



**HAL**  
open science

## La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles

Emmanuelle Jacques, Claire Siegel

► **To cite this version:**

Emmanuelle Jacques, Claire Siegel. La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles : version finale. Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires, co-organisé par laboratoire RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM, laboratoires RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM, Nov 2014, Montpellier, France. hal-01636356v1

**HAL Id: hal-01636356**

**<https://hal.science/hal-01636356v1>**

Submitted on 16 Nov 2017 (v1), last revised 21 Nov 2017 (v2)

**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.

**Actes du Colloque Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires  
20 novembre 2014  
co-organisé par le laboratoire  
RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM2**

# La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles

**< Emmanuelle Jacques<sup>1</sup> > < Claire Siegel<sup>2</sup> >**

1. Laboratoire : RIRRA 21  
MCF en Arts plastiques

[emmanuelle.jacques@univ-montp3.fr](mailto:emmanuelle.jacques@univ-montp3.fr)

2. Laboratoire : RIRRA 21  
MCF en Arts plastiques

[claire.siegel@univ-montp3.fr](mailto:claire.siegel@univ-montp3.fr)

## **< RÉSUMÉ >**

Dans cette communication nous proposons une analyse triangulaire [réception, création et contextualisation] de jeux vidéo sur interfaces gestuelles afin de saisir les traces d'une nouvelle jouabilité postmoderne. Ainsi quatre jeux vidéo sont analysés : *Flower* de *That Game Company* [PlayStation 3], *Les Lapins crétiens La Grosse Aventure* du studio *Ubisoft* [Wii], *Magnetize me* du *Copenhagen Game Collectif* et *Child of Eden* créé par le studio *Q Entertainment* [PlayStation 3 et Xbox 360-Kinect]. Ambiguës de par leur position entre productions commerciales et indépendantes ou artistiques, ces œuvres sont porteuses des espoirs et conflits sociaux de notre époque notamment sur une nouvelle étape de marchandisation des œuvres vidéoludiques vers un grand public ou le joueur est considérés comme un consommateur. Les corps mis en spectacle apparaissent difformes ou liquides, les structures de jeux sont trop rapides et précises pour offrir des expériences adaptées. Une question s'impose au niveau esthétique, l'esthétique vidéoludique et plus généralement artistique doit-elle être une échappatoire à la condition humaine, ou peut-elle contribuer à son amélioration ?

< ABSTRACT >

In this paper we propose a triangular analysis [reception, creation and contextualization] of video games on gestural interfaces in order to capture the traces of a new postmodern gameplay. Thus four video games are analyzed: *Flower* of That Game Company [PlayStation 3], *The Raving Rabbids The Big Adventure* of Ubisoft studio [Wii], *Magnetize me* of Copenhagen Game Collective and *Child of Eden* created by the studio Q Entertainment [PlayStation 3 and Xbox 360-Kinect]. Ambiguous because of their position between commercial and independent or artistic productions, these works bear the hopes and social conflicts of our time, particularly on a new stage of commodification of videogame works to a large audience where the player is considered like a consumer. The bodies put on show appear deformed or liquid, the structures of games are too fast and precise to offer adapted experiments. A question is needed at the aesthetic level, the aesthetic video game and more generally artistic should it be an escape from the human condition, or can it contribute to its improvement?

< MOTS-CLES >

Ubiquitaire, interfaces gestuelles, jeux vidéo, culture des joueurs, design d'interfaces, seamless, seamfull, *Flower* de *That Game Compagny* [PlayStation 3], *Les Lapins crétiens La Grosse Aventure* du studio *Ubisoft* [Wii], *Magnetize me* du *Copenhague Game Collectif*, *Child of Eden* créé par le studio *Q Entertainment* [PlayStation 3 et Xbox 360-Kinect].

< KEYWORDS > [6 pts avant, 3 après]

Ubiquity, Ubiomp, gestural interface, videogames, cultural studies, interface design, seamless, seamfull, *Flower* of That Game Company [PlayStation 3], *The Raving Rabbids The Big Adventure* of Ubisoft studio [Wii], *Magnetize me* of Copenhagen Game Collective, *Child of Eden* created by the studio Q Entertainment [PlayStation 3 and Xbox 360-Kinect]

---

## 1. Introduction

La difficulté à définir la notion de jouabilité se situe certainement dans la difficulté même à définir ce qui fait jeu et ensuite ce qui donne du plaisir. Comme Michel Foucault<sup>1</sup> l'explique en 1966, ce qui fait jeu, à partir du moment où on veut bien « y croire », sont des espaces hétérotopiques où les conventions sont ou peuvent être inversées. Ce jeu hétérotopique permet l'expérimentation de la transgression et devient un espace potentiel de modifications sociales. Il serait une attitude ludique [Genvo, 2013], une humeur ludique [Rao, 2007], un espace potentiel de relaxation provisoire et partielle des urgences du réel [Belin], une sorte de suspension de nos croyances et de nos mœurs à l'intérieur d'un cercle magique [Huizinga, 1938]. Comme l'argumente le mouvement situationniste lors de la construction de situations : le jeu permettrait d'expérimenter pour le plaisir des comportements étranges et inaccoutumés même dangereux et d'interroger les rapports sociaux et leurs convenances [Marcolini, 2013, p.65]. Cette jouabilité subversive se situe alors dans un espace potentiel où peut se construire l'individu critique contemporain. Mais à l'heure d'un néo-libéralisme opportuniste, ce qui était hier des activités subversives tels les premiers dispositifs où les corps dansaient avec des technologies diffuses offrant une expérience immersive novatrice<sup>2</sup> ont été récupérées par la culture dominante enserrant ces expériences dans une logique marchande. Pourtant l'objectif premier de ces dispositifs fut de rendre le spectateur actif et donc d'offrir une situation d'émancipation émotionnelle<sup>3</sup> et relationnelle. Alors que des éléments numériques invisibles habillent notre quotidien, entrent dans nos objets familiers et captent nos gestes

---

<sup>1</sup> Le Corps utopique, 1966, Conférence radiophonique sur France-Culture.

<sup>2</sup> Par exemple, dès 1982, David Rokeby met au point le système *Very Nervous System*, qui permet à un danseur de produire de la musique par ses gestes et ses déplacements. Dans les mêmes années un logiciel de composition chorégraphique *Life Forms* permet à Merce Cunningham d'offrir de nouvelles expériences esthétiques. En 1995, Les danseurs plasticiens *N + N Corsino* mêlent danseurs réels et danseurs virtuels dans une chorégraphie enregistrée sur une même bande vidéo : Totempol.

<sup>3</sup> Le multimédia immersif offrant une polysémie sera au cœur du développement de l'homme démocratique américain dans la première moitié du 20<sup>e</sup> siècle, voir Le cercle démocratique, Le design multimédia, de la seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques de Fred Turner, 2016 aux éditions C&F éditions.

et attitudes dans une sorte mise en spectacle de notre réalité, les données produites par ces milliers de petits gestes anodins permettent à des plateformes de s'enrichir dans un temps record. Ces interfaces intrusives sont aussi nommées ubiquitaires et ludiques. Leur fonctionnement sensitif en langage naturel et fluide offre un premier niveau de jeu, celui de contrôler des images et des objets par simple caresse, ordre vocal et mouvements du corps. Les doigts glissent, les mots dialoguent bizarrement et s'accrochent à des algorithmes plus ou moins intelligents et adaptatifs. Au survol, les interfaces répondent, le plaisir est celui du marionnettiste, du créateur de vie telle une main de Dieu. Ces jeux à la surface de l'interface se diffusent partout, ils sont ubiquitaires et peuvent être dans et en dehors du cercle magique. En même temps, ils deviennent tangibles [Ishii, 2008] et réinventent des situations de jeu en dehors des écrans, les interfaces sont alors qualifiées de conviviales, elles sont le lieu privilégié d'une esthétique relationnelle [Bourriaud, 2001]. Les designers d'interfaces, ces fameux designers compréhensifs [Turner, 2016], vont travailler particulièrement les affordances [Gibson, 1979, Norman, 2004] des moyens de contrôle [périphériques] jusqu'à leur complète disparition. Les interfaces sont ainsi devenues non plus une médiation entre le langage informatique binaire et le langage humain, mais des sortes de gadgets, objets numériques sans grandes utilités, mais extrêmement désirables et addictifs. Proche des expériences hallucinogènes des années 60 et des recherches d'expansion de la conscience, ces hybridations de nos vies avec la technologie offrent l'illusion d'échapper à nos conditions humaines, elles agissent comme un remède aux désillusions de la vie<sup>4</sup>. Dans cet article nous explorons et comparons quatre jeux vidéo : *Flower* de *That Game Company* [PlayStation 3] où le joueur incarne un pétale de fleur et maîtrise l'impulsion du vent, *Les Lapins crétins La Grosse Aventure* du studio *Ubisoft* [Wii], jeu de course à travers une société d'hyper consommation puis le jeu *Magnetize me* du *Copenhagen Game Collectif*, où l'écran a disparu au bénéfice d'une interaction dans l'espace public obligeant les joueurs à se toucher corporellement dans une esthétique relationnelle. Ainsi que *Child of Eden* créé par le studio *Q Entertainment* [PlayStation 3 et Xbox 360-Kinect], nouvelle adaptation du jeu vidéo de tir psychédélique *Rez* créée par Tetsuya Mizuguchi. Au travers l'analyse de ces œuvres, c'est l'avènement d'une nouvelle

---

<sup>4</sup> C'est ainsi qu'au plus fort des crises économiques, l'industrie du jeu vidéo effectue ses meilleures ventes pour en savoir plus : le baromètre annuel du jeu vidéo, réalisé par le syndicat national des jeux vidéo et l'IDATE Digiworld, en ligne : <http://snjv.org/publications/>, consulté le 21 octobre 2017.

jouabilité qui émerge soulevant des questions esthétiques et sociopolitiques. Une question s'impose au niveau esthétique, l'esthétique vidéoludique et plus généralement artistique doit-elle être une échappatoire à la condition humaine, ou peut-elle contribuer à son amélioration ?

## 2. Le paradigme des affordances

Aujourd'hui dans l'approche industrielle postmoderne la notion de jouabilité est instrumentalisée, elle est définie comme ce qui permet de traduire l'engagement dans une activité ludique et d'y prendre du plaisir. Elle permet de graduer le plaisir potentiel du joueur, les enchaînements, la fluidité entre le système de jeu et l'interaction. Elle se décline en un ensemble d'outils rationnels afin de diminuer les risques inhérents aux médiacultures<sup>5</sup> [théorie du *flow* appliquée à la notion d'équilibrage, documentation de projet, boucles des mécanismes de jeu, théorie du plaisir<sup>6</sup>, etc.]. Ainsi les Game designers vont devoir avec des règles et des structures préétablies garantir la jouabilité c'est-à-dire en quelque sorte le plaisir de jouer. La maîtrise de ces outils et des technologies afférentes nécessite une spécialisation professionnelle de plus en plus fine à l'image des chaînes de production industrielle. La compétence créative valorisée est alors d'être capable de répéter en donnant l'illusion d'une nouveauté. C'est le plaisir populaire de la ritournelle<sup>7</sup>, que l'on reconnaît et qui diffère légèrement, telles les structures ludiques standardisées des jeux vidéo. Explorer ces nouveaux espaces ludiques complexes nécessite un long apprentissage des modalités techniques et ludiques par les joueurs, d'autant plus que les premiers jeux offraient des interfaces pratiquement impossibles à utiliser. Les corps des joueurs sont alors le siège d'usages longuement incorporés où la notion de jeu se teinte d'une connaissance pratique des périphériques des jeux vidéo et des structures ludiques. Ainsi le jeu

---

<sup>5</sup> Notion de répertoires d'œuvres face à l'imprévisibilité des choix du public. L'industrie culturelle est dépendante d'une sorte d'intelligence autonome du public ce que Richard Hoggart ; dans *La Culture du pauvre*, nomme la « théorie de la consommation nonchalante » et qui semble résister aux pronostiques marketing, obligeant l'industrie à miser sur plusieurs œuvres de différents genres.

<sup>6</sup> Isberter Katherine, Schaffer Noah, *Game Usability, advice from the experts for advancing the player experience*, ed. MK, 2008.

<sup>7</sup> *En avant la zizique... et par ici les gros sous*, de Boris Vian, 1958. Ce livre critique montre la spécialisation et l'instrumentalisation telle une chaîne de production industrielle de la musique populaire.

devient un objet d'incorporation des normes, valeurs sociales et techniques inscrites dans les dispositifs vidéoludiques. C'est d'ailleurs ces normes, valeurs, cette sémiologie du sens fermé qui sera au cœur de la théorie des affordances en design d'interfaces. Il existe un lien entre les contrôles difficiles à utiliser et le plaisir de jouer aux jeux vidéo, plaisir de la virtuosité. Les interfaces gestuelles et ubiquitaires créent une frustration et déception des joueurs inconditionnels, car elles apparaissent trop faciles. Ces interfaces sont devenues hégémoniques depuis le succès des téléphones et tablettes multimédia. Elles sont au cœur d'un changement paradigmatique : le passage de l'informatique au numérique ubiquitaire, de la métaphore de bureau à la métaphore liquide. Le changement est important, en même temps qu'une miniaturisation des éléments informatiques se réalise par la convergence de champs de recherche jusque-là autonomes [robotique, nanotechnologies et réseaux] se concrétise le développement d'interfaces directement issues de l'imaginaire des romans de science-fiction et dont le développement s'articule autour des concepts d'affordances, d'interfaces en manipulation directe et de facilité d'utilisation. Ces interfaces redévoient les gestes et les corps se mettent en mouvement dans une interactivité de plus en plus naturelle par rapport à la vie réelle. Plus besoin d'apprendre un langage binaire et algorithmique, le fonctionnement fastidieux d'interfaces de bureau et de système d'exploitation, les usagers découvrent le fonctionnement de façon intuitive. Se joue ici une véritable guerre culturelle entre une industrie dont l'objectif est d'étendre au maximum, la captation de nos attentions avec des technologies omniprésentes et faciles de préhension et une culture de joueurs inconditionnels. Ceux-ci désirent garder leur vieil ordinateur avec lequel ils ont développé une virtuosité de manipulation des périphériques et qu'ils peuvent trafiquer au niveau du code informatique et du matériel. Fini la manette, le clavier et la souris à plusieurs boutons qui exigent une longue incorporation. Par exemple, le volant devenu interface tangible nécessite juste du bon sens pour activer le jeu et l'ordinateur devenu une boîte noire se transforme en médium de nouvelles sensations sensibles et viscérales [Bart, 2007].

## **2. Triangulation méthodologique**

Notre méthodologie croise trois approches complémentaires : réception, création et contextualisation. Une analyse des usages et pratiques des interfaces gestuelles [hormis le dispositif Magnétize me,

dont la forme n'a pas vocation à être diffusée] nous a permis d'observer les jeux et les interfaces gestuelles en action dans l'espace quotidien du joueur en regardant plus particulièrement le détournement culturel, théorisé par Michel de Certeau (1990). Notamment les tactiques de résistance aux différentes affordances [conceptuelles, formelles et expérientielles] et à leurs prescriptions d'usages [Sharp, John, 2015]. Ce concept de détournement rejoint les notions de jouabilité critique [Critical Game Play] de Mary Flanagan (2009) qui situe le « jouer » dans une pratique subversive et émancipatrice en résistance naturelle aux instrumentalisations commerciales des jeux industriels. Ainsi, joueurs et concepteurs résistent à l'instrumentalisation marchande des créations. Nous analysons ensuite les mécaniques des jeux jusqu'aux paramètres atomiques et les affordances des périphériques de contrôles proposées aux joueurs, afin de mesurer les caractéristiques de la jouabilité gestuelle. Ceci permettra de nourrir l'analyse sociocritique [Zima, 1985] des formes et structures des jeux vidéo afin d'observer l'inscription des valeurs au cœur des mécaniques et des représentations des jeux. Cette méthodologie permet de mettre à distance les structures formelles significatives des œuvres vidéoludiques pour comprendre l'imaginaire culturel qui s'immisce à l'insu des concepteurs dans ses créations. Ces jeux vidéo sont saisis comme le lieu d'expression des lacunes et contradictions de notre société sur différents niveaux de sens : le sensible, le contexte et l'idéologie. Nous considérons que ces créations vidéoludiques sont traversées par les changements sociétaux que les concepteurs et artistes vivent. Ces traces s'instancient à travers plusieurs œuvres [inter iconicité] produites dans une même période et révèlent des non-conscients collectifs. Tout en restant ambiguës de par leur position entre productions commerciales et indépendantes ou artistiques, ces œuvres sont porteuses des espoirs et conflits sociaux de notre époque notamment sur un accès aux codes informatiques et à l'équipement et une recherche de reconnaissance culturelle. Nous portons une attention particulière aux rapports de force entre éléments critiques et idéologiques. La sociocritique postule une homologie structurale entre un non-conscient collectif qui s'exprime dans et à travers les œuvres vidéoludiques et la situation sociale des différents groupes sociaux représentés, ici ce sont les joueurs amateurs et les joueurs consommateurs qui se confrontent à une jouabilité qui apparaît d'un côté dénaturée et de l'autre consommable facilement. Ainsi dans les formes et les structures ludiques [algorithmiques et narratives] des jeux vidéo et dans une dialectique avec les usages et pratiques des créateurs et des joueurs, nous recherchons les nouvelles manières de



jouer contemporaines et les résistances déployées face à la transformation de l'ordinateur devenu pour certains joueurs, un outil de connaissance.

### 3. La guerre des cultures

*Flower* est un jeu sorti sur *PlayStation 3* [console de salon de Sony] en 2008, il utilise la manette de la *PS3* combinée d'une technologie *Sixaxis*. Celle-ci reconnaît les mouvements de rotation et d'accélération et réagit aux mouvements des poignets. Elle combine une manette classique de jeu vidéo et des technologies gestuelles. Ce jeu a été conçu par le game designer Jenova Chen, considéré comme l'un des game designers les plus innovants de la scène du jeu vidéo. *Flower* s'inscrit à la suite de différentes créations du concepteur [*Cloud*, *Flow*] qui témoigne de son intérêt pour la théorie du *Flow* de Csikszentmihaly (2005). Cette théorie cherche à comprendre de quoi est constitué le bonheur. Elle propose de définir le bonheur comme un état de *flow*, c'est-à-dire un état d'équilibre entre nos compétences et nos défis. Cet état se caractérise par une capacité à s'impliquer totalement dans une activité, au point de perdre la notion du temps, des bruits ou événements environnants. Il est aussi nommé « expérience optimale ». L'expérience optimale rend l'individu capable d'oublier les aspects déplaisants de la vie, les frustrations ou les préoccupations. Cette théorie du bonheur est le résultat d'une première analyse empirique en psychologie sur l'observation d'artistes, de chercheurs et de sportifs de haut niveau. Ce sont des praticiens d'excellence dans leur domaine, qu'ils ont acquis grâce à une détermination, une assiduité et une rigueur sur une longue période. L'hypothèse posée est que dans la vie de tous les jours, nous serions heureux lorsque les tâches que nous devons accomplir sont suffisamment difficiles, mais à notre portée – dans le cas contraire nous tomberions dans la frustration. Nous éprouverions de l'ennui lorsqu'au contraire les activités ne représenteraient pas suffisamment de défis. Cet équilibre précaire est difficile à maintenir, car nos capacités d'apprentissages augmentent sans cesse nos habiletés et que nos objectifs peuvent paraître souvent démesurés face à nos aptitudes. Les théoriciens du game design simplifieront cette recherche dans sa plus simple expression instrumentale en un graphique montrant l'état d'engagement tel un faisceau en équilibre entre l'ennui et l'anxiété avec une graduation de l'engagement en différents états [l'euphorie, la concentration, le contrôle, la curiosité [Ettis, 2005]]. Jenova Chen

travaille à partir de cet état de *flow* dans une thèse *Flow in Game (2006)* pour l'obtention d'un master en Fine Arts and Interactive Media à l'école de cinéma de l'université de Californie. Son objectif est de parvenir à optimiser cette théorie dans les jeux vidéo et de concevoir une jouabilité fluide. Selon lui, la majorité des jeux vidéo n'offrent qu'un type de *flow* qui se base sur la compétition, et ils ne cherchent pas à élargir la zone de *flow*. Jenova Chen souhaite prolonger cette zone en maintenant les joueurs le plus longtemps possible dans cet état de bonheur. Il travaille alors à partir d'un système de gameplay adaptatif, où le joueur a le choix entre des chemins plus ou moins complexes. Le point central de son expérimentation est de donner au joueur la possibilité de mesurer ses compétences par des rétroactions fluides. Une tolérance aux erreurs permet aux joueurs de ne pas ressentir de sanction lors d'actions ratées et de pouvoir réajuster leur façon de jouer sans interruption. La vitesse de déplacement, le choix, la possibilité de terminer des zones de jeux ou non vont contribuer à laisser le joueur maître de son niveau de difficulté. La particularité de l'œuvre de Jenova Chen est qu'il s'interroge sur l'arrivée des joueurs novices aussi appelés *casuals*. Ceux-ci s'affirment avec l'arrivée des interfaces gestuelles après une première apparition sur les jeux sur navigateur [Juul, 2012]. Les jeux de J. Chen s'adressent autant aux joueurs inconditionnels qu'aux nouveaux joueurs qui ont peu de temps à investir dans les jeux vidéo. *Flower* est donc le fruit de cette expérimentation esthétique. Au début le joueur est plongé dans un environnement mettant en scène une atmosphère poétique et champêtre. Ce joueur incarne un pétale de fleur et maîtrise l'impulsion du vent qui va animer ce pétale. Il va alors jouer le rôle d'un semeur de graines redonnant forme aux paysages dévastés par la pollution. Dans une promenade telle une feuille au vent, le joueur va devoir prendre soin de ce paysage afin que les endroits défraîchis, abimés, retrouvent une harmonie et des couleurs. Il a six niveaux à réaliser, à chaque niveau les pétales se rapprochent de la ville d'où les fleurs sont prisonnières d'un pot placé sur le rebord d'une fenêtre. Les paysages changent d'atmosphère, jusqu'au cinquième niveau qui est le plus désolé. Dans ce niveau la fleur qui s'échappe du pot restera desséchée même après son exploration. Cet univers figure par des sortes de tourelles en fer organiques, ressemblant étrangement à des puits de pétrole, l'industrialisation du monde et les ravages écologiques. L'électricité est un fil conducteur, le joueur grâce aux pétales de fleurs et au vent, va neutraliser l'aspect néfaste de cette industrialisation jusqu'à avoir le pouvoir de la détruire au sixième niveau. Ces tourelles sont d'abord neutralisées [elles n'électrocutent plus] puis éliminées. Ce jeu

porte explicitement le message de l'urgence de produire des énergies renouvelables et naturelles. Le joueur en quelque sorte joue à travers le vent et le pétale un citoyen responsable et respectueux de la terre. La théorie du bonheur de Czsikszentmihaly dont le cadre est particulièrement individualiste est ainsi resituée dans une totalité cohérente [Lukacs, 1916] ; pas de petit bonheur égoïste possible dans un monde dénaturé. Le bonheur de l'humanité passe par une collaboration harmonieuse entre humains, technologies et nature ainsi qu'entre ville et campagne. Le joueur est interpellé par un gameplay poétique engagé ou à la fin du jeu, la vie revient dans la ville.

Les éléments d'interfaces sont absents, l'interface de jeu est sans coutures [*seamless*], pour laisser place à une narration environnementale et à une interactivité contextuelle. Ce jeu immersif tente d'effacer la logique numérique derrière la fiction en donnant l'illusion d'une neutralité du numérique même s'il utilise une manette physique. L'utilisation de celle-ci est réduite, elle n'exige pas de convoquer la connaissance incorporée des joueurs inconditionnels. *Flower* est considéré comme un jeu indépendant ainsi que le studio *Thatgamecompany*. Mais *Flower* issu d'un travail de recherche répond aussi d'une commande par *Sony* pour mettre en avant l'arrivée des technologies gestuelles sur la console *PlayStation 3*. *Flower* surfe sur la vague de l'immersion commerciale. Le *flow* comporte en effet une dimension marchande liée à la recherche d'une perte de conscience matérielle au bénéfice d'une expérience émotionnelle optimale<sup>8</sup>. En même temps, il répond à l'objectif marketing d'un élargissement du public ciblé. L'expérience joueur est alors discursive, puisque lorsque les corps et les mains deviennent interfaces, les rythmes et actions standards des jeux vidéo apparaissent impossibles à réaliser en dehors

---

<sup>8</sup> « Voilà ce que nous entendons par expérience optimale. C'est ce que ressent le navigateur quand le vent fouette son visage... C'est le sentiment d'un parent au premier sourire de son enfant. Pareilles expériences intenses ne surviennent pas seulement lorsque les conditions externes sont favorables. Des survivants de camp de concentration se rappellent avoir vécu de riches et intenses expériences intérieures en réaction à des événements aussi simples que le chant d'un oiseau [...]. Ces grands moments de la vie surviennent quand le corps ou l'esprit sont utilisés jusqu'à leurs limites dans un effort volontaire en vue de réaliser quelque chose de difficile et d'important. L'expérience optimale est donc quelque chose que l'on peut provoquer... Pour chacun, il y a des milliers de possibilités ou de défis susceptibles de favoriser le développement de soi (par l'expérience optimale). », Csikszentmihalyi, 2004, p24.

du clavier [notamment des raccourcis], de la souris et des manettes de consoles de jeux vidéo. Il devient urgent de ralentir les rythmes, et d'offrir des expériences de jeux adaptées à ces nouvelles interfaces. C'est ainsi que le mouvement des jeux lents [*slow gaming*] offre de nouvelles expériences haptiques renouant avec les expériences des dispositifs artistiques de l'art numérique où les corps dansent et les objets deviennent préhensibles.

*Les lapins la grosse aventure* est un jeu édité par *Ubisoft* en 2009 peu de temps après le lancement de la *Wii*. La *Wii* est une console de *Nintendo* qui détecte la position, l'orientation et les mouvements dans l'espace de la *WiiMote*. Cette manette simplifiée prend la forme d'une télécommande. Le jeu vidéo, *Les lapins crétins la grosse aventure* fait partie d'une série initiée avec le personnage Rayman, créé par Michel Ancel, Game designer chez *Ubisoft*. Devenu une véritable star du jeu vidéo, Michel Ancel est un créateur du vivier de créatifs que *Ubisoft* entretient et utilise comme label de qualité. Dans ce type de jeu vidéo de plateforme, le joueur doit aider les lapins à atteindre la lune. Effectivement, tombés par inadvertance sur un lampadaire public, une électrocution du postérieur leur offre une expérience extatique. Les lapins tout émoustillés décident de repartir s'envoyer en l'air sur l'astre lunaire. Pour rejoindre la lune, ils décident d'empiler un immense tas de détritiques composés d'objets de consommation. Les lapins décervelés deviennent accrocs à l'électricité [symbole du progrès et de la connaissance] alors que les humains terrifiés par ces bestioles se transforment en exterminateurs camouflés dans une combinaison antiradiation et armés de bombes<sup>9</sup>. Derrière les représentations des lapins crétins se cache la nouvelle figure du joueur consommateur. Ainsi dans les premiers jeux de la série *Les lapins crétins*, les fameux *users* que les hackers nommeront *losers* se trouvent actualisés dans la représentation même des lapins crétins révélant les stéréotypes des joueurs *casuals*. A contrario des autres jeux vidéo des lapins crétins construits sur le modèle des *party games*<sup>10</sup> et qui essaient de mettre en scène les spécificités des interfaces gestuelles [parfois jusqu'à une sorte de gesticulation improbable] ce jeu *La grosse aventure* utilise un gameplay classique [rythme progressif, récompenses] avec une trame narrative ; le corps n'est plus convoqué comme interface de jeu et le

---

<sup>9</sup> La guerre et les drogues sont intimement inter reliées dans les sources des utopies numériques haut lieu du monde spectaculaire de ce début de XXIe siècle [Turner, 2016].

<sup>10</sup> À comprendre comme des jeux de fêtes, des jeux courts, à plusieurs, qui font rire.

joueur n'est pas obligé de se tenir debout. Ce choix permet de maintenir le rythme des jeux standards et ainsi de satisfaire les joueurs vidéoludiques inconditionnels sans bouleverser leurs habitudes de jeu. En guidant le cadi conduit par un ou plusieurs lapins crétins, le joueur doit récupérer des items disposés à l'écran et en récupérer le maximum à chaque niveau. Ces items sont des objets du quotidien, des biens de consommation sans distinction de valeur. Le jeu propose des clins d'œil critiques à propos de la société de consommation, de l'accumulation des objets, et pose un regard parodique sur la condition humaine qui apparaît morne et monotone, enserrée dans une routine du quotidien, en comparaison à l'activité festive et déjantée des lapins. La critique de la consommation qui passe par l'univers parodique de ce jeu révèle un profond pessimisme sur l'avenir de l'humanité, la perte d'espoir en la terre devenue une déchèterie se concrétise dans une réinterprétation de la tour de Babel, symbole ici de gaspillage et du processus de réification des objets. L'univers est au cœur d'une ville qui ressemble à *Las Vegas*, ville kitsch [Arrault, 2010] par excellence et dont le centre d'affaires est transformé en un amas de détrit. Dans cette course folle, où policiers, employés vont être bousculés et agressés par ces lapins au comportement anormal, les concepteurs et réalisateurs de ce jeu s'évertuent d'intégrer sous forme de petites citations de nombreuses références à notre actualité politique et économique par exemple « travailler, plus pour gagner plus » à laquelle ils ajoutent « pour consommer plus ».

Si *Flower* a connu un certain succès au niveau des interfaces gestuelles par sa mise en œuvre d'une gestuelle et d'un mouvement proche du *Slow Gaming* où le rythme du jeu plus lent permet une interactivité possible avec le corps. *Les lapins crétins La grosse aventure* eux échouent à se séparer des standards classiques des jeux vidéo. Dans ces deux jeux vidéo se rejoue une guerre culturelle, entre amateurs d'informatique détenant une culture de fans et une marchandisation grand public de l'informatique<sup>11</sup> et des jeux vidéo. Une sorte d'anomie technologique, révélatrice de frictions et conflits entre des joueurs avertis et fans et une

---

<sup>11</sup> Chez Apple, la discussion sur l'indispensable formation de l'informatique tourna en faveur des logiques marketing vers une vente d'objets de consommation dont l'apport sociétal (voir Bootstrapping de Thierry Bardini) fut volontairement oublié au profit d'une utilisation superficielle de l'ordinateur. L'effort se concentra alors sur le développement d'interfaces agréables à utiliser jusqu'à la concrétisation complète du concept de manipulation directe, c'est-à-dire la disparition même des interfaces dans une transformation des objets de l'environnement en objets numériques.

nouvelle phase d'industrialisation des jeux vidéo se jouent au cœur même du processus de création et réalisation industrielle. Ces nouveaux joueurs nommés occasionnels sont une véritable manne pour l'industrie du jeu vidéo puisqu'ils permettent d'envisager des projections de ventes à tous les individus dans le monde, mais les concepteurs et réalisateurs de jeux vidéo sont des joueurs avertis, amoureux de leur pratique incorporée. C'est ainsi qu'apparaît dans *Les Lapins crétiens la grosse aventure*, une forme de résistance à l'instrumentalisation marchande des jeux vidéo et des interfaces fluides. Dans la série *Les lapins crétiens*, les équipes de réalisation questionnent les valeurs embarquées dans ces interfaces et les stéréotypes inhérents à la transformation d'une figure d'amateur de jeux vidéo à un consommateur.

#### 4. Le devenir des corps spectacles

*Magnetize Me* a été créé par le *Copenhagen Game Collective* notamment par Patrick Jarnfelt et Amina Naseem, lors de l'Exile Game Jam en 2013. Il n'est possible d'y jouer que lors des soirées organisées par le collectif. Ce collectif d'artistes vidéoludiques non lucratif a pour objectif de créer un réseau de développeurs, game designers et graphistes afin d'initier des projets de jeux expérimentaux. Ils animent des soirées, s'exposent dans des festivals, investissent l'espace urbain. Leur positionnement est très proche des tiers lieux de type maker place comme les Fab Labs. Ils mettent au cœur de leur fonctionnement l'idée de bricolage et de détournement technologique. Copenhague Game collectif concrétise suivant les projets des partenariats entre des universités et des entreprises. C'est un lieu d'incubation et d'innovation. Leurs projets vidéoludiques se remarquent par l'ingéniosité des détournements des périphériques gestuels grand public [*Wii*, *Move* et *Kinect*] ainsi que dromes [*Drome Concept*], tableaux de jeu et autres périphériques. Ainsi ils se réapproprient les périphériques des consoles industrielles, ouvrent les technologies fermées et propriétaires. Cette réappropriation est encore possible avec les périphériques gestuels, elle sera de plus en plus difficile avec les tablettes et téléphones multimédias. La miniaturisation<sup>12</sup> des composantes empêche un bricolage des composantes et l'accès au code source. Derrière l'arrivée des interfaces

---

<sup>12</sup> Des hackers présents à un congrès soulignaient l'importance d'accepter de revenir vers des ordinateurs moins miniaturisés et donc non portables afin de pouvoir y installer des cartes ARDUINO par exemple. Dans les ordinateurs portables, les pièces sont de plus en plus inaccessibles quand elles ne sont pas soudées entre-elles !

gestuelles et ubiquitaires, s'institue une opacité de la technologie, qui redevient une boîte noire, inaccessible aux bricolages et réappropriation, et qui par le biais de plateformes d'accès<sup>13</sup> [sorte de portails] rend marchand un ensemble de services. Les créateurs du collectif de Copenhague n'hésitent pas à envelopper les manettes dans des sacs en plastique pour pouvoir les immerger dans de l'eau [*Jelly Stomp*], à les accrocher avec de sparadrap sur une partie du corps ou à éloigner les joueurs du bouton de contrôle, les obligeant à prendre des attitudes improbables [*B.U.T.T.O.N.*]. Notamment ce collectif questionne le genre, les corps dans l'espace public et la tendance dominante en jeu vidéo d'une gestion des règles par l'ordinateur. Ils proposent des situations où l'écran et les interfaces graphiques ne sont plus au centre de l'activité, redonnant aux joueurs la maîtrise des structures ludiques. *Magnetize Me* est un jeu de danse en coopération à deux joueurs. Ce jeu propose une utilisation peu orthodoxe de *PS Move*. Très proche de la manette de la *Wii*, ce Motion Controller détecte les mouvements grâce à une sorte de nez rouge posé dessus. Il est aussi équipé d'un magnétomètre qui permet de mesurer le champ magnétique ou l'aimantation d'un dispositif. *Magnetize Me* s'approprie ce magnétomètre et habille le corps du joueur de plusieurs manettes de *PS Move* connectés à des aimants disposés sur le corps d'un deuxième joueur. Les joueurs choisissent eux-mêmes à quels endroits ils souhaitent attacher ces périphériques. L'objectif du jeu est de connecter leurs corps aux points de convergences augmentés, de rester connecter un certain nombre de secondes, et -c'est là que réside le challenge - de bouger en rythme sur la musique. Plus les joueurs parviennent à bouger, plus ils gagnent des points. A l'écran chaque joueur est représenté par un cube en 3D qui permet de donner l'information aux joueurs sur le rapprochement des corps ou leur éloignement. Le score occupe une place prédominante et centrale. Les corps sont particulièrement convoqués dans l'espace réel, ils rappellent le flirt de deux corps dans une boîte de nuit invitant aux mouvements érotiques. Ils deviennent à l'image des objets connectés échangeant alors des données numériques. Ces corps connectés et assemblés redéfinissent leurs formes, les joueurs deviennent le temps d'une partie des jumeaux siamois, rappelant l'histoire de l'industrialisation du divertissement et des événements Freaks des Frères Barnum où des corps monstrueux sont exposés afin d'attirer la curiosité d'un nouveau public urbain au 19<sup>e</sup> siècle.

---

<sup>13</sup> Il n'est d'ailleurs pas anodin que lors de la mise en route d'un Ipad, une carte bleue soit demandée.

L'expérience mise en scène déroute et force les corps au touché dans une esthétique relationnelle postmoderne.

Dans *Child Of Eden* (jeu vidéo de science-fiction), la manette tant chérie et appréciée des joueurs inconditionnels disparaît entièrement. Une étape de plus est franchie avec l'arrivée de la *Kinect* en 2010. L'interface *Kinect* est un périphérique d'interaction sans manette, ni clavier, ni souris destiné à la console *Microsoft Xbox 360*. Elle est basée sur un périphérique d'entrée qui permet d'interagir par commande vocale et reconnaissance de mouvement et d'image. Ces interfaces diffuses sont constituées de capteurs (lentilles détectant la couleur et la profondeur, micro et capteurs motorisés pour suivre les déplacements). Elles permettent de reconnaître six personnes dans le champ de vision et d'avoir deux joueurs actifs en même temps. Le périphérique *Kinect* intègre la reconnaissance vocale multilingue et offre un *Chat* vocal. Le corps devient la manette, et la médiation du périphérique de contrôle disparaît. Tetsuya Mizuguchi est un game designer, connu pour le jeu *REZ* [édité par *Séga*] et *Rez Infinite* [expérience avec un casque VR créée par son studio américain *Enhance Game*]. *Child of Eden* est édité par *Ubisoft* et créé par le studio *Q Entertainment*. Son travail suit une ligne de conduite expérimentale, celle de créer une expérience synesthésique<sup>14</sup>. Ce projet qui fait déjà référence au peintre Vassily Kandinsky<sup>15</sup> a pour objectif de parvenir à hybrider plusieurs sens entre eux. Par exemple, parvenir à faire voir un son, ou entendre une couleur et ressentir l'interactivité par les vibrations de la manette. En 2008, il discute de la possibilité de créer *Child of Eden* avec *Ubisoft*. Selon ses propres termes, sa volonté est de créer un « *booster* » pour le joueur, qui donne le sourire, qui donne un message positif face à la crise de la grande récession. Il cherche à créer un jeu antidépresseur. *Child of Eden* se traduit alors comme une expérience où le joueur devient conducteur de sons et de couleurs. Chacun de ces gestes libère à la fois de la musique et des images. Sous la forme d'un *Rail Shooter* à la première personne [où le joueur est placé sur un rail virtuel, induisant un déplacement automatique et avec comme unique contrôle le viseur], *Child Of Eden* fait partie de ces œuvres complexes que l'on peut situer à l'avant-garde de la création vidéoludique. « *Child of Eden* s'inscrit dans

---

<sup>14</sup> Sur la boîte du jeu sur Dreamcast l'invitation lancée est : « Ladies and gentlemen, open your senses, go to synesthesia. »

<sup>15</sup> Il est intéressant de souligner que Kandinsky souffrait de synesthésie avec une hyper sensibilité aux couleurs auxquelles il associe des sons.



une démarche artistique : la source d'inspiration de l'équipe est un manuscrit rédigé par Mizuguchi, sorte de bible poétique explorant l'histoire d'Eden et de Lumi » [Delbouille, 2015]. Ce *cyberwar* peut-être traduit en des termes très mécaniques et militaires, que l'on retrouve dans les standards vidéoludiques sur interfaces classiques, la journaliste Kristine Steimer commentera le jeu de la sorte : « Le joueur a deux pouvoirs : une mitrailleuse et un missile à tête chercheuse. Il possède une bombe (appelée L'euphoria). ». Même si le tir convoque une interaction de l'ordre du double clic, ce jeu offre une expérience psychédélique où le joueur tel un chef d'orchestre<sup>16</sup> dans les données d'un super-réseau informatique, va par des gestes amples et fluides délier et agréger des cubes. Le joueur a pour objectif de sauver les souvenirs de Lumi, premier être né hors de la Terre et complètement dématérialisé. Il se situe dans un espace aquatique aux formes géométriques et organiques, qui devient le symbole d'internet. Le joueur transformé en hacker va donc explorer l'intimité de Lumi au travers de ses souvenirs représentés par des icônes de données numériques. Pour sauver ces souvenirs représentés sous forme de photographies de la faune, de la flore ainsi que d'instantanés de vie sociale, le joueur doit les désinfecter, car un virus est en train de les détruire. Lorsque le joueur détruit à l'aide de ces pouvoirs ces ennemis, il réanime l'entité de Lumi dont le chant retentit de plus en plus fort. Il doit alors terminer tous les niveaux, ici appelés des « archives » jusqu'à un nettoyage complet qui libère l'image de Lumi. Symbolisant le cœur du système numérique (la matrice), le diamant apparaît alors et se transforme en goutte d'eau, passant de la matérialité à la liquidité et suggérant apaisement et libération. La charte graphique rétrokitsch [Pearce, 2008] rappelle les premiers jeux d'arcade aux couleurs néon et aux effets de perspectives troublants dans une esthétique psychédélique. Le joueur peut faire des mouvements libres et a comme sentiment cette sensation de pouvoir, celui de relâcher la musique et de faire jaillir les couleurs. Les formes dansent, se déforment et s'agrègent pour refléter des souvenirs des corps terrestres. Lumi également n'est qu'un fantôme. Elle est un souvenir, une transparence et ne possède pas de corps solide. Le joueur, lui non plus n'a pas d'avatar représenté à l'écran, puisqu'il s'agit d'un jeu à la première personne. La promesse d'un plaisir désincarné dans des

---

<sup>16</sup> « [...] si vous pouviez diriger le jeu comme un chef d'orchestre, quel genre d'effets visuels et sonores pourrait-on produire ? [...] La technologie est très importante pour les jeux ; les jeux n'ont pas seulement une dimension ludique, mais sont devenus du divertissement interactif » (Lambrechts, 2011)

bases de données où la vie est représentée dans un milieu liquide et/ou fluide, architecturé comme un arbre de connaissance, une sorte d'encyclopédie du patrimoine humain. C'est le plaisir d'être en harmonie avec le grand mécanisme du monde, mais aussi le plaisir euphorisant de la drogue ou de l'alcool qui brouillent notre perception, nous ouvre à de nouvelles proprioceptions hors des possibilités du corps humain. Des expériences primordiales si ce n'est primitives. Ce rêve d'échapper à sa condition humaine est aussi celui des chercheurs de l'université de la singularité dont le projet libertarien refuse la séparation entre nature humaine et créations artificielles par une promotion de l'immortalité par *Uploading soit dématérialisation*. Lumi dans *Child Of Eden* est le premier être uploadé, entité représentant une sorte de mémoire de l'humanité. Contrairement à beaucoup d'œuvres de science-fiction qui effacent la composante informatique au profit de la fiction, *Child Of Eden* rend visible la structure algorithmique du jeu vidéo, montrant l'essence du médium, son squelette comme l'argumente Julie Delbouille (2015). Ce jeu exprime cette dialectique entre la métaphore du bureau et la métaphore fluide. Mettant en scène un scénario et un contexte pris dans la métaphore du bureau, du stockage de la donnée, de l'archive, *Child Of Eden* traduit la tension de changement de paradigme.

*Magnetize Me* et *Child of Eden* sont proches dans leur mise en scène du réel et du virtuel. Tous deux interrogent la place du corps dans les interfaces gestuelles. Si *Child of Eden* souligne sa disparition, *Magnetize Me* prend le parti de le réhabiliter. La technologie n'est plus dans ce dernier dirigée vers l'écran, mais elle s'expérimente et s'éprouve à plusieurs et les corps se mélangent et s'hybrident. Cette hybridation peut être celle de la convivialité, mais elle est avant tout une mise en scène des relations entre réel et virtuel que l'on retrouve dans la métaphore fluide de Weiser. Dans *Child Of Eden* on part du monde réel pour donner au corps de nouvelles capacités et pour augmenter l'expérience esthétique à l'aide de prothèse technologique. Dans *Magnetize Me*, la technologie se déplace dans le monde réel et c'est le monde physique qui est augmenté. Dans les deux cas, le corps est augmenté à l'aide de la technologie. Les corps deviennent tous deux conducteurs de technologie, de magie, de pouvoirs. Ici se confrontent deux représentations du corps : d'un côté le corps est invisible, on joue avec des liens intangibles, il n'y a pas d'avatar à l'écran et les formes se désagrègent et frappent par leur caractère insaisissable et informe. Dans l'autre le corps se montre. Lui aussi est informe, voire même difforme. Cette convivialité que l'on retrouve dans *Magnetize Me* est aussi quelque

chose de commun dans les jeux vidéo sur interfaces gestuelles. Les mini-jeux proposés sur la *kinect* : *Les lapins crétiens partent en live – le Rideau de douche*, mettent tous en scène une convivialité, un joué ensemble pouvant aller jusqu'à quatre personnes. Lors des analyses d'usage, un mini-jeu s'est détaché du lot. Il s'agit du rideau de douche. Les quatre joueurs doivent à l'aide de leur corps remplir une forme, non identifiable. Les corps à plusieurs sont le liquide qui vient donner forme à ce contenant, dont seuls les contours sont tracés, à la manière d'un vase. Le niveau se remplit au fur et à mesure que les corps ne forment plus qu'un pour incarner au final une vache, un insecte, un animal que le joueur découvre à la fin de sa performance plastique. Ce mini-jeu prend en photo les joueurs à la fin de leur prestation pour susciter de larges rires moqueurs et embarrassés. *Magnetize me* et ce mini-jeu *Les lapins crétiens partent en live* explore un corps devenu liquide, spectaculaire et difforme, mais un corps qui se montre. Il devient à l'image du monstre, dans son étymologie première, celui que l'on montre, que l'on expose. Nous retrouvons ainsi ici aussi l'imaginaire des *Freaks*, de ces hommes-animaux ou insectes et des frères et sœurs siamoises.

Les plaisirs de jouer sur ces interfaces gestuelles illustrent le paradigme postmoderne de la fluidité et son mythe d'état de suspension [flow] traduisant le bonheur. Prises dans l'imaginaire collectif et informatique, ces jouabilités sont le reflet d'un changement qui s'installe en profondeur dans nos usages, mais aussi dans nos manières de penser. Ce changement actualise la figure poétique d'Ophélie endormie ou morte, entourée de fleurs et immergée dans les eaux stagnantes d'une rivière, figure aussi de narcisses se mirant dans les reflets de l'eau. Dans les performances vidéoludiques où apparaissent des formes de corps difformes, ces jouabilités révèlent une société du spectacle industriel enserrée dans une économie de la curiosité et de l'attention. En même temps elles sont aussi discursives teintées de notre époque contemporaine. Elles sont une totalité, une figure de rhétorique qui se manifeste dans ces discours vidéoludiques. Les jeux vidéo mettent en scène cette société de la fluidité et du spectacle dans une métaphore qui s'efforce de donner l'illusion d'un monde sans frontières. Cette métaphore est le vent et les pétales de fleurs dans *Flower*, le flux de données aux allures aquatiques dans *Child Of Eden*, la course folle ressemblant à la performance des surfeurs dans *Les Lapins crétiens* la grosse aventure et la souplesse corporelle de *Magnétize Me* où les corps devenus conducteur d'électricité recomposent leurs formes par simple

connexion. Dans *Child of Eden*, Le complexe d'Ophélie<sup>17</sup> est réactualisé dans une esthétique psychédélique. L'élément liquide symbole des profondeurs où sont cachés les secrets de l'humanité affleure à la surface, transformant l'interactivité en une émotion viscérale. L'eau devient matière de vie et de mort, matière transformable et modifiable, à l'image du médium numérique. L'être humain est représenté comme un élément dématérialisé et numérique. Dans les *Lapins crétins* la grosse aventure, le joueur est un animal décérébré qui par une accumulation primitive transforme le monde stable d'objets faits pour durer en des objets réifiés et jetables. L'enfant du paradis comme le nom *Child of Eden* l'indique, et que l'on pourrait traduire par L'enfant éternel du paradis puisque l'humanité a atteint son rêve d'immortalité, est un lieu menacé par une guerre virale. Des virus peuvent le détruire, il faut veiller à sa désinfection, le joueur est le guerrier protecteur, il ne peut pas profiter de la mélancolie inhérente à Ophélie, il est pris dans une éthique de l'urgence, sans pouvoir y instancier une distanciation. Le jeu l'oblige à exterminer toutes les autres formes de vie. Dans *Flower* de pauvres fleurs prisonnières de leur pot ouvrent le monde du jeu en s'échappant grâce aux joueurs. Ces fleurs au vent sont une sublimation de la caresse et de la glisse. Fluide, sans corps, le joueur est aussi léger qu'un pétale, aussi informe que l'air et puissant comme la foudre et le tonnerre qu'il va neutraliser et faire disparaître. Finalement qui est le joueur ? Un alchimiste dans *Child of Eden*, qui transforme le diamant en eau ? Un samouraï dans *Flower*, qui transforme des pétales en des dessins calligraphiques devenus une arme puissante ? Des lapins crétins qui préfèrent quitter une terre entièrement réifiée et devenue un parc d'attractions et retourner dans un nirvana lunaire ? Ou des corps spectaculaires qui font la fête dans les lieux publics attisant la curiosité et l'érotisme pour mieux faire s'écouler le temps ?

## 5. Concevoir des jeux vidéo sur interfaces gestuelles

Comment cette analyse nous renseigne-t-elle sur la conception de jeux vidéo sur interfaces gestuelles ? Notre approche critique, culturelle et artistique en game design met les valeurs, l'expressivité et les questions d'esthétique au cœur de la création. Nous proposons trois

---

<sup>17</sup> « L'eau [...] est la vraie matière de la mort bien féminine. [...] Ophélie pourra donc être pour nous le symbole du suicide féminin. [...] L'eau est le symbole profond, organique de la femme qui ne sait que pleurer ses peines. » dans *L'eau et les rêves*. Essai sur l'imaginaire de la matière. Gaston Bachelard, 1942.

niveaux de jouabilité, une jouabilité incorporée qui se réalise autour de l'avatar, une jouabilité gestuelle dont le plaisir est de maîtriser les interfaces de façon sensitive et intellectuelles et une jouabilité esthétique qui questionne la dimension émancipatrice de la création.

#### **a. La jouabilité de l'avatar**

L'ensemble des jeux vidéo analysés utilisent la vue à la première personne, sauf le jeu *Les lapins crétins : La grosse aventure* qui propose une vue à la troisième personne mais celle-ci n'est pas arrimée au corps du joueur comme nous l'avons souligné dans notre analyse. Ces vues à la première personne permettent de donner l'illusion d'une immersion, le joueur ainsi est invité à se plonger lui-même dans le jeu. Dans l'histoire du design d'interface vidéoludique, lorsque Brenda Laurel (1991) suggère d'utiliser la théorie de la mimésis, elle propose une solution pour que les écarts d'intentions soient réduits en s'appuyant sur la théorie de l'action [Hollan, Hutchins, Kirsh, 2000]. Elle positionne alors la conception numérique dans le domaine artistique, plutôt que dans l'ingénierie informatique et donne aux émotions une place importante dans l'action. La mimésis est la science de l'art mimétique, de la poésie et de la tragédie. Aristote construit une philosophie du théâtre ancrée dans la fonction de l'imitation sociale qu'il considère comme centrale au développement de l'homme. Le théâtre peut être défini comme un art de l'action, un art vivant où gestes, corps et mouvements sont essentiels. Dans le théâtre, la notion de jeu est centrale et l'objectif est l'engagement émotionnel et rationnel. Ainsi les émotions s'expriment dans l'action grâce à des événements qui apparaissent vraisemblables et croyables ; mais derrière cette mimésis séduisante, Augusto Boal fait apparaître tout un système coercitif. Cette première personne est à l'image d'une domination sociale où les spectateurs passifs sont dépossédés des moyens d'expression et manipulés à des fins de maintenir en place l'ordre social et politique de la société antique. Frasca (2001) reprend les écrits théoriques sur le théâtre et les interfaces graphiques numériques et propose le théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal comme métaphore vidéoludique dans sa thèse en game design. Lorsqu'il fait cela, il inscrit le numérique en tant que médiation des rapports de domination, il pose la question de la réappropriation des moyens d'expression à des fins d'expression citoyenne. La fonction des œuvres faites pour remédier à la pauvreté de la vie réelle se transforme en performance comme lieu de thérapie des malaises dans la

civilisation. Elle permet de déplacer l'objectif des jeux vidéo et du design d'interface du côté d'une rencontre à l'altérité et ainsi quitter l'effet narcissique de la première personne. En même temps elle propose de questionner l'immersion et de travailler une mise en distanciation.

Ainsi nous constatons dans ces analyses et observations d'usage que la relation à l'avatar est fondamentale, car celui-ci joue un rôle de médiation important. L'identification à l'avatar devient matériellement incorporée, il met en mouvement le corps des avatars. Alors que la métaphore liquide tend à faire disparaître la représentation matérielle des corps, il est essentiel que l'avatar permette une interaction sur l'ensemble du corps devenu interface. Le premier niveau de jouabilité est ce jeu avec l'avatar, sorte de marionnette, dont nous préconisons la représentation à l'écran. L'un des points ayant fait son apparition dans les analyses d'usages est bien comment l'avatar détient un rôle essentiel dans le calibrage de l'action, et le plaisir d'incarner et de prendre possession du corps d'un avatar à l'aide du sien. Le joueur est alors pris dans le fantasme d'être un autre corps avec une rétroaction directe, dans un mouvement pour en expérimenter la fatigue, la souffrance et l'altérité différente. L'expérience joueur peut ainsi s'ouvrir à un pluralisme culturel et expérimenter d'autres normes au nom d'un « tourisme identitaire » [Nakamura, 2002] que l'on pourrait rapprocher de situations carnavalesques dans lesquelles les joueurs rencontrent l'altérité par le jeu de rôle.

## **b. La jouabilité gestuelle**

Nous avons constaté que la prise en main mimétique [métaphore d'objet et d'action cohérente] permet aux joueurs débutants de comprendre l'interaction sans avoir à investir de temps d'apprentissage. Il leur suffit de convoquer des connaissances et actions familières. Un « comme si » offre une mise en action intuitive et permet de reconnaître dans l'avatar une ressemblance, d'y desseller une altérité possible. Dans ces interfaces l'erreur ne perturbe pas la fluidité de l'action grâce à des marges de manœuvre qui rendent possible un ensemble de gestes approximativement identiques, le temps de comprendre son fonctionnement, le temps de permettre la rencontre. L'action même débutante est fluide et permet aux joueurs novices de prendre du plaisir à manipuler et découvrir cette marionnette dès le début du jeu. Ainsi l'appréhension des interfaces gestuelles délivre un premier niveau de jouabilité, exploitée au niveau sensitif, mais rarement développé comme

niveau de jeu et rencontre de l'altérité. Le débat entre interfaces avec coutures<sup>18</sup> ou sans coutures apparentes<sup>19</sup> chez les théoriciens du game design ubiquitaire comme Matthew Chalmers et Ian MacColl dans leur article « Seamful and Seamless Design in Ubiquitous Computing » rendent visibles les enjeux derrière ces interfaces pensées pour être invisibles soit sans coutures apparentes [seamless]. Pour arriver à cette invisibilité, le travail des ingénieurs aura été de mettre au centre du design d'interfaces la notion d'affordances. Les périphériques sont le corps arrimé à des capteurs diffus, mais un corps à moitié dehors et à moitié dedans, car c'est dans un espace imaginaire que s'effectue la fusion mythique entre réalité et virtualité. Les mouvements effectués dans la réalité ont un poids, des limites, une identité, une sociabilité, dans l'univers numérique, ils perdent leur milieu naturel et les qualités humaines et terrestres. Il est donc important de leur redonner des éléments permettant de créer un continuum entre les corps devenus interfaces et la logique numérique, pour cela l'interface doit être visible et offrir la possibilité de paramétrer son fonctionnement. Comme nous l'avons vu dans le cas des Lapins Crétins La Grosse Aventure, l'alphabet gestuel proposé reste algorithmique : le joueur pointe, clique et déclenche une action. Il ne se détache pas d'une action qu'il pourrait faire avec une manette, lieu d'une fusion entre les standards industriels et le plaisir des joueurs inconditionnels<sup>20</sup>. Mais ces gestes réduits avec le clavier et la souris révèlent un rythme et une répétition impossibles à réaliser avec le corps redéployé des interfaces gestuelles. Le corps humain résiste à une mécanisation des gestes, il ne peut pas répéter à l'identique deux fois le même mouvement, ni soutenir un rythme trop rapide. L'erreur et les infimes changements font partie de nos manières de fonctionner. Quitter la précision du geste, la précision de l'action,

---

<sup>18</sup> Le seamfull (couture apparente) : au contraire on va donner des boîtes à outils aux joueurs pour qu'il puisse calibrer leurs actions. Il va s'agir de différentes informations à l'écran. Ces informations sont des points d'ancrage : ou le joueur peut ancrer son regard pour réussir au mieux son action : c'est l'exemple du jeu de golf sur Wii qui permet de donner des informations précises. Ces points d'ancrages sont comme des fils invisibles tissés entre le joueur et ce qui se passe à l'écran. Le joueur va chercher à rattacher son geste à des éléments.

<sup>19</sup> Le seamless (sans couture apparente) cherche à gommer la distance entre le virtuel et le réel. On enlève l'interface et ses différentes informations pour que le joueur ait l'impression d'être directement dans le jeu. Dans le seamless, on peut aussi donner de l'information de manière contextualisé comme la barre de vie dans Dead Space incorporé au personnage.

<sup>20</sup> Car ces pratiques longuement incorporées ne sont que très rarement subversives aux valeurs néolibérales (rapidité, performance, compétition).

demande à repenser les standards des jeux vidéo des joueurs inconditionnels dont le challenge et l'habileté se basent sur cette précision de l'action, sa rapidité et proposer à contrario des expériences poétiques<sup>21</sup>. Cette mise en route du dialogue est donc en partie mimétique. Cette mimésis est celle qu'Adorno [1970] défend comme moyen de faire des œuvres une rencontre de l'altérité, elle n'est donc pas une méthode. En saisissant cette notion d'expérience de l'altérité, la création va réussir à mettre à distance le biais fonctionnaliste du design d'interfaces. Cette mise en route mimétique doit être pensée dans une dialectique, ensuite le langage gestuel et les représentations identitaires doivent se libérer de ces ressemblances et affordances afin de proposer des personnages différents et des gestes subversifs<sup>22</sup> qui permettent d'interroger les rapports sociaux et leurs convenances, de sortir des normes et d'éclairer l'inhabituel et l'étrange. Interroger les affordances, les croyances, les clichés qui ont permis de démarrer, jouer avec les interfaces mimétiques, ouvrir sur des raccourcis, telles des dérives situationnistes qui permettent de tricher et gagner plus facilement, c'est mettre dans le jeu du hasard et de la surprise.

### c. La jouabilité esthétique

L'esthétique de ces quatre jeux fait apparaître le désir d'échapper à la condition humaine, à un corps vieillissant, lourd, malade, en dépression pour vivre une expérience désincorporée. Superpouvoir, devenir immortel et festif sont les promesses qu'ils font aux joueurs. Ces jeux vidéo enserrés dans le mythe d'une technologie ubiquitaire, liquide et conviviale présentent cette domination technologique comme

---

<sup>21</sup> Nous utilisons *poétiques* en tant qu'arme politique. Comme le définit Jacques Rancière dans *Le sillon du poème*, En lisant Philippe Beck (2016) : « c'est "le petit hérisson schlegélien, roulé en boule pour résumer un monde et hérissé de piquants non point seulement pour se défendre mais aussi pour ramasser au passage tout fil de pelote-Ariane ou poussière d'or qui traîne aux basques de quelque passant considéré. Son arme (au poète), c'est la forge de mots et de phrases, la déclivité des lignes et le glissement des sens qui instrumentalisent la masse écrite, qui en font jaillir l'éclair du mot d'esprit, donnant aux mots assoupis une énergie neuve, une capacité inédite d'en attraper d'autres, de les rendre à des clartés ou à des opacités nouvelles. »

<sup>22</sup> Ces gestes sont les gestes caméléons ou tilts observés dans les usages de la Wii, où les joueuses expérimentées effectuent des gestes plus courts qui ne reproduisent pas l'esthétique mimétique du geste précis demandé à l'écran. Ils permettent de marquer des points dans une économie de moyen et lorsqu'ils sont réussis, ils sont gagnants.



irréversible. On retrouve ici l'idée développée par Zygmunt Bauman (1972), celle d'une modernité liquide où les individus sont désormais libres de se définir en toutes circonstances, à l'image de l'évolution de notre économie et du capitalisme passant de la matérialité des biens de consommation à la spéculation intangible. L'esthétique postmoderne de ces jeux vidéo a perdu toute dimension émancipatrice malgré des tentatives critiques, elles retombent dans l'idéologie. L'esthétique psychédélique de *Child of Eden*, ne permet pas au joueur de questionner les conséquences d'une dématérialisation corporelle dans un univers numérique panoptique. Même si ce jeu pointe le destin de l'humanité vers un paradis numérique post humain dont les gardiens sont des hackers, derniers hommes dont les connaissances dans le fonctionnement informatique permettent d'intervenir dans ce monde entièrement dématérialisé, l'expérience reste sensitive et kinesthésique, elle offre une expérience individualiste sans ouverture à l'altérité. Il est d'ailleurs intéressant de souligner que le joueur à la fin du jeu, devient une goutte d'eau allant se fondre dans la masse silencieuse. Même si *Child of Eden* peut apparaître comme une œuvre réflexive, où les concepteurs mettent en scène les dérives possibles du mouvement post humain et de l'université de la Singularité. Sauver Lumi ne lui permet pas de s'extraire de la matrice numérique et le joueur n'a pas d'espace de distanciation pour percevoir les souffrances et exploitations humaines qui se cachent derrière cet avènement technologique. Quant aux *Lapins crétiens*, leur message critique n'offre aucun horizon autre que des bombes et des drogues pour sortir du désenchantement d'un monde entièrement réifié. Dans l'esthétique relationnelle de *Magnetize Me*, les performances ne permettent pas aux joueurs de déconstruire le mythe opérant dans ces technologies. Cette convivialité moléculaire renforce le phénomène de mise en spectacle des corps, exposés aux regards de curieux et érotisés comme une marchandise. Même si le détournement des périphériques instancie un processus de création subversif, celui-ci s'effectue entre personnes qualifiées [game designers, artistes, développeurs], laissant le public dans un rôle d'expérimentation festive du dispositif sans espace de distanciation. Ce marché du plaisir détient ici sa forme la plus éthique, la plus valorisée, puisqu'elle trouve sa place dans les institutions culturelles. Les photos des jeux du Copenhagen Game Collective ressemblent étrangement aux publicités d'Hollywood chewing-gum et de Coca-cola. Premiers produits à avoir mis sur le marketing de marque et devenus le symbole d'un art de vivre. Avec Copenhagen Game Collective nous sommes dans le registre de l'adaptation aux exigences structurelles du système réifiant [Arrault,

2003] avec des performances pensées comme des prothèses relationnelles permettant de *remédier* à l'individualisme néolibéral. Seul le jeu Flower propose une narration qui peut interpeler le joueur sur l'urgence d'une action écologique en même temps qu'il participe par sa théorie du « flow game » à rendre encore plus marchands les jeux vidéo.

## 6. Conclusion

Entre évanescence des corps, absence des formes anthropologiques et retour au minimalisme, les corps et leurs dimensions fondamentalement humaines disparaissent des représentations de ces jeux vidéo au profit de représentations animales et végétales. La recherche d'un autre corps à habiter, de la lune au sien, relève à la fois d'une négociation des frontières d'une société occidentale qui aujourd'hui ne veut plus rencontrer de limites et de censures et à la fois du caractère profondément désenchanté de ce que nous pensons posséder [Jameson, 2007, Lipovetsky, 2004, Arrault, 2010]. Les affordances n'ont pas que des qualités fonctionnelles, elles sont conceptuelles, formelles, expérientielles et idéologiques. Alors que les ingénieurs travaillent à améliorer la performance de l'objet informatique, les artistes devraient interroger leur potentiel émancipateur et se donner comme objectif de détourner la raison numérique et montrer les dérives possibles de ce progrès technologique. Le jeu gestuel réintroduit dans le langage est un jeu anthropologique du geste [Jousse, 1969]. Il n'est pas un simple amusement ou divertissement, il est quelque chose de plus profondément anthropologique, car il est au cœur du développement du langage. Ainsi au commencement de l'humanité ce serait dans un grand *rejeu* que l'humanité à mimer la nature a des fins de partager expériences et réflexions. Jousse définit le cinéaste comme un pédagogue et le responsabilise en lui rappelant le rôle fondamentalement éducatif de la réception médiatique. Le rapport mimétique du joueur à l'interaction construit les façons de penser, de réfléchir et induit ce qui paraît comme normal ou pas dans une société. Ces affordances culturelles peuvent être interrogées afin d'ouvrir sur une esthétique émancipatrice en altérant l'illusion d'une culture affirmative [Marcuse, 1968] et en dénonçant le système coercitif technique et fictionnel.

### Bibliographie

Arrault, Valérie, *L'empire du kitsch*, Klincksieck, 2010.

Arrault, Valérie, « De la difficulté d'une esthétique émancipatrice », *in. Imaginaires et Utopies*, collectif sous la direction de Marc Jimenez, Claude Amey, Valérie Arrault, Pierre Albert Castanet, Séminaires interarts 2001-2002, Paris, Klincksieck, 2003.

Bauman, Zygmunt, *Le présent liquide*, Seuil, 2007.

Bachelard, Gaston, *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, 1942, 18e réimpression, Paris, 1983.

Bart, Simon, *Geek Chic, Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod*, *Games and Culture*, DOI: 10.1177/1555412007304423, 2007, consulté le 14 novembre, 2017.  
URL : <http://gac.sagepub.com/content/2/3/175>

Belin, Emmanuel, *Une sociologie des espaces potentiels. Logique dispositive et expérience ordinaire*, Ed. De Boeck Université, coll. "ouvertures sociologiques", 2002.

Brenda, Laurel, *Computer as theater*, thèse de doctorat en théâtre, Addison-Wesley Pub., 1991.

Bourriaud, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 2001.

Csikszentmihalyi, Mihaly, *Vivre, la psychologie du bonheur*, traduction française de *Flow : the Psychology of Optimal Experience*, 1990. Éditions Robert Laffont, Paris, 2005.

De Certeau, Michel, *L'Invention du quotidien*, 1. : Arts de faire et 2. : Habiter, cuisiner, Gallimard, Paris, 1990.

Delbouille, Julie, « Jeu vidéo, avant-garde et science-fiction. Le cas de Rez et Child of Eden », *ReS Futurae* [En ligne], 5 | 2015, mis en ligne

le 04 mai 2015, consulté le 17 octobre 2017. URL : <http://resf.revues.org/672> ; DOI : 10.4000/resf.672

Ettis S., « L'atmosphère des sites web marchand : impact de la couleur, des animations et de la musique sur les réponses du consommateur », 2005, consulté le 14 novembre 2017, en ligne URL : [http://www.iae-toulouse.fr/files/tutoratMkt05\\_Ettis.pdf](http://www.iae-toulouse.fr/files/tutoratMkt05_Ettis.pdf).

Flanagan, Mary, *Critical Play, Radical Game design*, Cambridge, MIT Press, 2009.

Frasca, Gonzalo, *Videogames of appressed : videogames as a means for critical thinking and debate*, these de master en technologies et design d'information, 2001. Consultée le 14 novembre 2017, en ligne URL : <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

Genvo, Sebastien, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu [En ligne]*, 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 14 novembre 2017. URL : <http://sdj.revues.org/251> ; DOI : 10.4000/sdj.251

Gibson, J. J., *The ecological approach to visual perception*. London: Lawrence Erlbaum associates, 1979.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens : A Study of the Play Element of Culture*. Boston : Beacon Press. 1938/1950

Hollan, James, Hutchins Edwin, Kirsh David, « Distributed Cognition: Toward a New Foundation for Human-Computer Interaction research », *ACM Transaction on Computer-Human Interaction*, vol.7, No. 2, 2000.

Isberter Katherine, Schaffer Noah, *Game Usability, advice from the experts for advancing the player experience*, edt. MK, 2008.

Ishii, H., *Tangible bits: beyond pixels*. In *Proceedings of the 2nd international Conference on Tangible and Embedded interaction* (Bonn, Germany, February 18–20, 2008). TEI '08. ACM, New York, NY, 2008.

Jacques, Emmanuelle, *La console Wii, une technologie tolérante*, thèse de doctorat, 2009.

Jameson, Frederik, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, ENSBA éditeur, coll. "D'art en questions", 2007.

Jenova, Chen, *Flow in Game*, thesis of MFA, 2006, consulté le 14 novembre 2017. URL [français]  
[http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final\\_FRENCH.pdf](http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final_FRENCH.pdf)

Jousse, Marcel, *L'anthropologie du geste*, Les Éditions Resma, Paris, 1969.

Juul, Jesper, *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, 2009.

Marcolini, Patrick, *Le mouvement situationniste, une histoire intellectuelle*, L'échappée, 2013.

Marcuse, Herbert, *L'Homme unidimensionnel. Essai sur l'idéologie de la société industrielle avancée*, trad. M. Wittig, Paris, Éditions de Minuit, 1968.

Matthew Chalmers et Ian MacColl « *Seamful and Seamless Design in Ubiquitous Computing* »

Nakamura, L. *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York, Routledge, 2002.

Norman D.A., 2004. *Affordance et design*, <http://www.jnd.org>.

Lambrechts Stephen, « *Tetsuya Mizuguchi : a child of technology* », in IGN [en ligne], 15 mai 2011 [consulté le 10 octobre 2014], URL <http://uk.ign.com/articles/2011/05/16/tetsuya-mizuguchi-a-child-of-technology>

Lipovetsky, Gilles, *Des temps hypermodernes*, Paris, Grasset, 2004.

György Lukács, *Theorie des Romans*, 1916, trad. Française, 1920, ré-éd. Denoël, 1968, Gallimard, 1989.

Pearce, C., *The truth about Baby Boomer gamers: A study of over-forty computer game players*. Games and Culture, 2008.

Rancière, Jacques, Le sillon du poème, En lisant Philippe Beck, les éditions Nous, 2016.

Rao, S., « Humour et postcolonialisme en francophonie » Arabesque. Université d'Alberta [Canada], 2007.

Sharp, John, Works of game on the aesthetics of game and art, Playful Thinking Series, 2015.

Zima, Pierre ; V., Manuel de sociocritique, Picard éditeur, 1985.

Turner, Fred, Le Cercle démocratique. Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques, C&F Editions, 2016

Vian, Boris, En avant la zizique... et par ici les gros sous, Le Livre Contemporain, 1958.