Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design"

Sébastien Genvo

▶ **To cite this version:**

Sébastien Genvo. Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design". Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles, May 2008, Québec, Canada. hal-00653194

HAL Id: hal-00653194
https://unilim.hal.science/hal-00653194

Submitted on 16 Jul 2020

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.

Communication lors du colloque
« Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles »
ACFAS 2008

Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « *play design* »

Sébastien Genvo

Contact : sebastien.genvo@wanadoo.fr
Site web : http://www.ludologique.Com

> « Les enfants… peuvent avoir plus de fun avec des pots, des casseroles, et une cuillère en bois qu'avec le dernier jouet ou jeu en vogue. Du point de vue du marché, les mots "jouets" et "jeu" signifient une chose pour jouer qu'un adulte est enclin à acheter, plutôt que simplement un objet avec lequel un enfant souhaiterait jouer, car cela peut inclure presque tout »[1].
>
> Brendan Boyle

La précédente citation provient d'un concepteur de jeux et jouets innovants pour enfants et illustre selon nous parfaitement la réflexion de Jacques Henriot selon laquelle aucun objet conçu pour le jeu, aucune « structure de jeu » n'est en elle-même et par elle-même ludique (le terme de structure recouvrant ici généralement un système de règles et est à rapprocher du mot « game »). Ce qui fait en premier lieu le jeu est le fait que quelqu'un adopte une attitude ludique (désignée en anglais par le terme « *play* »), une intention de jeu à l'égard d'une structure, que celle-ci résulte ou non initialement d'un processus de conception orienté vers cette activité. Concevoir un jeu (mener un travail de *game design*) comporte alors une dimension fondamentalement communicationnelle, puisque le *game designer* va devoir communiquer par une structure l'idée de jeu à autrui afin de lui faire adopter cette attitude. Pour le dire autrement, le *game design* implique un processus de médiation ludique, où la notion de médiation peut être définie comme « un phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté » (Caune, 2000 : 2). Il nous semble important d'insister sur le fait que ce processus prenne place dans le cadre d'une « communauté ».

[1] Notre traduction.

En effet, comme l'ont montré plusieurs travaux anthropologiques – les plus connus étant ceux de Roger Caillois et Johan Huizingua – les diverses formes de jeu et les représentations (mentales et publiques) liées à cette activité peuvent varier dans « l'espace et le temps ». C'est donc avant tout par convention socio-culturelle que certains objets et systèmes sont qualifiés de « jeux » (*games*). Pour un enfant en bas âge, une cuillère en bois et une casserole sont susceptibles de correspondre à ses représentations du jeu alors qu'il ne verra pas de véritable intérêt ludique au simulateur d'automobiles de grand tourisme sur lequel son père passe ses soirées.

La pertinence de la structure proposée à l'individu pour son adoption dépendra donc d'un ensemble d'associations qui reste déterminé par la situation biographique de l'acteur, par son milieu culturel et ses conditions sociales. Sur le plan ludique, ce qui différencie toutefois *Word* d'un logiciel comme *Tetris* c'est que la structure de ce dernier a été conçue de sorte être reconnue comme potentiellement ludique. Les structures de jeu s'inscrivent de la sorte dans une culture particulière au sein de laquelle elles puisent leurs éléments types pour être reconnues et actualisées de façon ludique. L'espace de médiation ludique se situe donc dans cet entre-deux qui se noue entre une structure jouable et l'attitude ludique que le joueur va adopter lors de l'actualisation de celle-ci. Au-delà de ses seules caractéristiques structurelles, un système de règles va de la sorte dessiner une certaine expérience de jeu qui devra faire sens chez ses destinataires à travers des éléments types qui sont signifiants pour eux en terme de jeu.

De sorte à caractériser les spécificités de l'expérience du jeu à son ère numérique, il y a donc à notre sens une nécessité d'analyser les jeux non pas en terme de *game design* mais plutôt en terme de « *play design* ». Puisque la signification de jeu n'est pas donnée par avance mais se construit, il n'est pas possible de prendre pour acquis la dimension ludique d'un objet. L'analyse du *play design* revient à placer au centre de la réflexion la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée. Comme nous le verrons, cela permet de décrire la façon dont un système de règles est configuré pour faire vivre à un certain « joueur-modèle » une expérience de jeu singulière. Une étude du « *play design* » revient à modifier le pôle d'attention d'une analyse interne, puisqu'une analyse de contenu devient indissociable d'une réflexion sur le « raisonnement pratique de sens commun ». Nous proposons ainsi de formuler les principaux tenants de ce cadre théorique d'analyse du « *play design* ». Nous exemplifierons par la suite ces considérations théoriques par des études de cas.

Différencier la jouabilité de la dimension ludique d'un objet

Afin de formuler des outils d'analyse du « *play design* », il est en premier lieu nécessaire de revenir sur la notion de médiation ludique, en faisant le constat suivant : certaines situations sont

structurellement plus favorables que d'autres à l'adoption d'une attitude ludique. Comme le montre Jacques Henriot, certaines situations présentent notamment des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliquées d'adopter une attitude de jeu à leur égard. Si certaines situations ne permettent pas à l'individu d'adopter une attitude ludique, d'autres, comportent des traits qui les rendent « jouables », c'est à dire qu'elles présentent un potentiel d'adaptation au jeu. Pour un enfant, il est usuellement difficile de jouer durant les cours, alors que la récréation est un moment propice au jeu. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de jouer en classe, mais que la structure de la seconde situation (son système de règles et de contraintes) comporte une jouabilité plus élevée que la première. En définitive, cela indique qu'il y a des « structures jouables ».

Mais il faut souligner que la structure d'une situation peut très bien être jouable sans pour autant relever du jeu pour les personnes qui y sont impliquées. Durant une longue après-midi d'autonome où une réunion familiale impose la sempiternelle partie de Monopoly, combien de personnes adopteront véritablement une attitude ludique à l'égard de la partie ? Il faut donc faire la différence entre la jouabilité d'une structure et le fait que celle-ci soit reconnue et interprétée de façon ludique. Le courant ludologique, de même que plusieurs recherches relevant des « *game studies* », fournissent à ce titre de nombreux outils théoriques permettant d'analyser, d'évaluer, voire de concevoir, la *jouabilité* d'une structure (le fait qu'un système de règles soit potentiellement adapté à un usage ludique). Au sein du recueil d'articles *Handbook of computer game studies*, Katie Salen et Eric Zimmerman montrent par exemple qu'un système ne peut permettre une signification de jeu qu'à la condition que les actions du joueur soient discernables et intégrées dans le système[2]. Une autre méthode couramment employée pour comprendre la jouabilité consiste par exemple à faire appel aux catégories de jeu employée par Roger Caillois au sujet des traits « fondamentaux » que peut comporter une structure étant apte à susciter le jeu chez l'individu (soit le conflit, le hasard, le vertige et l'imitation).

Mais le fait de rendre compte de la jouabilité d'une structure ne nous renseigne pas sur le processus de construction de la dimension ludique de l'objet : « Le hasard est un type de structure. Suffit-il à induire des formes de jeu objectivement déterminées ? Qu'il y ait des jeux de hasard ne prouve pas que le hasard soit d'essence ludique. Dans une situation hasardeuse, le jeu n'apparaît qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, assume un risque, parie sur un événement dont il ne maîtrise pas complètement la production. À lui seul, le hasard ne saurait faire jeu » (Henriot, 1989 : 110). Si la jouabilité est une condition structurelle d'apparition du jeu, il faut également s'intéresser

[2] « La discernabilité dans un jeu laisse les joueurs savoir ce qui est arrivé quand ils ont effectué une action. Sans discernabilité, le joueur peut aussi bien presser un bouton de façon aléatoire ou jeter des cartes. Avec la discernabilité, un jeu possède les blocs de construction d'un jeu pleinement signifiant. […] Alors que la discernabilité des événements d'un jeu dit aux joueurs ce qui est arrivé (j'ai frappé un monstre), l'intégration laisse les joueurs savoir comment cela va affecter le reste du jeu » (Salen, Zimmerman, 2004 : 34-35). Notre traduction.

aux processus de médiation en œuvre pour aborder de façon globale la construction signifiante d'un monde ludique. La précédente assertion de Jacques Henriot, qui prévaut pour les quatre catégories de Caillois, rejoint à ce titre une remarque de Katie Salen et Eric Zimmerman sur le fait que « le plateau, les pièces, et même les règles des échecs ne peuvent à eux seuls constituer un *jeu signifiant* »[3]. Comme nous l'indiquions en introduction, une structure conçue à des fins de jeu, pour être reconnue comme jouable (et actualisée ensuite sur le mode de l'attitude ludique), va puiser au sein de la culture dans laquelle elle s'inscrit certaines représentations du jeu qui permettent de partager cette signification.

Marqueurs pragmatiques de la jouabilité et typifications ludiques

Afin de mettre en évidence ce processus de reconnaissance, un lien peut être fait ici avec la reconnaissance du caractère fictionnelle d'une situation. Selon Jean-Marie Schaeffer, pour qu'un dispositif puisse être considéré comme une fiction par le destinataire, il est nécessaire que ce dernier s'inscrive dans une situation de « feintise ludique partagée », qui se différencie de la feintise « sérieuse ». Il s'agit de ne pas tromper le récepteur sur la nature des leurres, les représentations sont ouvertement proclamées « pour de faux », ce qui ne les empêche pas d'être actualisée sur le mode du « faire comme si ». Jean-Marie Schaeffer indique que la fiction s'annonce à travers ce qu'il nomme les « marqueurs pragmatiques de la fiction », qui varient selon le contexte culturel et le type de fiction, cette annonce étant plus ou moins explicite : « Dans le cas d'une tradition fictionnelle bien ancrée dans une société donnée et d'une œuvre s'inscrivant fortement dans cette tradition, l'acte instituant la fiction peut à la limite être tacite, c'est-à-dire faire partie des présupposés implicites de la situation de communication […]. Dans d'autres formes de fiction, le contrat pragmatique se matérialise sous la forme d'un véritable cadre physique. C'est le cas de la scène de théâtre – pour mesurer son efficacité comme cadre de fictionnalisation, il suffit de penser par contraste au théâtre de rue et aux difficultés qui peuvent y surgir pour tracer les limites entre jeu et réalité (ce qui est bien entendu souvent un des buts du théâtre de rue) » (Schaeffer, 1999 : 162 - 163). Néanmoins, à la différence de la fiction, il faut également prendre en compte que dans le cas du jeu « jouer c'est faire », pour reprendre l'expression consacrée de D.W. Winnicott. Dès lors, comment se traduiraient dans un jeu vidéo les marqueurs pragmatiques de la jouabilité permettant de guider l'acteur vers une pratique ludique ? Tout comme le suggère la réflexion de Jean-Marie Schaeffer au sujet des fictions, la réponse à cette question dépend à la fois du contexte culturel et du « type » de jeu, le lien entre ces deux aspects dans un jeu pouvant être exploré plus en avant par le biais de la notion de typification développée par Alfred Schütz. Selon Alfred Schütz, les typifications sont des schèmes

[3] Notre traduction, nous soulignons. Les auteurs emploient plus particulièrement le terme « *meaningful play* ».

d'interprétation contenus dans un stock de connaissance, qui va permettre à l'individu de s'orienter dans le monde, d'interagir avec autrui. Ce stock peut être comparé à un livre de cuisine au sein duquel sont entre autres accumulés des principes d'action dont l'objectif est d'être toujours accessible à l'emploi, à l'image de recettes déjà faites. À la suite de cette réflexion, il apparaît que pour être reconnue comme jouable et inciter le joueur à adopter une attitude ludique, la structure de jeu fait appel à certaines typifications de savoir-faire ludiques d'un utilisateur cible, à travers des marqueurs pragmatiques qui font sens chez un destinataire en fonction de son contexte. Pour reprendre la terminologie employée par les ethnométhodologues, qui s'intéressent au raisonnement pratique de sens commun, la structure de jeu véhicule une « réflexivité » de sa jouabilité tout en comportant une certaine indexicalité.

Réflexivité et indexicalité des structures conçues à des fins de jeu

Pour les ethnométhodologues, les membres d'une communauté rendent observables et intelligibles la signification de leurs pratiques aux autres membres par leurs comportements, le membre étant celui qui est en mesure d'interpréter les attentes de comportements qui lui sont adressés sur la base d' « *accounts* » (où les *accounts* sont à considérer comme des documents et vecteurs de l'activité). Cette isotopie entre action et signification renvoie au phénomène de réflexivité. « Grâce à la réflexivité, les catégories mêmes employées par exemple par un enfant pour décrire le monde qui l'environne, pourront être considérées comme jouant un rôle miroir vis-à-vis de cet enfant ; elles seront le miroir d'une certaine mentalité enfantine » (Lecerf, 1985). Pour le dire autrement, les « membres » rendent observables la rationalité de leurs pratiques à autrui. On comprend alors que la notion de membre en ethnométhodologie ne renvoie pas tant à l'appartenance sociale qu'à la maîtrise d'un langage commun sur laquelle repose l'affiliation à un groupe. Les membres, selon l'approche ethnométhodologique, sont ceux qui ont la compétence interactionnelle de partager et de recevoir les *accounts* propres à l'ensemble social auquel ils appartiennent du fait de leur travail quotidien de construction du sens commun. La signification est donc contextuelle, le sens commun étant l'objet d'une construction réciproque. Pour cette raison, la signification est aussi indexicale, elle dépend d'un ici et d'un maintenant. La signification dépend du contexte dans lequel elle apparaît, elle ne peut faire sens indépendamment de ses conditions d'usage. Ceci implique que l'énonciation fasse appel à la connaissance supposément partagée par les membres d'éléments du contexte.

On voit ici que de nombreuses correspondances peuvent à présent être établies, le concept de marqueur pragmatique étant à considérer comme un *account* de la signification ludique d'une structure, qui cherche à faire sens selon un contexte d'usage donné. Comme nous l'avancions, la structure de jeu, pour être intelligible (*accountable*), comporte elle aussi une réflexivité (de sa

jouabilité) et une certaine indexicalité. Elle est issue d'un processus de *design*, d'un art de la configuration des signes pensé dans un usage social, pour reprendre la définition que Luc Dall'Armellina donne du terme design. La structure de jeu va de la sorte dessiner ce que l'on peut appeler un joueur modèle, un certain schème de l'expérience de jeu, dans le sens où le joueur est censé être dépositaire de certaines typifications ludiques mises en place par la structure. En définitive, analyser le *play design* revient donc à rendre compte de la réflexivité et de l'indexicalité particulière d'une structure jouable, cette analyse formalisant alors le type de joueur « idéal », « modèle » que présuppose une structure de jeu particulière.

Le joueur modèle

Dans son ouvrage *Lector in fabula* (1979), Umberto Eco développe à travers le concept de lecteur modèle un cadre théorique qui recoupe en de nombreux points les précédentes réflexions que nous avons présentées au sujet des structures de jeu : « Tout message postule une compétence grammaticale de la part du destinataire, […] un terme en soit est incomplet quand bien même il recevrait une définition en termes de dictionnaire minimum. Le dictionnaire nous dit qu'un brigantin est un navire, mais il laisse impliciter par |navire| d'autres propriétés sémantiques. Ce problème relève d'une part de l'infinité de l'interprétation […], d'autre part il renvoie à la thématique de l'implicitation » (Eco, 1979 : 62). On retrouve ici des réflexions proches de celles conduites par l'éthnométhodologie au sujet des phénomènes d'indexicalité. Un texte est considéré par Eco comme un tissu de « non-dits », qui doivent être actualisés lors de l'actualisation de contenu. Dans cette optique, un texte est émis pour quelqu'un ayant les « compétences » de l'actualiser, même si la compétence du destinataire n'est pas forcément celle de l'émetteur. « Donc prévoir son Lecteur Modèle ne signifie pas uniquement "espérer" qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. Un texte repose sur une compétence mais, de plus, il contribue à la produire » (*Ibid.* : 69).

Bien entendu le lecteur modèle n'est pas le lecteur empirique et un texte, tout comme un jeu, est toujours libre aux appropriations. Mais selon Eco, dans le cadre d'une utilisation libre, on sort alors de la coopération entre l'émetteur et le destinataire pour faire plutôt violence au texte, on utilise le texte plutôt qu'on se laisse utiliser. Un texte, ou une structure de jeu, est une stratégie qui constitue l'univers de ses interprétations légitimables. Il faut néanmoins souligner qu'Umberto Eco relève également que certains textes sont plus ou moins ouverts ou fermés sur ce point. Ceci rejoint à nouveau la remarque des ethnométhodologues sur la nécessaire prise en compte de l'indexicalité dans la construction de la signification. La réflexion suivante d'Alain Coulon relève en ce sens la nécessaire prise en compte de ces dimensions dans l'analyse d'une fiction si l'on souhaite en

comprendre le succès en terme de médiation : « Remarquons que les chefs-d'œuvre de la fiction, qu'ils soient cinématographiques ou romanesques, jouent toujours sur l'indexicalité immense, irréductible, du langage et des situations. Ceux qu'on considère comme les meilleurs cinéastes, ou les meilleurs écrivains, semblent être ceux qui jouent le mieux avec ces phénomènes d'indexicalité, c'est-à-dire ceux qui nous permettent, en ne saturant pas leur récit, de mettre en scène notre imaginaire » (Coulon, 1996 : 28). En somme, les chefs d'œuvre dont parlent Alain Coulon seraient davantage ouverts que d'autres films à l'investissement de l'imaginaire particulier de chaque spectateur.

Pour résumé, la réflexivité et l'indexicalité de la jouabilité se construisent sur la façon dont la structure se donne à être manipulée, car elle induit la mobilisation de certains savoir-faire pour actualiser cette structure. Le caractère ludique de l'objet dépendra par la suite du joueur, qui va reconnaître un certain nombre d'éléments pertinents pouvant être reconnus comme ludiques selon les typifications contenues dans son stock de connaissance. De sorte à rendre compte de la réflexivité de la structure de jeu et de la façon dont celle-ci « joue » sur son indexicalité, il est nécessaire de décrire les compétences requises par le joueur. Nous présentons ici brièvement une méthodologie d'analyse que nous avons établie en nous fondant sur un cadre théorique mobilisant à la fois les apports de la ludologie et de la sémiotique narrative greimassienne. La première discipline permet comme nous l'avons vu de penser les phénomènes de jouabilité (analyse de l'axe paradigmatique de la structure) tandis que la seconde peut être considérée comme une théorie de l'action qui permet de mettre au centre de la réflexion les compétences qu'un acteur doit acquérir pour réaliser un objectif qu'il se projette (cela revient à prendre en compte l'axe syntagmatique de la structure). A cette fin, il faut plus particulièrement détaillée la notion de schéma narratif canonique, qui nous permettra de comprendre comment une structure de jeu fait appel à certaines compétences et savoir-faire du joueur de sorte à être reconnue comme jouable.

Méthodologie d'analyse du *play design* et formalisation du joueur modèle[4]

Selon Greimas, une narration est la réalisation d'un projet, où un sujet passe par un conflit parce qu'il désire quelque chose. Ce quelque chose est appelé objet par Greimas et peut être concret (de l'argent) ou abstrait (le pouvoir politique). La narration implique aussi un processus de communication, car l'objet doit être transmis d'un destinateur à un destinataire. Ces différents rôles sont dénommés actants de la narration (et non acteurs) car un rôle peut s'appliquer à plusieurs

[4] Ce chapitre reprend pour partie en version française une contribution que nous avons développée au sein de l'ouvrage *The videogame theory reader 2* dirigé par Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (Routledge, à paraître).

personnages ou entités et un même personnage peut assurer une fonction ou plus. Un schéma très simple peut résumé les précédentes assertions:

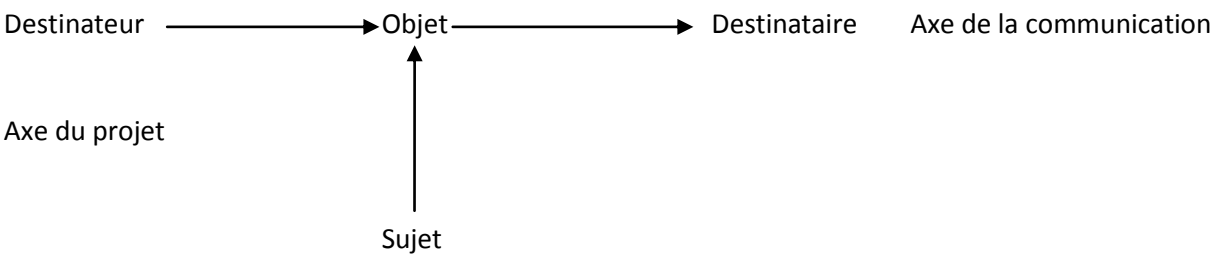

Figure 1. Modèle actantiel de Greimas

Greimas et Courtés détaillent la réalisation de ce projet en quatre étapes. Dans un premier temps, un contrat est passé entre un sujet et un destinateur, où le destinateur délivre une quête de façon attractive (le destinateur transmet des informations sur le but à atteindre). Le sujet doit être encouragé à agir, c'est pourquoi cette phase s'appelle une phase de manipulation. Dans la seconde phase, le sujet atteint une étape où les compétences nécessaires à la réalisation de l'objectif sont à acquérir (il s'agit de la phase de *compétence*). Dans un troisième temps, ces compétences sont employées pour la réalisation de la *performance*. Ce « programme narratif » se termine par une phase de sanction, le destinateur vérifie si les termes du contrat initial sont respectés et sanctionne positivement ou négativement le sujet. Par exemple, dans un conte traditionnel, un roi (le destinateur) demande à un chevalier (le sujet) de délivrer sa fille d'un dragon, lui promettant la main de la princesse (l'objet) s'il réussit (le chevalier va avoir à la fois la fonction du sujet et du récepteur). La performance consiste ici à tuer le dragon (qui est l' « anti-sujet »), ce qui peut impliquer d'obtenir quelques compétences et pouvoirs magiques au préalable.

Ce qui nous intéresse dans cette théorie c'est que le schéma narratif canonique peut être trouvé dans tout jeu vidéo si l'on considère cette théorie comme une théorie de l'action, une modélisation de l'action orientée vers un but. Chaque objectif du jeu peut être représenté en utilisant cette séquence à quatre étapes (que l'on peut dénommer « programme narratif ») , en fonction du degré de complexité requis pour l'analyse. Le joueur passe par une phase de manipulation, un objectif ou un problème lui étant présenté. La structure vérifie aussi comment le joueur a opéré et le sanctionne positivement ou négativement. Le récepteur peut être le joueur (s'il y a une forme de reconnaissance sociale en jeu) ou un personnage fictionnel (dans Tomb Raider, le joueur est le « sujet-opérateur » de l'action, mais c'est finalement Lara Croft qui obtient la reconnaissance, mais cela est normal puisque c'est « juste un jeu »…). Il est bien sûr possible de représenter le but principal de façon plus large et de considérer que certains objectifs secondaires dépendent de la phase de compétence (par

exemple, si le joueur doit trouver une arme spécifique afin d'affronter le « *boss* »). En fait, si dans un jeu le stade de la performance dépend du joueur, nous allons voir que la phase de compétences permet de décrire le *gameplay* particulier de chaque jeu et la façon dont un joueur modèle est généré.

En effet, le schéma narratif canonique souligne que le sujet, afin de réaliser la performance, doit posséder les compétences nécessaires au préalable et doit devenir qualifié. Dans ce cadre, pendant la séquence de compétence, il est nécessaire d'acquérir quatre « modalités du faire » : le devoir-faire, le vouloir-faire, le pouvoir-faire et le savoir-faire. Elles déterminent les compétences du sujet pour réaliser sa performance. Le schéma suivant résume les différents éléments de la théorie de Greimas :

Séquence	Manipulation	Compétence	Performance	Sanction
Modalités du faire	Faire-faire	Devoir-faire Vouloir-faire Pouvoir-faire Savoir-faire	Faire	
Actants impliqués	Destinateur - Sujet	Sujet	Sujet	Destinateur - Sujet - Destinataire

Figure 2. Schéma narratif canonique (selon Greimas et Courtés)

Dans les jeux vidéo, le devoir-faire dépend de la structure, qui fixe les objectifs et les performances que le joueur doit accomplir ou encourage le joueur à formuler ses propres objectifs (le *game designer* a décidé de laisser le joueur être à la fois le sujet et le destinateur). Par exemple, dans les *Sims*, les designers ont laissé le joueur choisir les objectifs qu'il souhaite accomplir, ce qui est un facteur important dans la façon dont la structure incite à adopter une attitude ludique (ceci permet d'avoir une structure particulièrement ouverte aux typifications ludiques du joueur). Une autre particularité de l'attitude ludique est que le vouloir-faire repose sur le joueur et non sur un personne fictionnel (alors que dans un film, le spectateur doit suivre la volonté et les décisions du héros). En effet, comme l'ont notamment souligné Jacques Henriot ou Roger Caillois, l'attitude ludique est adoptée librement. Si le vouloir-faire repose sur le joueur, le pouvoir-faire est institué par la structure, ceci selon les règles du jeu qui indiquent ce qui est possible ou non de faire. Les jeux vidéo sont de la sorte parsemés d'objets modaux relevant du pouvoir-faire. Alors qu'au début du jeu *Doom*, le *space marine* (que dirige le joueur) n'a qu'un petit pistolet comme arme à feu, sa

progression dans les dédales du labyrinthe sera très vite conditionnée par la nécessité de se procurer des armes de plus en plus puissantes (fusil à pompe, fusil à électron, tronçonneuse, etc.) pour se débarrasser d'ennemis de plus en plus coriaces et nombreux (certaines armes ont alors par la suite des dégâts à aire d'effet, essentielles pour pouvoir dégager certains passages).

Si le pouvoir-faire relève de la structure de jeu, la réalisation de l'action sera quant à elle entièrement opérée par le joueur. Mais pour actualiser une action encore faut-il savoir comment le faire. Le savoir-faire relève du joueur, qui doit savoir maîtriser à la fois l'interface logicielle et savoir comment agir dans le monde diégétique pour atteindre son objectif. Et puisque la réalisation de la performance repose entièrement sur le joueur, il faut souligner que la structure doit assurer l'apparente incertitude du résultat de l'action pour qu'il puisse y avoir jeu. Comme le souligne notamment Roger Caillois, le jeu en tant qu'activité doit présenter un certain caractère d'incertitude. Une structure pour être jouable doit donc permettre à chacun d'effectuer des actions dont le résultat ne peut être déterminé par avance. Néanmoins, tous les joueurs n'ont pas le même niveau de savoir-faire selon le type de jeu auxquels ils jouent et il sera plus aisé pour certain de réussir tandis que d'autres seront systématiquement confrontés à l'échec. Conséquemment, comment un *game designer* peut assurer un degré suffisant d'incertitude pour chaque joueur ? La réponse dépend de chaque jeu et renvoie à la remarque d'Umberto Eco soulignant que l'auteur agit sur son « texte » de façon à construire son lecteur « modèle ». Certains jeux vont avant tout s'adresser à des joueurs ayant par avance d'importantes connaissances issu de la pratique du genre auquel appartient l'œuvre (typiquement, ce que l'on nomme des jeux destinés à des « *hard-core gamers* »), tandis que d'autres jeux vont avoir pour vocation à « mettre en scène » les typifications ludiques endogènes aux joueurs tout en diffusant progressivement savoirs au moment de l'actualisation.

Les précédentes réflexions concernant la répartition des compétences dans un jeu vidéo peuvent être résumés au sein du schéma suivant:

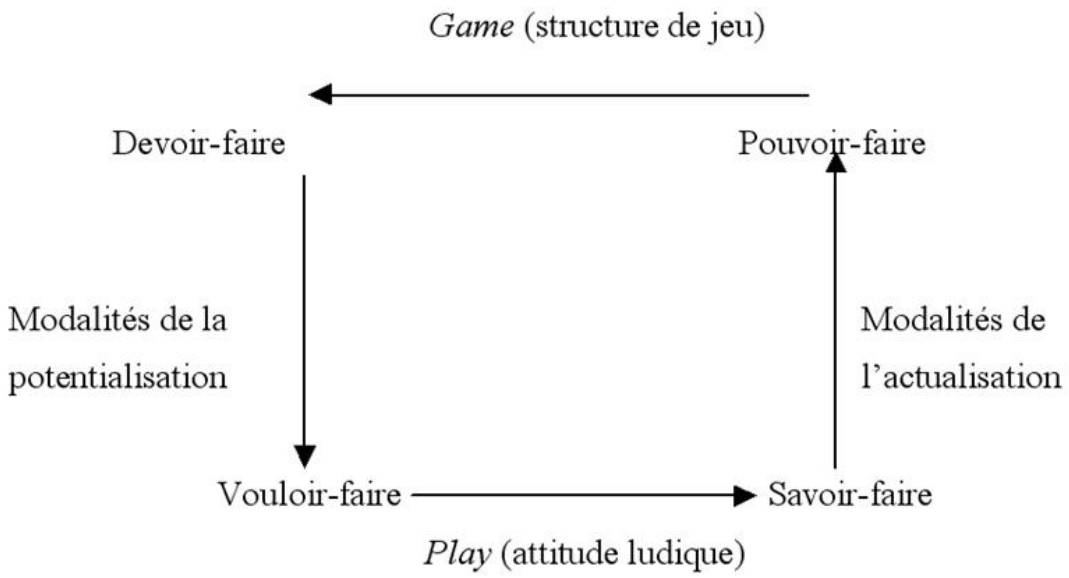

Figure 3. Modèle sémiotique du *gameplay* (Genvo S.)

Comme le suggère ce modèle, il est nécessaire d'analyser le devoir-faire et le pouvoir-faire au sein des différentes séquences narratives canoniques composant un jeu, de sorte à décrire la façon dont une structure encourage à adopter une attitude ludique (« vouloir-faire ») en se fondant sur certains savoir-faire. Pour le dire autrement, l'analyse prend en considération l'expérience de jeu construite par la structure. Nous allons à présent exemplifier ces considérations théoriques par une étude de cas, celle du jeu *World of warcraft*. Celle-ci n'a aucune prétention à l'exhaustivité concernant le jeu étudié, mais est avant tout là pour mettre en évidence l'opérationnalité des outils théoriques précédents dans la description du joueur modèle construit par une structure de jeu. Il est important de souligner de cette analyse se fonde sur une étude menée de la sortie du jeu jusqu'en juin 2006 et ne prend donc pas en compte les versions logicielles ultérieures et la parution du complément « *Burning crusade* », l'important étant avant tout de montrer comment une structure de jeu donnée comporte un certain *play design*.

Etude de cas : *World of warcraft*

Il faut souligner que *World of warcraft* propose une médiation ludique qui peut sembler problématique, en ce qu'il souhaite ouvertement s'adresser à des joueurs initiés tout en étant le premier jeu de sa catégorie à viser également les néophytes du genre. Il doit donc à la fois délivrer aux néophytes un ensemble de connaissances nécessaires pour pouvoir vivre une expérience de jeu inédite pour beaucoup – c'est à dire jouer simultanément dans un même monde fictionnel en présence de milliers d'autres joueurs –, tout en permettant aux initiés de pouvoir exprimer leur savoir-faire rapidement dans le jeu. L'aspect problématique réside en ce que ces deux « types » de

joueur vont actualiser le même système et jouer de concert au sein d'un univers fictionnel commun, qui doit pourtant répondre aux attentes divergentes de ces publics. Nous allons montrer qu'à fin de répondre à cet impératif, la réflexivité de la structure de *World of warcraft* ne renvoie pas uniquement à une expérience ludique « massivement multijoueur » en ligne comme on pourrait le penser en premier lieu. Il construit également un modèle de joueur en débordant de son cadre pour faire appel à des connaissances issues d'autres pratiques fictionnelles et ludiques (en reprenant notamment des mécanismes typiques de jeux « solos »), de sorte à ce que le joueur potentiel ne soit jamais totalement étranger et néophyte au sein de ce monde.

Il semble un premier lieu important de souligner que dans le jeu vidéo, avant même d'actualiser la structure de jeu, c'est sur le genre de jeu que va se porter l'attention du joueur. Il est donc nécessaire de prendre en considération en premier lieu la façon dont une œuvre vidéoludique particulière s'inscrit, ou non, dans un genre déterminé pour faire sens auprès de son public. Pour reprendre l'expression de Jean-Marie Schaeffer, la thématique fait en partie office de cadre pragmatique pour le contrat ludique. Tout d'abord, la thématique de l'univers est emprunte de médiéval fantastique, ce qui n'est pas anodin. Comme le souligne Gilles Brougère, cet univers de fiction « renvoie à un genre qui a dominé la culture adolescente ces dernières années.» (Brougère, 2005 : 169). Il remarque dans ce genre littéraire que l'univers de référence est travesti « en tradition immémoriale, mais réciproquement toutes les traditions mythiques disponibles sont mobilisées pour faire œuvre de création » (*ibid.* : 171). L'utilisation de cette thématique permet donc de proposer un monde fictionnel qui, bien qu'il puisse paraître différent sur de nombreux points, n'a pas pour vocation de paraître complètement étranger à celui qui y pénètre, car il joue particulièrement sur son indexicalité pour faire sens. Cette remarque est aussi valable pour les différents personnages que le joueur peut incarner lors de la création de son avatar. Les races ayant une isomorphie prononcée avec l'homme sont pour la plupart du côté de l'alliance tandis que les créatures issues d'un bestiaires plus fantaisistes sont majoritairement intégrées à la horde. Il faut cependant remarquer que la « monstruosité » des races de la horde ne les place pas pour autant dans un rôle actanciel d'anti-sujet. Comme le remarque Pierre Bruno au sujet de jeux vidéo parus au début des années 90, la monstruosité était dans de nombreux jeux un « adversaire inévitable » (le terme de monstre désignait à ce titre tout ennemi du joueur). Dans le cadre de *World of warcraft*, les races appartenant à la horde n'ont pas pour unique vocation de s'opposer au camp de l'alliance. Concernant chacun de ces deux camps, il n'y a pas, lors de la création du personnage, une indication dans le programme narratif présentant par avance un sujet et un anti-sujet. S'il est indiqué lors de la création du personnage (et donc du choix du camp) que l'alliance œuvre pour rétablir l'ordre dans un monde déchiré par la guerre, le rôle de la horde n'est pas symétriquement d'imposer le chaos. Il est par

exemple indiqué que les taurens (des sortes de minotaures) tâchent de préserver la « balance de la nature ». Il n'y a pas, parmi les races, de héros pré-établis, le sens de la bataille qui fait rage en Azeroth étant à construire à travers de nombreux objectifs qui sont délivrés au joueur dès son entrée dans ce monde. Ces différents aspects ont alors pour vocation de ne pas restreindre par avance les significations que pourraient revêtir les actions du joueur, ce qui joue particulièrement avec l'indexicalité de la structure (le sens de l'action dépendra de son contexte, un elfe pouvant être à ce titre plus maléfique qu'un orc…).

Il faut également rappeler que le genre littéraire médiéval fantastique est fréquemment lié à celui des jeux de rôles « sur table », qui ont alors pour vocation de servir de modèle au système de règle mis en place dans *World of warcraft*. À ce titre, la structuration du système de quêtes est un autre élément essentiel à analyser pour comprendre la façon dont *World of warcraft* construit une certaine expérience de jeu. Il faut relever que la structure de jeu délivre avant tout comme objectif au joueur de faire progresser son avatar à travers les niveaux, quitte à parfois passer outre l'histoire développée par les différents personnages non joueurs de l'univers. Les joueurs sont en effet très vite confrontés à une multiplicité de quêtes qui ne peuvent être toutes résolues tant leur nombre va croissant au fur et à mesure que le joueur progresse dans l'exploration de l'univers de jeu. De même, les quêtes ne semblent jamais dessiner un objectif décisif et définitif qui viendrait clore de façon définitive le programme narratif. Dans cette perspective, le joueur reste constamment dans une phase d'acquisition de compétences, de qualification. Les actions du joueur sont avant tout intégrées dans le jeu en ce qu'elles permettent de gagner des points d'expérience pour faire progresser l'avatar, elles n'ont pas pour fonction première d'actualiser une intrigue bien déterminée dont la résolution ne dépendrait que des seules agissements du joueur. Dans ce cadre, puisqu'il n'y a jamais de sanction définitive venant clore le jeu, le joueur n'est aussi jamais définitivement gagnant ou perdant. À l'inverse d'autres MMORPGs ou d'anciens jeux de rôle de Blizzard en mode multijoueur, la mort du personnage n'entraîne pas de pénalités pour l'avatar, il ne perd pas des pièces de monnaie ou de points d'expérience. La mort n'entraîne ici qu'un report de l'action en faisant « perdre du temps » au joueur : le fantôme de l'avatar doit regagner son enveloppe charnelle afin de la faire revenir à la vie, ce qui nécessite parfois de courir pendant plus d'une dizaine de minutes avant de retrouver le corps du personnage (les lieux de résurrection étant généralement éloignés des lieux de bataille). Le joueur pourra alors reprendre sa quête là où il l'avait laissée pour essayer à nouveau d'atteindre les objectifs, jusqu'à la réussite. Sur le plan réflexif, ce système rapproche ce MMORPG de la logique qui se retrouve dans de nombreux jeux solos, où la structure de jeu fait croire au joueur qu'il suffit de le vouloir pour réaliser la performance. Dans *World of warcraft*, il est bien sûr possible d'avoir affaire à une quête irréalisable seul à un niveau donné, tous les essais du joueur se soldant

par un échec. Mais dans ce cas, le joueur pourra toujours y revenir lorsque son avatar disposera du pouvoir-faire nécessaire (l'avatar gagnant des compétences de plus en plus « puissantes » avec les niveaux). Le joueur peut alors très bien évoluer dans le monde de jeu sans passer par la dimension de jeu groupale, ce qui montre bien que la forme du joueur modèle de *World of warcraft* déborde de son cadre pour faire appel à des types d'expériences ludiques (typifications) qui ne se limitent pas au genre de jeu annoncé initialement (ceci relève l'intérêt de porter une attention soutenue au *play design* mis en place par la structure de jeu). En somme, à partir du moment où le joueur décide de consacrer du temps à la progression de son personnage, les quêtes qui s'offrent à lui pourront être accomplies. Du fait de cette absence de sanction définitive, la vocation des quêtes est donc, avant tout, de faire évoluer l'avatar et non de faire progresser un programme narratif dont la résolution dépendrait des seules actions du joueur. De fait, la progression de l'avatar à travers les niveaux est investi en devoir-faire par la structure de jeu, à la fois à travers le système de quêtes (leur accès est conditionnée par cette progression), le système d'exploration (il faut être d'un niveau suffisant pour accéder à certains lieux), le système de production des objets, etc. La réalisation de cet objectif est avant tout liée à la volonté du joueur de l'accomplir, selon un facteur d'investissement en temps. Cet aspect du jeu, qui repose sur le fait de « faire-croire » au joueur qu'il peut réussir à condition qu'il le veuille est typique des mécanismes issus de la phase de manipulation des jeux solos. En effet, dans un jeu multijoueur, le joueur étant confronté à d'autres concurrents humains, il ne suffit pas de le vouloir pour battre son adversaire, il faut également acquérir le savoir-faire nécessaire. Le caractère d'incertitude de l'action va dépendre de la personne que l'on affronte, alors que les jeux « solos » mettent fréquemment en place des niveaux de difficultés pour se rendre accessible au savoir-faire du joueur. De ce fait, l'aspect « massivement multijoueur » du logiciel, qui pouvait constituer une dimension problématique de l'expérience de jeu pour une part du public cible (les néophytes du jeu groupal de grande ampleur), peut être mis à l'écart si le joueur le souhaite, sans que cela ne l'empêche d'atteindre l'objectif principal qui se manifeste à lui sous différentes formes : faire progresser son personnage.

Néanmoins, si le jeu multijoueur est initialement dispensable à la progression, il va tout de même se présenter comme une possibilité qui s'offre rapidement, pour être quasiment omniprésent lorsque l'avatar s'approche du niveau 60. L'atteinte de ce niveau marque à ce titre la modification du joueur modèle présent jusqu'à ce stade. La réussite de cette épreuve marque effectivement la fin du système de points d'expérience, puisqu'il n'est plus possible d'en accumuler. Dans une optique systémique, il faut toutefois noter qu'un seul mécanisme joue sur le fonctionnement du tout et que la disparition de ce mécanisme de jeu, central jusqu'alors, modifie l'expérience de jeu. Le terme « *end game experience* » est d'ailleurs couramment employé par les joueurs pour qualifier

l'expérience de jeu une fois le niveau 60 atteint. Parmi les conséquences de cette modification, il faut notamment relever que l'augmentation des niveaux permettaient jusque là au joueur d'effectuer avec plus de facilité certaines épreuves qui se présentaient à lui à un stade inférieur, l'augmentation progressive du pouvoir-faire assurant la surqualification de l'avatar. L'arrêt de cette augmentation automatique lors de l'accomplissement d'épreuves ne permet plus au joueur de profiter de cette facilité de la réalisation dans les quêtes qui lui sont proposées au niveau 60. L'accent est alors davantage mis sur le savoir-faire issu de l'actualisation de la structure de jeu. Dans le cadre du jeu multijoueur à ce niveau, l'ensemble du groupe doit être à la fois qualifié quant au pouvoir-faire des avatars mais également vis-à-vis du savoir-faire des joueurs relatif au jeu, puisque le seul pouvoir-faire ne suffit pas à progresser dans les dédales de ces lieux. Le savoir-faire des joueurs relatif au jeu est donc véritablement mis à l'épreuve après le niveau 60, qui est de fait une phase dédiée aux joueurs experts.

Pour résumer les différents éléments relevés au sein de cette analyse, nous pouvons voir qu'il est essentiel de questionner l'expérience de jeu modélisée par la structure. Cela permet notamment de comprendre les processus de médiation induit par le système de jeu, ce qui nous a conduit par exemple à relever que, sur le plan de sa réflexivité, *World of warcraft* ne renvoie pas uniquement à une expérience de jeu « massivement multijoueur » en ligne au sein d'un univers persistant. La structure de jeu joue de même constamment avec l'indexicalité des actions entreprises, de sorte à « mettre en scène notre imaginaire », pour reprendre l'expression d'Alain Coulon. Mais tout en lui permettant d'employer ses propres schèmes d'interprétation pour faire sens, le contexte de jeu communique au joueur certaines typifications qu'il devra incorporer s'il veut pouvoir continuer à faire sens au-delà du niveau 60, qui met alors l'accent sur le savoir-faire incorporé à partir de l'actualisation de la structure. En somme la modification dynamique du joueur modèle propose au départ une structure ouverte qui va se restreindre par la suite aux joueurs experts.

Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : quelques pistes à explorer pour développer une analyse du *play design*

À travers un questionnement sur le *play design*, il nous semble que plusieurs pistes peuvent être explorées pour approfondir la connaissance de la singularité du jeu à son ère numérique. En premier lieu une analyse en terme de *play design* nous semble particulière féconde pour établir une histoire culturelle des jeux vidéo. Analyser la façon dont une structure construit un joueur modèle revient comme nous l'avons vu à décrire les représentations du jeu qu'elle véhicule de sorte à faire sens. Dans ce cadre, nous avons relevé qu'un jeu comme *World of warcraft* propose de se démarquer

fortement de jeux massivement multijoueurs l'ayant précédé, en intégrant des logiques de jeu qui lui étaient extérieures, ce qui n'est pas anodin pour un produit qui s'ouvre à des joueurs issus d'horizons culturels multiples. Il serait à ce titre intéressant de mener une étude comparative sur des MMORPG plus anciens, cette optique comparative pouvant être étendus à d'autres « types » de jeu. Il nous semble également que l'étude du *play design* ouvre plusieurs pistes aux projets d'analyse des usages liés aux mondes numériques. En effet, si l'étude du *play design* permet de décrire le joueur modèle, il nous semble important de souligner à nouveau que la structure de jeu construit l'ensemble de ses « interprétations légitimables » et la façon dont certains signes peuvent être agencés, mais elle ne nous dit rien sur la façon dont elle sera effectivement interprétée. Si l'on souhaite avoir un regard d'ensemble sur le processus de médiation ludique, il faut donc compléter cette analyse du joueur modèle par une analyse de pratiques des joueurs empiriques de sorte à cerner la façon dont ils confèrent une dimension ludique à leur pratique. Néanmoins il ne faut pas pour autant ignorer la structure de jeu, car cela reviendrait à ignorer une partie importante des facteurs qui rendent la médiation possible, plus particulièrement le rôle que revêt l'objet dans celle-ci. L'étude du jeu à son ère numérique incite de la sorte selon nous à adopter un cadre de référence interactionniste, qui cherche à placer l'objet et le sujet sur le même plan de sorte à comprendre comment s'opère la médiation ludique au travers des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation.

Références bibliographiques

Brendan B., 2007, « Interviews with Bing Gordon, Brendan Boyle, Brenda Laurel, and Will Wright » *in :* Bill Moggridge, Ed., *Designing Interactions*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Brougère G., 2005, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" », *Communications*, 77.

Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

Caune J., 2000, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communicaiton*, en ligne, <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>.

Courtés J., 1993, *La sémiotique narrative et discursive : méthodologie et application*, Pref. par A.J. Greimas, Paris, Hachette supérieur.

Eco U., 1985, *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. par Bouzaher M., Paris, Grasset.

Greimas A. J., *Du sens : essais sémiotiques*, Paris, Ed. du Seuil, 1992.

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

Huizinga J., 1951, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Trad. du néerlandais par Seresia C., Paris, Gallimard.

Lecerf Y., 1985, « Lexique ethnométhodologique », *Pratiques de formation, Ethnométhodologies*, 11-12, en ligne, <http://vadeker.club.fr/corpus/lexique.htm>.

Salen K., Zimmerman E., 2005, « Game design and meaningful play », *in :* Raessens J., Goldstein J., 2005, *Handbook of computer game studies*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Schaeffer J.-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.