

Jeux vidéo et mise en scène du jeu

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. Jeux vidéo et mise en scène du jeu. MédiaMorphoses, 2008, 22, pp.85-90. hal-03629361

HAL Id: hal-03629361

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03629361

Submitted on 4 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Jeux vidéo et mise en scène du jeu

Gilles Brougère, université de Paris Nord

Pour comprendre la place accordée aux jeux vidéo dans nos sociétés modernes, il est essentiel de rappeler que ces dispositifs relèvent avant tout du jeu et qu'il est nécessaire de les analyser au regard de l'activité ludique en général.

Le jeu vidéo et, au-delà, nombre de produits multimédias se présentent comme interactifs et ludiques. Est-ce vraiment le cas ? Poser la question du jeu quand il s'agit de multimédia paraît incongru tant le terme est utilisé dans l'évidence qu'il s'agit de JEU vidéo ou de LUDO-éducatif. Il n'y a pas de raison de s'y arrêter. Si l'on va plus loin on peut voir une opposition entre l'évidence du jeu qui renvoie très vite au discours technique sur le *gameplay*, la jouabilité ou bien encore l'association entre interactivité et jeu d'une part et d'autre part l'idée que la notion même de programmation transforme le jeu en pure illusion (Natkin, 2004).

Que le multimédia puisse être, selon les auteurs, l'avènement d'un jeu présent partout, accompagnant l'interactivité propre à ces nouveaux supports, ou la mort du jeu, sa transformation en simple illusion ne peut que stimuler la réflexion. C'est de cela qu'il va être question en refusant toute évidence pour essayer de comprendre, à partir de travaux antérieurs menés sur le jeu, quels liens il y a entre cette chose que l'on nomme, peut-être à tort, « jeu vidéo » et le jeu entendu comme activité ludique.

Il est évident que le multimédia est à l'origine de nouvelles pratiques ludiques, qu'il s'agisse du jeu vidéo, du ludo-éducatif avec le développement de produits entre divertissement et éducation, de la présence diffuse du jeu dans diverses machines électroniques (ordinateur, téléphones), de la place de thèmes et pratiques ludiques sur Internet.

S'agit-il d'une simple extension du domaine du jeu ou bien le jeu en est-il changé ? Que fait le multimédia au jeu au-delà de le propulser sous les projecteurs ?

La thèse de l'illusion ne résiste pas à une analyse du jeu

Commençons par poser la question de l'illusion. Je vais partir d'une analyse que j'ai présentée dans mon dernier ouvrage *Jouer/apprendre* (Brougère, 2005).

Selon Stéphane Natkin (2004, p. 44) le *gameplay* serait un gigantesque bluff. À la différence du *game design* qui renvoie à l'univers construit, visible sur l'écran de la machine, le *gameplay* est la spécificité par excellence du jeu vidéo, ce qui permet de jouer, d'interagir. Conformément à l'un de mes critères, le jeu apparaît comme une succession de décisions. L'interface permet de transmettre ces décisions qui sont de nature différente : réagir aux possibles d'un jeu n'est pas du même ordre que choisir la langue dans le menu d'un DVD. Mais ce choix au sein du jeu vidéo ne serait-il qu'une illusion ? « *Les règles du jeu sont en général très simples, mais ce qui en fait l'apparente complexité et l'intérêt, c'est qu'elles ne sont pas connues du joueur* » (*Ibid.* p. 45). C'est sur cette base que le joueur vit l'aventure qui lui est proposée, il « *découvre ennemis, pièges et stratégies dans un processus d'apprentissage savamment contrôlé qui lui donne la sensation de dépassement essentielle pour l'intérêt du jeu [...] Or tout ceci n'est qu'un gigantesque bluff : le concepteur du jeu a caché les règles et les modifie dynamiquement en fonction de la progression du joueur et, dans certains cas, d'une mesure de son efficacité. S'il perd trop souvent on lui fournit une aide pour s'en sortir. Lorsqu'il bat tous les monstres d'un coup de pied et de deux sorts magiques, le jeu lui envoie des monstres qui résistent à cette stratégie* » (*Ibid.*).



Sim City DS © *2007 Electronic Arts Inc*

Ne voit-on pas ainsi disparaître le jeu qui n'est plus qu'illusion, moyen d'adhérer à un spectacle numérique auquel on croit, à tort, participer activement ?

Pour trancher il faut revenir à ce qu'est le jeu. Sa remise en question est ici liée à une vision qui met l'accent sur la liberté du joueur. Or posée en ces termes on se trouve face à un problème absolument indécidable. Il sera toujours possible de remettre en cause la liberté d'un joueur. Qui croit jouer (entendu comme jouer librement) n'est que le pantin de ses pulsions ou fantasmes (interprétation psychanalytique du jeu qui fait disparaître toute liberté du joueur). Mais si l'on suit d'autres théories le jeu apparaît soit comme une nécessité biologique (vision darwinienne d'un Karl Gross), ou psychologique (Piaget ou Vygotski).

Aller chercher la liberté du joueur renvoie à une quête sans fin dont les résultats pourront toujours être contestés. À ce niveau métaphysique on peut trouver des arguments pour nier la liberté du joueur. L'absence de liberté n'est pas absence du jeu si l'on refuse de mettre en œuvre un critère aussi difficile à cerner.

Le jeu ne renvoie pas à l'expression d'une liberté mais à l'exercice d'une décision, ce qui est loin d'être identique. Si le joueur est dénué de la liberté par les concepteurs, il n'en reste pas moins un être décidant. On peut même considérer que les systèmes informatiques ne sont que des constructions de systèmes de décision pour l'usager. Jouer à un jeu vidéo n'est rien d'autre qu'une succession de décisions. Or l'analyse du jeu m'a conduit à considérer la décision (tant celle d'entrer dans le jeu que celles, multiples, qui produisent le jeu au fur et à mesure de son déroulement) comme un des cinq critères fondamentaux pour saisir le jeu. Ainsi l'enfant qui joue à la poupée décide du scénario au fur et à mesure de son déroulement ; il en est de même du joueur d'échec ou de celui qui mise sur une table de jeu : « *Jouer à un jeu signifie faire des choix et agir en conséquence. Cette activité résulte du système de jeu conçu pour soutenir des types de choix ayant du sens* [1] » (Dalen et Zimmerman, 2005, p. 60).

Une décision n'est jamais un exercice absolu de liberté, elle est toujours liée à un réseau de causes et motivations qui peuvent l'expliquer. Elle est située et liée au contexte qui en définit les conditions de possibilité. C'est particulièrement vrai dans la vie ordinaire. La place de la décision dans le jeu renvoie à sa purification (ce n'est pas par hasard si l'on doit à l'observation des jeux une théorie des jeux qui est une théorie de la décision). On pourrait définir le jeu comme une activité qui rend la décision centrale et visible, qui définit une situation comme une suite de décisions, qui transforme l'individu en pur décideur. Jouer c'est décider. Ou pour être plus précis, au-delà de la réalité de la décision, le jeu est une situation qui met en scène la décision et donne l'impression au joueur de n'être que décideur. Peu importe qu'il décide après une analyse fine de la situation, à partir d'une stratégie longuement élaborée ou par hasard, selon ses impulsions. La décision est bien l'acte du joueur. C'est peut-être ce qui caractérise le jeu : réduire l'action à la décision. C'est comme si l'on n'avait gardé du réel que cette dimension, en la décontextualisant pour la situer dans un environnement tout autre où elle devient le pivot de toute activité.

En effet il importe peu que la décision soit contrainte, structurée de l'extérieur, l'important est la mise en scène de la décision, le sentiment de décider, ce qui va conduire le joueur à s'investir dans son jeu. Pour justifier cette idée que décision ou impression de décision ne font qu'un il nous faut avancer dans l'analyse.

La première caractéristique du jeu, qu'il ne faut pas oublier c'est d'être une activité de second degré, une illusion (*in luso,* entrer dans le jeu), une fiction. Cette caractéristique est signalée par tous les bons auteurs sous différents vocables. On peut évoquer Bateson (1977) et la métacommunication et surtout Goffman (1991) et la modalisation du cadre ordinaire de l'expérience.

Le jeu n'est que transformation d'une activité ordinaire détachée des conséquences, de son cadre. C'est « pour de faux » et cela ne tient que par les décisions du joueur. Contrairement au monde quotidien qui existe indépendamment de mes décisions (c'est tout au moins ce que nous croyons et nous nous comportons en conséquence à l'exception d'individus qui risquent d'être dirigés vers un traitement psychiatrique sauf à devenir chef d'État), le monde du jeu n'existe que pour autant que je continue à décider (les jeux en ligne et autres mondes persistants doivent prendre en compte ici un joueur collectif et non

individuel mais le raisonnement est le même). D'où l'importance de la décision, qui renvoie effectivement à l'illusion au sens où il la fait exister, perdurer. Il n'y a donc pas contradiction entre décision et illusion, mais au contraire c'est parce que le jeu est un monde d'illusion qu'il confère autant d'importance à la décision du joueur. Le monde ordinaire est un monde qui me contraint et m'oblige à décider, mais qui continuera à exister et à me contraindre si je fais la grève de la décision ; il ne résulte pas de mes décisions. Le monde du jeu disparaîtra si je ne décide plus. Si j'arrête de prendre des décisions face à ma console, le jeu s'arrête ou se décline en pur spectacle cinématographique (mais pour peu de temps !).

L'erreur de Natkin est de confondre le jeu (play) avec le système de règles (*game*) qui le rend possible : « *Le jeu ne résulte pas seulement du système de jeu [*game*] lui-même, mais de la façon dont les joueurs interagissent avec ce système [*game*] dans le but de jouer [play]* » (Dalen et Zimmerman, 2005, p. 60).

De l'interactivité à la participation

L'interactivité est sans doute le moyen de la décision, mais là encore il faut la traiter sans en faire une espèce de Graal. Pour cela je m'appuierai sur la définition de Lee, Park et Jin, (2006) : « *L'interactivité est la perception variable selon laquelle une personne dans un processus de communication avec au moins un être intelligent peut être en situation de réciprocité par rapport aux autres participants de la communication à travers le fait de prendre son tour, de renvoyer des retours et des choix de comportement* » (p. 263).

L'important pour ces auteurs est de considérer d'abord l'interactivité non comme un système technique ou objectif mais comme une perception subjective. Il ne s'agit pas d'une caractéristique du système de communication, mais d'une caractéristique de la communication construite à partir d'une perception individuelle. Bien entendu cette perception va dépendre en partie des possibilités offertes par le système quant aux choix possibles en matière de réponse ou de l'importance du feed-back, mais ne s'y réduit pas. Deux joueurs utilisant le même jeu n'auront pas la même perception de l'interactivité.

En fait derrière l'interactivité, il s'agit de participation, le jeu pouvant être considéré comme une situation qui permet participation (Brougère, 2005) et sentiment de participer. Dans leur analyse des différentes modalités de l'interactivité dans le jeu Dalen et Zimmerman, (2005, p. 70) explicitent celles-ci comme une forme de participation : la participation interprétative entre une personne et un système qui renvoie à l'imagination du joueur ; la participation utilitaire qui se matérialise dans l'usage des interfaces ; la participation aux choix et procédures qui est la réaction aux possibilités de décisions offertes par le système ; la participation culturelle qui implique l'engagement dans une expérience culturelle plus large conduisant à participer à la construction des univers imaginaires. On comprendra que le jeu offre un espace d'interaction, c'est-à-dire de participation, qui ne peut être réduit à la question de savoir dans quelle mesure le programme contraint ou non le joueur.

L'important pour le jeu est bien le sentiment d'interactivité qui fonde la décision, peu importe la réalité. Je joue au tennis pour autant que j'ai l'impression de décider même si en fait mon adversaire me contraint totalement. Ce faisant je suis un participant effectif au jeu.

Les autres critères du jeu ne vont faire qu'affiner le portrait qui me semble se dégager de cette relation entre illusion et décision comme deux éléments complémentaires. Il s'agit de la règle qui renvoie au fait que la décision s'exprime par et à travers des prescriptions. Les règles peuvent être contraignantes, là encore ce qui importe c'est la représentation que s'en fait le joueur. S'il a l'impression qu'elles suppriment toute possibilité de décision, il sort du jeu (à cet égard les jeux d'argent sont sans doute à la limite, mais les frontières sont toujours intéressantes pour réfléchir). La frivolité c'est-à-dire l'absence (ou la minimisation) de conséquences apparaît comme un critère qui découle de ce qui précède, et discrimine le jeu de toute activité qui souhaite obtenir une rentabilisation du temps (ce qui peut-être le cas des multimédias ludo-éducatifs) et enfin l'incertitude qui anime le joueur dans la relation à la décision. Sans incertitude, la décision perd de sa valeur.

Le jeu vidéo et autres multimédias relèvent bien du jeu même s'il n'y a qu'illusion de décision et d'interactivité.

Cela ne détruit pas le jeu dans sa dimension subjective, sans son arrimage à une attitude ludique (Henriot, 1989). C'est ce qui permet la participation qui n'est autre que l'interactivité vécue, ce qui permet l'engagement à travers le sentiment de décider et en conséquence la construction de l'illusion dont l'absence transformerait le jeu en simple manipulation dénuée de sens d'une machine.

On peut aller plus loin en pensant le jeu vidéo comme un dispositif qui optimise la présence des caractéristiques du jeu, ce qui expliquerait l'engouement.

Un dispositif de maximalisation des caractéristiques du jeu

Il convient de voir comment les cinq critères qui permettent d'analyser le jeu sont ici non seulement présents mais mis en scène.

L'illusion (ou second degré) est bien présente et on peut penser qu'elle se développe de plus en plus. On peut souligner ici l'importance de la fiction, de l'image, de la narration. Letourneux (2005) souligne comment le jeu vidéo, tout en maintenant le primat du jeu, ancre celui-ci dans une fiction à travers des systèmes d'évocations, de renvoi à un genre narratif qui permet au joueur de s'investir dans la fiction lors même que celle-ci n'est pas présente de façon objective. Il y a illusion de fiction et le jeu construit cette illusion tout en maintenant une logique ludique qui serait peu compatible avec une narration pré-construite. C'est en utilisant des éléments extérieurs au jeu que l'on renforce la logique ludique, la possibilité pour le joueur de s'investir dans un univers dans lequel il va pouvoir interagir en accompagnant ses actions d'une imagination, d'effets au niveau de la fiction. Il s'agit bien d'illusion mais avec le sentiment de participer à la construction de l'illusion. Plus la fiction sera prenante plus l'illusion sera forte.

La règle devient gravée dans le programme, elle s'impose, ne peut se transformer aisément, mais ne vaut que pour autant que l'on s'y soumette c'est-à-dire que l'on joue (ce n'est pas une loi). C'est même ce qui fait de l'expérience du jeu une expérience spécifique en la distinguant d'une activité réelle si l'on considère que ce qui caractérise le jeu, et qui pourrait sembler, absurde dans la vie quotidienne, c'est de multiplier les obstacles ou règles pour empêcher que l'on n'atteigne le but le plus directement possible (Dalen et Zimmerman, 2005). Le jeu vidéo rend ainsi particulièrement visible cette logique des règles que l'idée d'obstacle vient concrétiser sur l'écran.

La décision, ainsi que nous l'avons analysée, est présentée de façon épurée et radicale. On peut se demander si le jeu vidéo n'est pas avant tout une mise en scène, à travers une fiction, de la capacité de décider du joueur. Le message en serait : « Tout dépend de toi, de tes décisions ». Et lors même qu'il y aurait de l'illusion à cet égard, c'est bien une caractéristique essentielle du jeu qui va être ressentie fortement par le joueur. Il ne s'agit pas de se demander s'il est libre d'agir, mais de voir que le système l'érige en être décidant. Le jeu vidéo produit une pureté de l'expression de la décision ce qui conduit à en oublier la dimension située.

La frivolité est d'autant plus présente que l'on est dans le monde virtuel et non dans le monde ordinaire (la barrière est plus forte que dans les jeux qui se déroulent dans l'espace ordinaire de la vie). Tout cela disparaît avec la fin du jeu : *Game over*. Cette frivolité est fortement présente dans le regard extérieur qui ne voit là que gaspillage du temps.

L'incertitude est également mise en scène, elle introduit le stress sans lequel le jeu ne serait qu'une promenade sans intérêt.

Le jeu vidéo aurait donc la particularité de réaliser à travers un dispositif matériel les caractéristiques même du jeu avec son optimisation au moins dans les jeux les plus réussis. Le *gameplay* n'est rien d'autre que le jeu dans sa logique profonde.

Le jeu mis en jeu

Le jeu vidéo apparaît comme la mise en scène du jeu dans ses caractéristiques mêmes. Non pas une nouvelle conception, mais plus encore une matérialisation du jeu comme jamais cela n'a été fait (même si justement on arrive en cela à l'illusion). Représentation par excellence du jeu, cela peut être un jeu au second degré, une illusion de jeu, redoublement de l'illusion fondatrice de tout jeu.

Avec le jeu vidéo nous aurions un objet qui internalise, matérialise des caractéristiques du jeu qui auparavant

étaient distribuées entre les objets (quand il y en avait) et les joueurs (et leur culture ludique). Ce que le jeu avait d'évanescent, de lié à l'attitude du joueur a été intégré dans le jeu vidéo et cela de façon de plus en plus fine. Le *gameplay* n'est alors que la stratégie qui consiste à capter, à matérialiser (ou plutôt à virtualiser) la logique même du jeu.

Face à cette captation du jeu, on peut soit retenir le côté illusion d'un processus qui met en objet ce qu'apportait le joueur et dont il serait privé, qu'il ne retrouverait qu'en obéissant à la machine ce qui passe par des prises de décision en relation avec la logique du système de règles, soit mettre en valeur l'extrême qualité ludique du processus qui donne tous les atouts au joueur pour trouver une attitude ludique facteur de *flow*, d'excitation, etc. (ce pourquoi on joue).

On peut nuancer le schéma ci-dessus en montrant que les jeux anciens pouvaient aussi être liés à des dispositifs sociaux et/ou matériels qui, tout en valorisant la décision du joueur, lui donnaient bien peu de liberté (contrainte d'une culture à laquelle il faut adhérer, logique de jouets et de jeux de société, contrainte du groupe).

Le jeu n'est pas l'expression ultime de la liberté, il est un dispositif social permettant d'optimiser certaines caractéristiques à même de combattre l'ennui ou de rencontrer l'excitation, ou le *flow* selon les théories et les individus. Et pour cela il utilise (comme d'autres divertissements) la fiction, mais dans un cadre particulier qui construit un espace de décision. Ce qui importe c'est le sentiment de décider. C'est la réussite du jeu vidéo que de donner ce sentiment, à travers non seulement le *gameplay* mais aussi les fictions mobilisées. Grâce à lui nous visualisons le jeu qui n'est plus une simple attitude du joueur dans la mesure où il a été matérialisé dans des programmes. Le jeu vidéo n'est pas une nouvelle conception du jeu, mais sa matérialisation radicale.

Bibliographie

Bateson (G.), (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit 1*, tr. fr. Paris : Seuil.

Brougère (G.), (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris : Economica.

Dalen (K.) et Zimmerman (E.), (2005), « Game design and meaningful play », in J. Raessens et J. Goldstein, *Handbook of computer game studies*, Cambridge (MA) : The MIT Press.

Goffman (E.), (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris : Les Éditions de Minuit.

Henriot (J.), (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti.

Lee (K. M.), Park (N.) et Jin (S.-A.), (2006), « Narrative and Interactivity in Computer Games », in P. Vorderer et J. Bryant (ed.) *Playing video games – Motives, Responses, and conséquences*, Mahwah (NJ) : Lawrence Erlbaum Associates, p. 259-274.

Letourneux (M.), (2005), « Les univers de fiction des jeux vidéo », in S. Genvo (dir.) *Le game design de jeux vidéo - Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, p. 195-207.

Natkin S. (2004), *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques*, Paris : Vuibert.

Note

1. Cette traduction de l'anglais, comme les suivantes, est de Gilles Brougère.