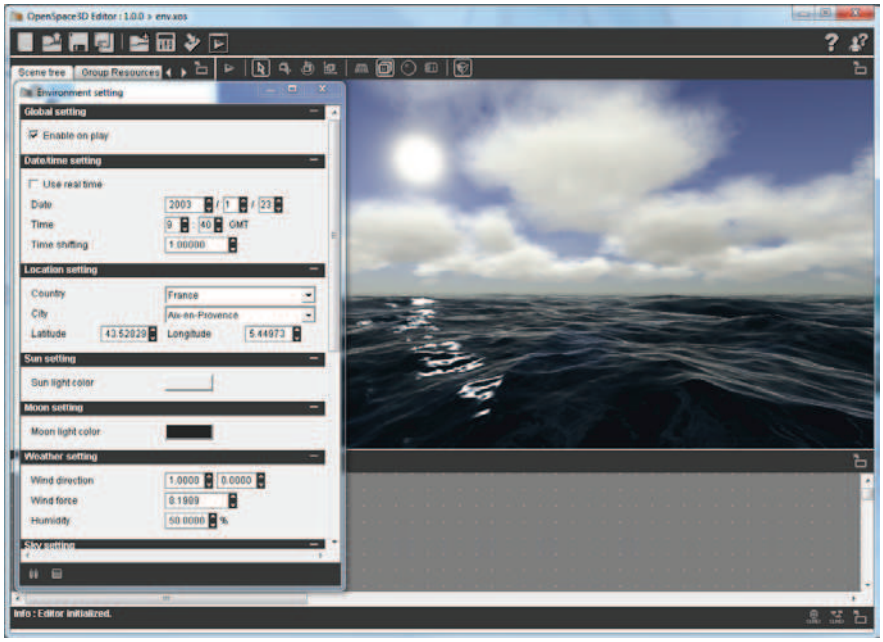


FIGURE .5 – Openspace 3D - http ://www.clubic.com/actualite-40103-sylvain-huet-scol-technologie-logicielle-3d-web.html

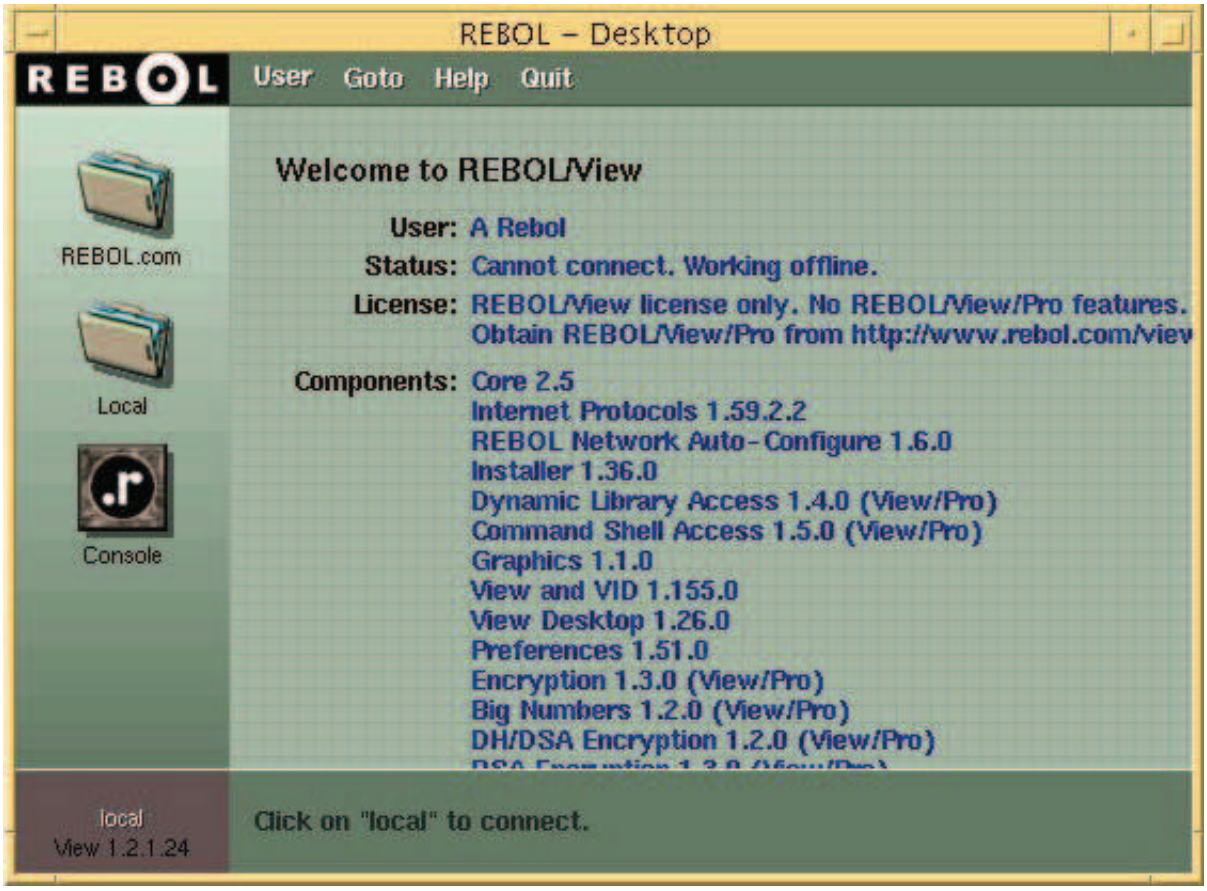


FIGURE .6 – Rebol

.7 PhotoScan

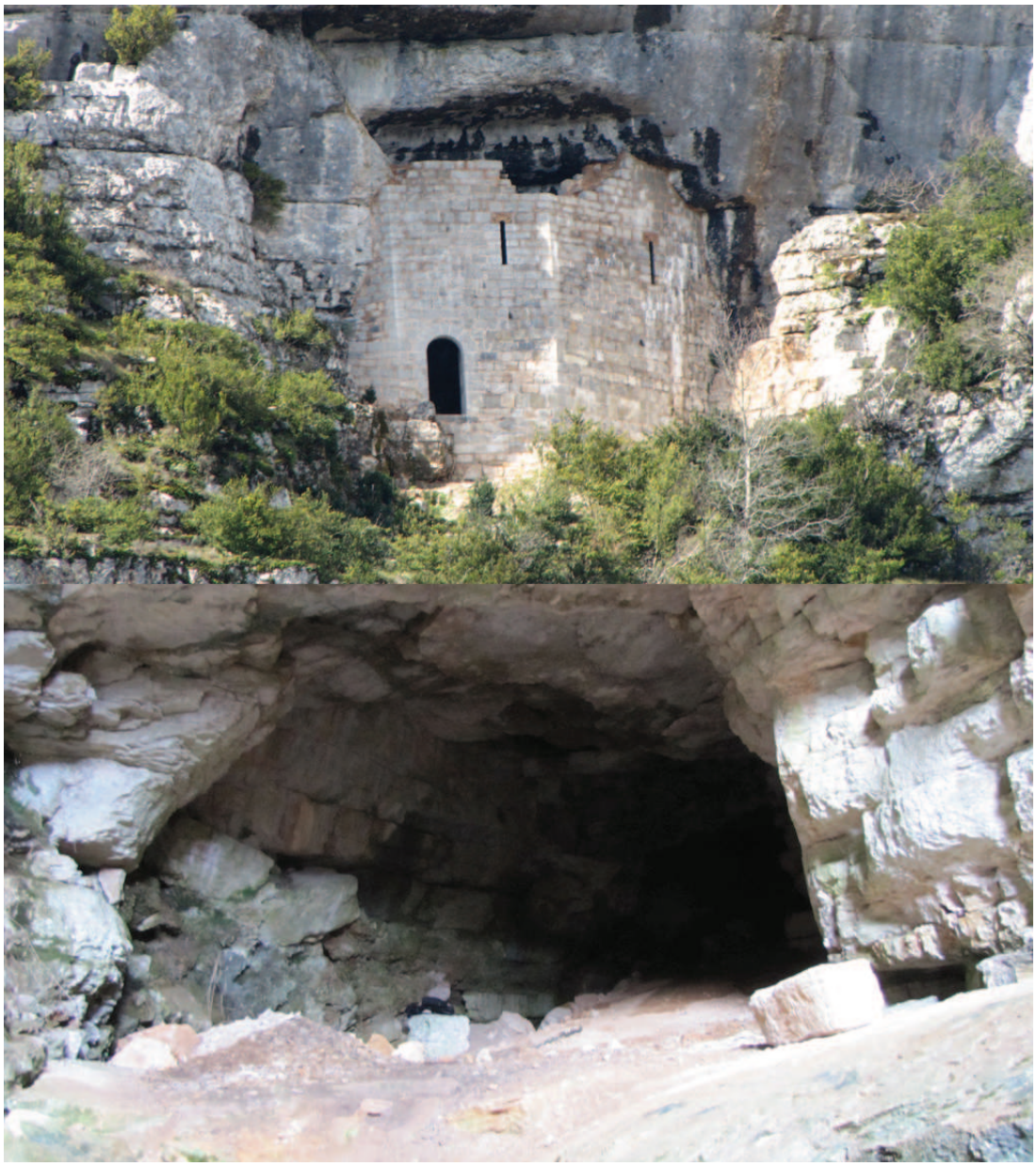
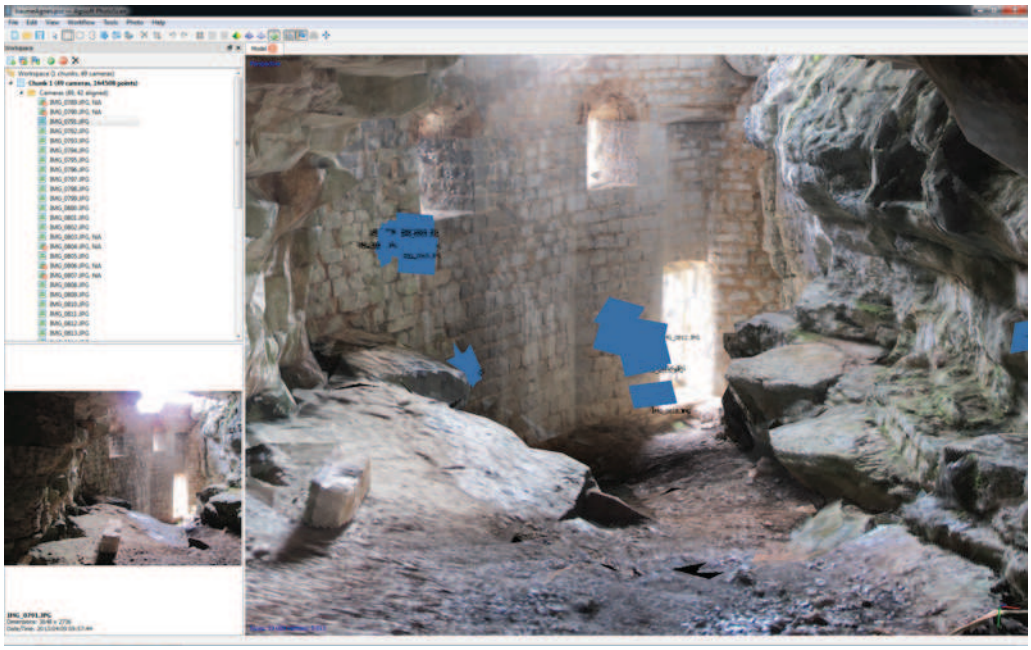


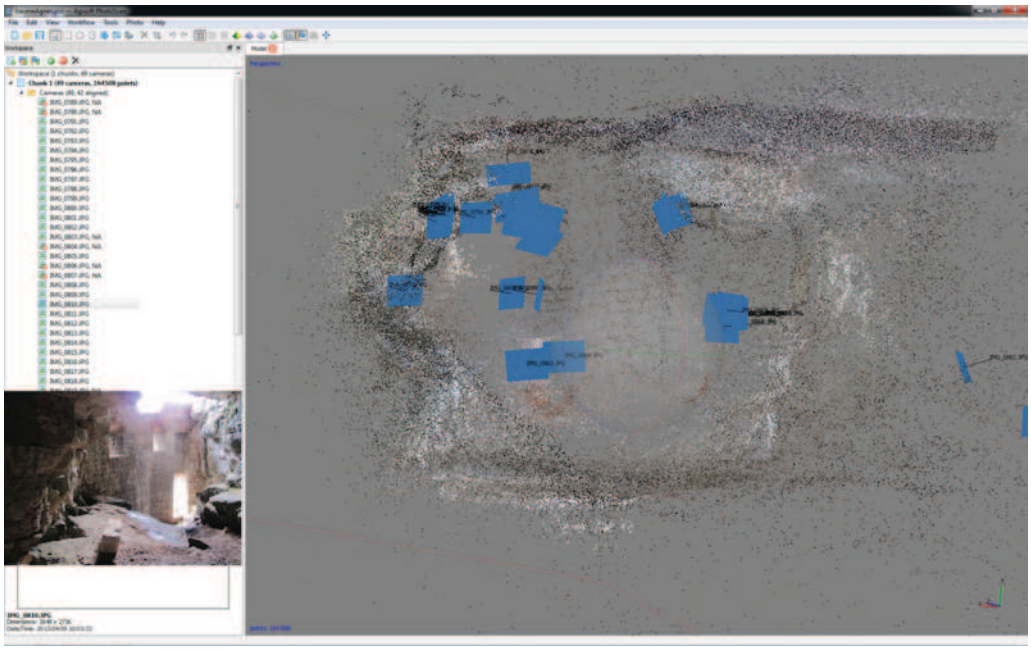
Figure .1 – La Grotte fortifiée de la Baume Auriol, face au cirque de Navacelles.

L'intérieur de la grotte de la Baume Auriol (34) été photographiés sous toutes ses faces afin de procéder à un recollage par triangulation avec le logiciel Agisoft Photoscan©.

Nous avons tenté une solution de modélisation 3D basé sur l'image visant à la création de contenu 3D de haute qualité à partir d'images fixes. A partir des dernières technologies multi vues de reconstruction 3D, les photos sont prises depuis n'importe quelle position, à la condition que l'objet à reconstruire soit visible sur au moins trois photos. L'algorithme scanne chaque pixel de chaque photo et cherche une correspondance colorimétrique. Il associe ensuite les zones de correspondances, en déduit la position spatiale probable de la prise de vue et reconstruit le modèle en 3 dimensions.

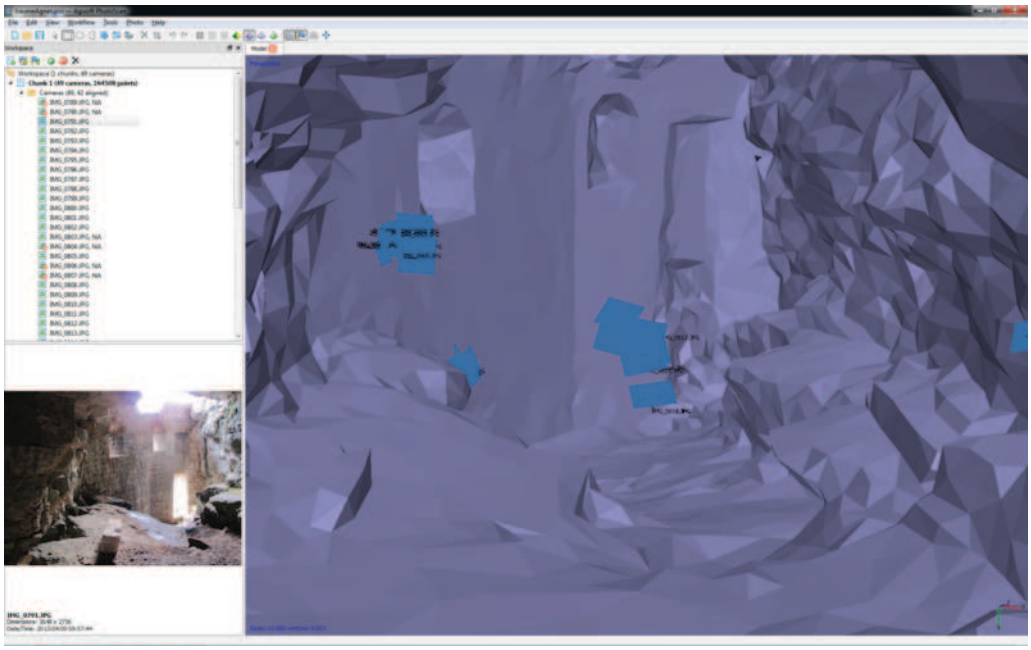


L'alignement de l'image et de la reconstruction de modèles 3D sont entièrement automatisées. La première étape est l'alignement des photographies. A ce stade le logiciel constate la position de la caméra pour chaque image et ajuste les paramètres de calibrations de celle-ci. Il propose un nuage de points épars et fait apparaitre également l'ensemble des diverses positions prises par la caméra lors des prises de vue. Il convient dès lors de retirer les caméras et leurs photos associées posant problèmes, il convient en effet de supprimer les points trop éloignés de la zone d'étude venant interférer avant de relancer l'étape de calibrations.



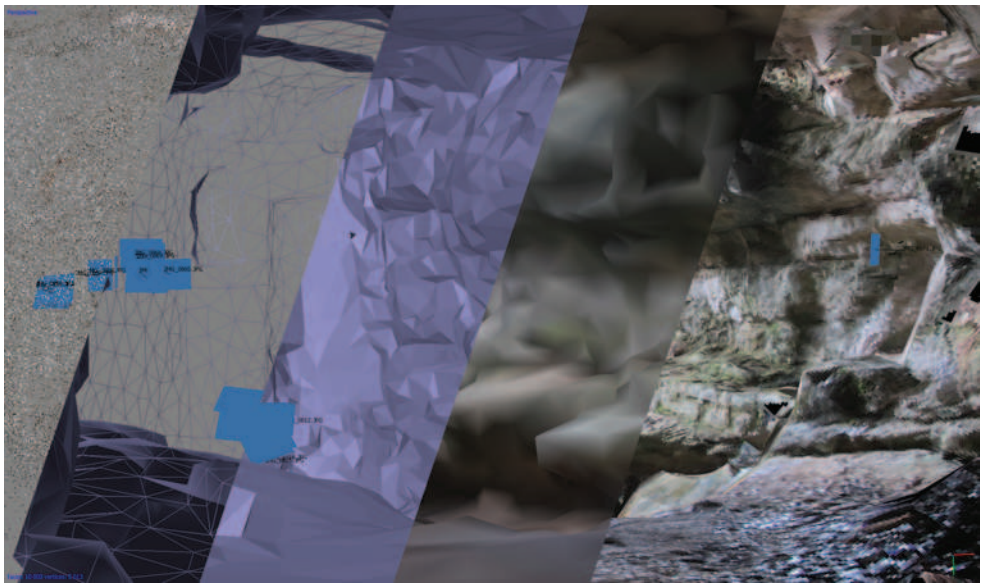
Cette étape permet également de supprimer certains éléments comme le feuillage des arbres afin de limiter le calcul à la seule topographie. Le nuage de points représente les résultats de l'alignement des photos et ne sera pas utilisé directement dans la suite de la procédure de construction du modèle 3D (à l'exception de la méthode de reconstruction basée sur des nuages de points).

L'étape suivante consiste à construire un maillage polygonal géométrique basé sur les positions XYZ des points de références et les images. Il convient de choisir la méthode algorithmique la plus pertinente. Pour la grotte de la Baume Auriol, la méthode à base de nuages de points à été utilisée pour la génération de géométrie rapide reposant sur le seul nuage de points clairsemés. Après avoir construit un maillage low-poly pour permettre une utilisation optimisée dans le futur logiciel de développement du jeu.

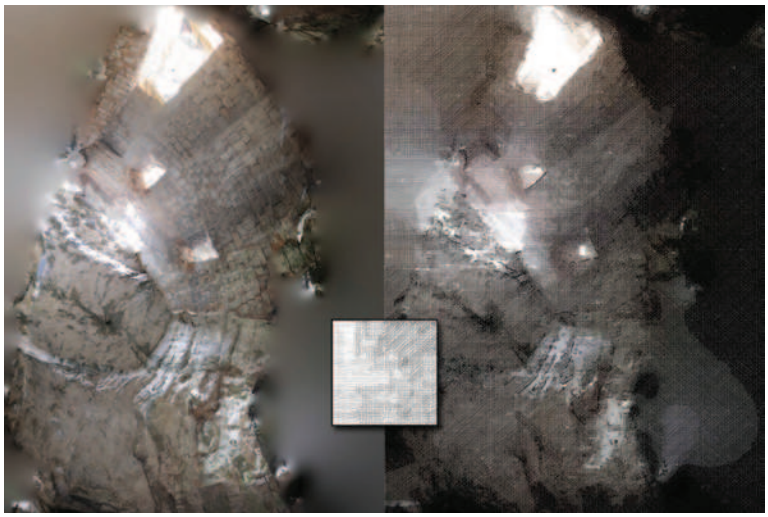


Des corrections, comme la décimation de maillage, l'élimination des composantes individuelles, la fermeture des trous de la maille... doivent être effectuées.

Une fois le maillage construit, il peut être texturé et utilisé pour la production d'orthophotos. Plusieurs modes d'applications de textures sont disponibles, du plus simple aux collages de photos en haute définition.



La texture du modèle est ensuite dépliée et exportée. Elle va être redessinée pour lui donner un effet « Cartoon » avant d'être intégrée dans le logiciel de développement final.



Le modèle créé est ensuite exporté directement en OBJ ou 3DS vers le logiciel de développement OpenSpace©.

A partir de prises de vues in situ. Le modèle 3D texturé est d'une précision de l'ordre du cm. Cette méthode est peu onéreuse et relativement facile à appliquer.

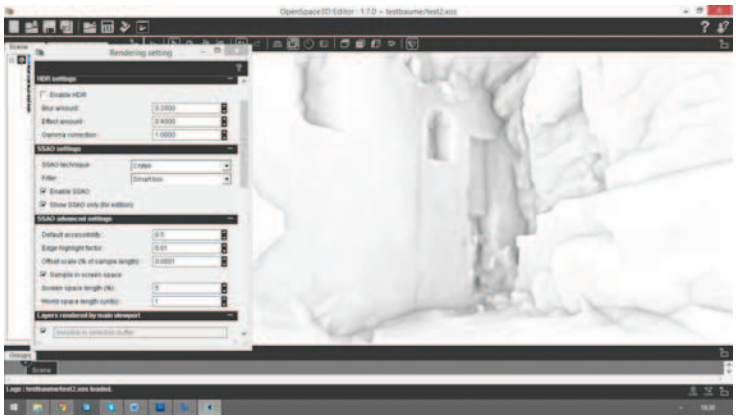


Figure .2 – Test de Cell Shading avec Openspace 3D

.8 Dispositifs

Figure .1 – Les casques de réalité virtuelle

Figure .2 – Les dispositifs bricolés

Figure .3 – Les dispositifs gestuels

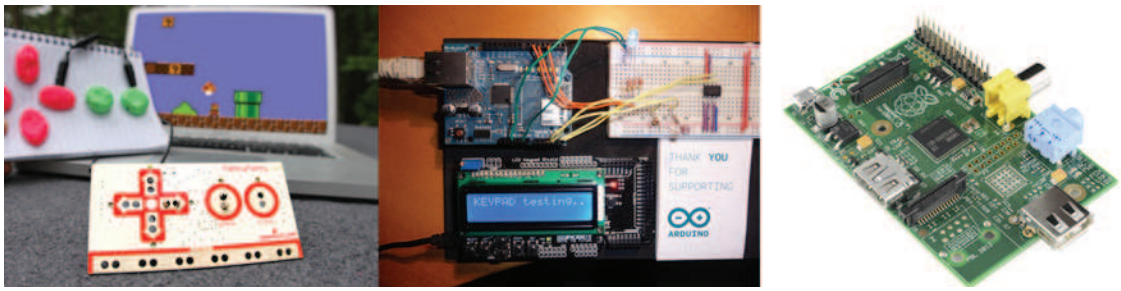


Figure .4 – Dispositifs électroniques d'entrées et sorties : Makey Makey, Arduino et Rasperry PI

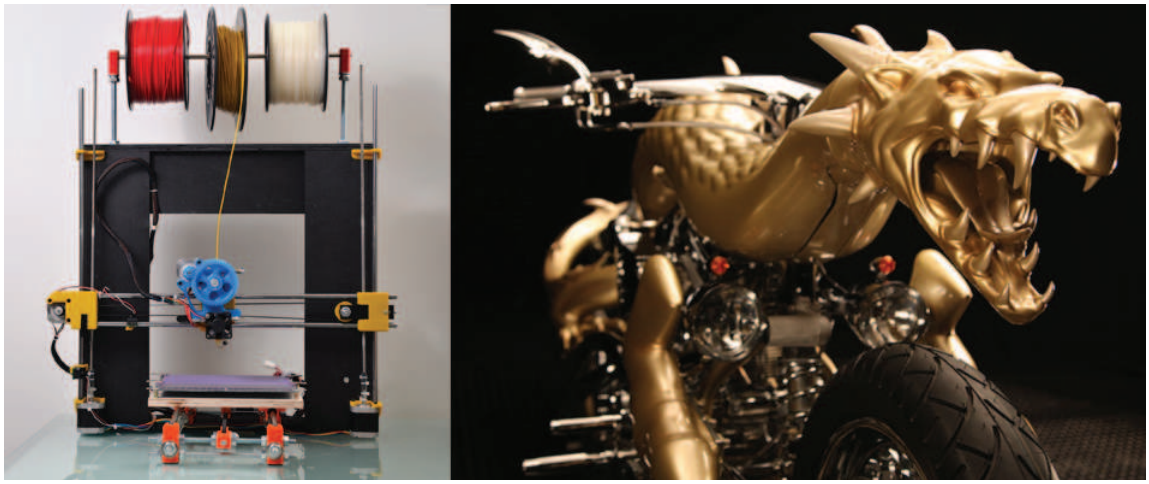


Figure .5 – Imprimante 3D bricolé - Carénage de moto imprimée en 3D : http ://3dprinter-x.com

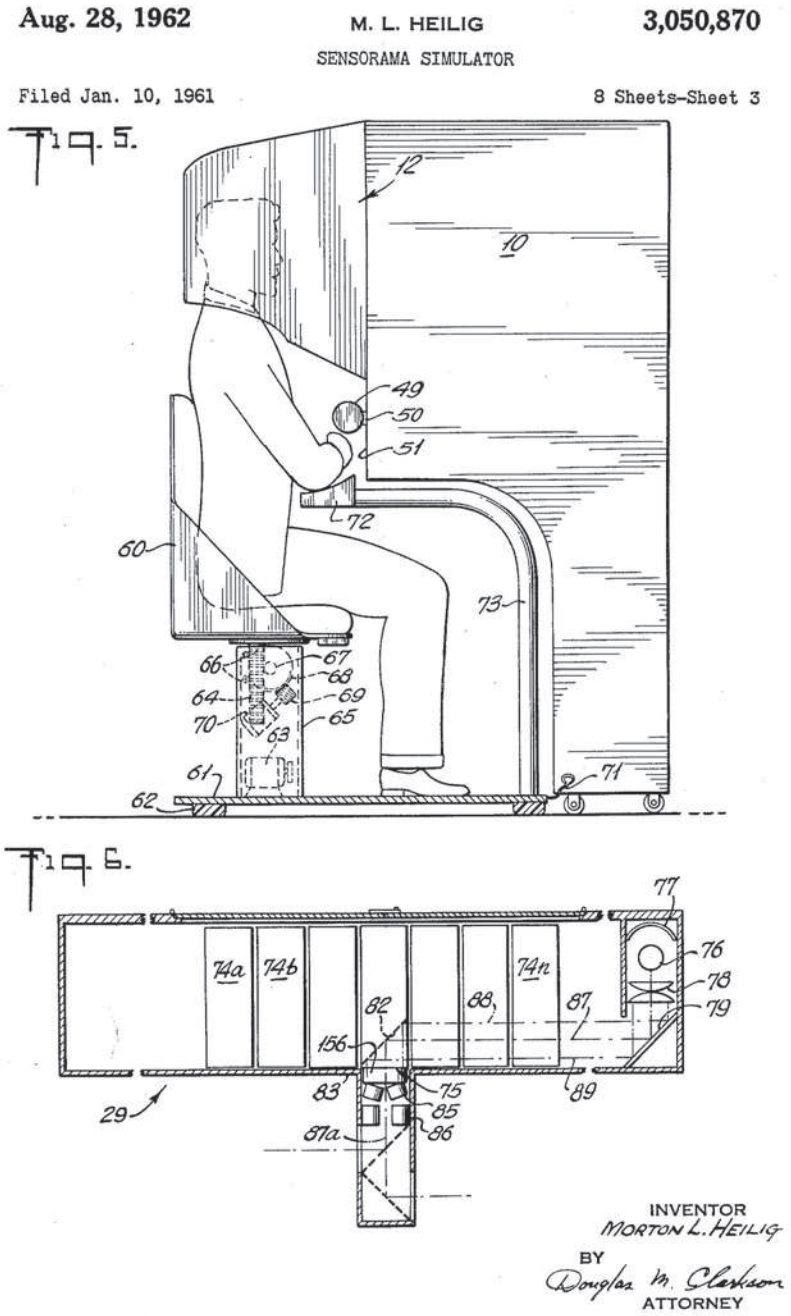


Figure .6 – Sensorama - Extrait du dépôt de brevet

Figure .7 – http ://www.mayapedal.org

Figure .8 – Simulateur bricolé