

LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

VIDÉOLUDIQUE ET SOCIÉTÉ,
UNE HISTOIRE DE CAUSALITÉ

_Marine Espinasse

Mémoire de recherche en design

DSAA Design mention Graphisme

Denis Diderot, Marseille 2018



FICHE DE LECTURE
PHILOSOPHIE DES JEUX VIDÉO

SOMMAIRE

95	Introduction
97	Nature du jeu vidéo Qu'est ce qu'un jeu vidéo ? Classification de Caillois Jeu vidéo et cinéma : similitudes des médias
101	L'expérience du jeu vidéo L'environnement hacker Le succès de l'arcade Le jeu au salon
105	Le politique du jeu vidéo La construction du jeu L'organisation des plaisirs et de la subjectivité La gamification du monde
109	Conclusion

INTRODUCTION

Maître de conférence en philosophie à l'université de technologie de Belfort-Montbéliard, Mathieu Triclot est un philosophe français spécialisé dans l'épistémologie et l'histoire des sciences et des techniques. Après l'obtention d'une thèse en histoire des sciences en 2006, il développe ses recherches sur la cybernétique, l'histoire de l'informatique et la notion d'information. Il étend sa réflexion sur les jeux vidéo, notamment avec la parution en 2011 de son livre *Philosophie des jeux vidéo*, que je m'efforcerai de vous présenter au travers de cette fiche de lecture.

Dans cet ouvrage, Mathieu Triclot nous propose diverses approches (sociologique, économique, philosophique) pour traiter l'expérience vidéoludique. Cet essai peut être divisé en trois parties. Dans un premier temps, l'auteur s'intéresse à la nature du jeu vidéo, au régime d'expérience propre au jeu vidéo et à la délimitation de ses spécificités par comparaison aux jeux traditionnels et au cinéma. En second lieu, il retrace l'histoire du jeu vidéo par le biais de trois moments clés : la naissance du jeu vidéo avec le titre *Spacewar !*¹, le développement de l'arcade, puis par l'apparition de la console de salon. Enfin, il interroge les différents moyens par lesquels le politique investit l'espace vidéoludique, et comment le jeu vidéo peut définir la subjectivité du joueur.

1. Steve Russel, 1962.

NATURE DU JEU VIDÉO

Qu'est ce que le jeu vidéo ? Dès le prologue, nous nous rendons compte que cette simple question s'avère complexe. De manière triviale, nous pouvons établir qu'un jeu vidéo se caractérise par des interactions en temps réel avec un ordinateur, le plus souvent accompagné d'une interface graphique. Pourtant, des programmes tels que *Le solitaire* remplissent ces conditions mais ne peuvent quand même pas être assimilés à du jeu vidéo. En effet, ils ne sont que la transposition de jeux traditionnels, ils restent fondamentalement identiques mais utilisent la machine pour ses capacités de calcul, sans permettre un quelconque apport d'un point de vue de l'expérience ludique. Au vu de la difficulté de définir le jeu vidéo, Mathieu Triclot nous propose de le considérer comme étant une *expérience instrumentée*, un état halluciné qui se déploie dans un espace intermédiaire, entre le joueur et la machine.

Pour mieux cerner en quoi le jeu vidéo se différencie du jeu traditionnel, Mathieu Triclot s'attarde sur la théorie de Roger Caillois², qui propose une célèbre classification des jeux en quatre catégories : l'*âgon* (la compétition), l'*aléa* (le hasard), la *mimicry* (la simulation) et l'*ilinx* (le vertige). Les jeux traditionnels peuvent être situés quelque part entre ces quatre pôles, ainsi que sur un autre axe, transversal, qui oppose le *ludus* (les jeux avec des règles) à la *païdia* (les jeux sans règles). L'utilisation de ces concepts permet

2. *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958.

à l'auteur de remarquer que, si le jeu vidéo valide cette classification, puisqu'elle peut être utilisée pour le décrire, il s'en échappe tout de même en créant des combinaisons peu fréquentes ou impossibles dans le jeu traditionnel, et donc en investissant des formes inédites d'expériences. L'analyse des combinaisons qu'entraînent le jeu vidéo dans la classification de Caillois met en exergue la dépendance fondamentale à la machine, ce qui permet pour Tricot de définir la spécificité et les limites du médium vidéoludique.

Par la suite, l'auteur nous propose un parallèle avec le cinéma, celui-ci possédant de nombreuses similitudes avec le jeu vidéo. Dans un premier temps, Mathieu Tricot se ressaisit d'une critique de 1930, où il remplace le mot « cinéma » par « jeux vidéo », nous montrant ainsi que les objections faites actuellement au domaine vidéoludique sont analogues à celles du 7^{ème} art à ses débuts. De fait, il se pourrait fort que l'histoire du cinéma possède une valeur de pronostic pour celle des jeux vidéo. De plus, nous constatons des systèmes d'échanges entre jeux vidéo et cinéma. L'espace vidéoludique, notamment à ses débuts sur arcade, emprunte une multitude d'icônes au cinéma, ce qui permet de fournir un répertoire de formes et de situations universellement admises dans la culture populaire, facilitant la compréhension de l'espace ludique mis en place. D'autre part, le jeu vidéo est de plus en plus représenté au travers des films. Nous avons eu de nombreuses adaptations cinématographiques des plus grands titres du jeu vidéo, et à l'inverse de nombreux films voient se développer leur double vidéoludique. De la même manière, au fil des progrès technologiques, le jeu vidéo met en place la 3D et les systèmes de cinématiques, qui semblent le rapprocher davantage du média cinématographique.

Ensuite, l'auteur s'attarde sur certains procédés récurrents dans les jeux vidéo, qui ne sont pas absents du cinéma mais qui y demeurent très rares et paraissent plus se prêter au jeu qu'à l'observation passive, notamment en ce qui concerne l'absence de montage et la vue à la première personne.

Ce chapitre se clôt sur la contestation du fait que le jeu vidéo pourrait être une forme de cinéma amélioré, car les deux médias obéissent à des logiques très différentes, l'un étant fait pour être regardé tandis que l'autre doit être actionné.

L'EXPÉRIENCE DU JEU VIDÉO

Dans les chapitres suivants, Mathieu Tricot nous montre que le jeu vidéo ne peut se réduire à un seul régime d'expérience, mais possède bien plusieurs manières de jouer. Ainsi, il envisage trois formes d'expériences de jeu, chacune liée à une des trois étapes importantes de l'évolution du médium, découlant également de trois lieux : l'université, l'arcade et le salon.

Tout d'abord, l'auteur retrace l'apparition de ce qui peut être considéré comme le premier jeu vidéo, *Spacewar !*. Sa conception est le fruit de l'intervention des hackers, des étudiants des laboratoires universitaires épris de programmation et de perfection technique. La description du milieu *hacker* et des problématiques technologiques de l'époque est mise en rapport avec la structure même du jeu, qui est pensé dans une logique de simulation. Cette première forme de jeu vidéo s'est ensuite propagée dans les réseaux universitaires grâce à l'apparition des micro-ordinateurs, qui génèrent trois nouveaux types de jeux : ceux dits de « simulation à paramètres », ceux qui se concentrent sur le déplacement dans l'espace, et les jeux d'aventure(s) textuels. Plus tard surgit le jeu de rôle, qui synthétise ces trois premières formes. Du point de vue de l'histoire du jeu vidéo, *Spacewar !* n'est jamais mort. Les décisions de design qui dirigent sa création, la nouvelle forme d'intimité qu'il crée avec la machine, et le type d'expérience qu'il met en

avant existent toujours dans les jeux contemporains, et en inspirent des aspects entiers alors même que l'univers des premiers *hackers* a irrémédiablement disparu.

Par la suite, Mathieu Tricot se concentre sur le développement des jeux d'arcade qui transforment une pratique au départ minoritaire en un phénomène mondial et une industrie florissante. À la suite du succès universel de *Pong* (Allan Alcorn, Atari, 1972), l'arcade se développe partout, que ce soit dans les salles spécialisées, mais aussi dans les banques, les laveries automatiques ou encore les salles d'attente des médecins. À l'image de *Spacewar !* et de sa création, l'auteur met en rapport le lieu d'émergence de l'arcade (le centre commercial, qui vise à transformer la marchandise en loisir), et le jeu d'arcade en lui-même (un loisir converti en marchandise). Dans ce chapitre, Tricot nous montre comment le jeu *Pong*, comme *Spacewar !* dans les premières formes de jeux vidéo, a pu influencer l'industrie de l'arcade. À l'inverse des jeux *hackers*, où le joueur utilise l'accélération du vaisseau à ses propres fins, *Pong* nous soumet à une accélération progressive et inéluctable du jeu, entraînant une perte de contrôle, ceci dans une logique commerciale, nous obligeant à payer à nouveau pour une course au *high score*. Ce qui était ressource stratégique dans *Spacewar !* devient désormais une contrainte externe. L'arcade repose ici sur un principe fondamental, celui de la perte, l'impossibilité de gagner, le débordement du joueur par le jeu. L'auteur distingue de cette façon trois types de jeux spécifiques à l'arcade reposant sur ce même type d'expérience : les adaptations de *Pong*, les labyrinthes, et les jeux faisant défiler plusieurs écrans. Ainsi, *Pong* fait surgir un tout autre rapport au jeu et à la machine, et son influence sur le reste de l'arcade est considérable, tant sur le

plan de l'histoire des formes et des représentations à l'écran que sur celui des expériences de jeu.

Enfin, une nouvelle zone d'expérience est décrite, celle de la maison familiale avec l'apparition de la console de salon. Désormais, le principe de la perte se vide de tout sens, le temps de jeu devenant illimité. Le jeu vidéo doit à nouveau se modifier en profondeur pour s'adapter au nouveau support qu'est la télévision, qui constitue déjà un milieu en soi, avec ses propres codes. De même, certains programmes influencent le jeu vidéo, comme les dessins animés, qui servent de supports de communication pour le jeu ou inversement. Cette transition est à ses débuts difficile, et la console semble plus être une arcade de salon. En 1984, le jeu vidéo connaît une crise majeure avec un effondrement brutal du marché. La prolifération de jeux, notamment de mauvaise qualité, engendre des stocks gigantesques d'invendus, certains seront même enterrés par Atari dans le désert du Nouveau-Mexique, dépeignant l'image classique de la crise de surproduction. En 1985, pour tous les analystes, le jeu vidéo est mort et enterré. La console est une arcade ratée, et n'a, au sens propre, aucun lieu d'être. Dans le même temps, Nintendo débarque aux États-Unis et réinvente la console de salon, en proposant des formes de jeu inédites, des expériences spécifiques au médium. La NES³ devient ainsi la console révolutionnaire du groupe, en créant trois nouvelles formes de jeu propres à la console : le jeu de plate-forme à défilement horizontal (Mario, 1985), l'aventure-action (Zelda, 1986) et le jeu de rôle japonais (Dragon Quest, 1986). Le jeu vidéo est une expérience instrumentée dépendante du milieu et du support dans lequel il évolue.

3. La Nintendo Entertainment System est une console de jeux vidéo de génération 8 bits distribuée à partir de 1985.

LE POLITIQUE DU JEU VIDÉO

Dans les derniers chapitres, Mathieu Tricot s'intéresse aux jeux vidéo comme expressions culturelles de la modernité, comme forme médiatique marquée par l'omniprésence des nouvelles technologies. Il s'attache à dégager le politique dans la manière dont les jeux vidéo organisent les plaisirs et définissent la subjectivité du joueur.

Dans un premier temps, l'auteur met en avant que la politisation des jeux tient en premier lieu par le contenu véhiculé par le médium. Dès qu'il y a un médium, il y a un message, la fonction de propagande du jeu n'est donc pas si étrange. Cette forme de propagande est souvent perçue dans les jeux de guerre, pourtant l'auteur nous démontre qu'il n'y a pas nécessairement d'identification de la part du joueur. Ces jeux créent un sentiment de confusion en projetant le joueur d'une séquence frénétique à l'autre d'une part, et d'autre part en permettant d'inverser les positions, les rôles. Cependant, l'identification n'est pas totalement exclue du jeu vidéo. En effet, celui-ci possède la particularité d'impliquer le joueur dans un monde créé de toute pièce. Il nous propose une représentation du monde, ainsi qu'un modèle. C'est aussi avec leurs règles que les jeux vidéo font de la politique, ce qu'il appelle la *politique de l'algorithme*. Mathieu Tricot prend comme cas le jeu *Sim City* (Maxis, 1989), dont les règles strictes nous dépeignent une vision biaisée du développement

urbain (planter des arbres ne rapporte rien quand les détruire pour construire rend notre ville plus attractive). De plus, les jeux en ligne ajoutent une nouvelle dimension, sociale, essentielle à cette politique de l'algorithme, en créant des relations entre les joueurs qui peuplent le monde virtuel, qui peut même mener à une forme de relation économique dans le jeu.

Dans un deuxième temps, Mathieu Triclot nous montre que le politique s'exerce également dans la manière dont les jeux vidéo peuvent organiser les plaisirs et définir la subjectivité du joueur. Il nous explique alors ce qui est pour lui une forme d'*esthétique politique* du médium ; une esthétique au sens où elle s'intéresse à l'effet des jeux dans leur consommation et aux genres de sensations qu'ils produisent ; une politique au sens où elle s'interroge sur la portée de nos engagements dans le jeu. Il prend ici l'exemple des *Sims* (Maxis, 2000) où l'individu n'existe que sous la forme pure d'un ensemble d'indicateurs. Le jeu vidéo a pour caractéristique de transformer l'individu qui joue en une somme de paramètres, ou plus largement, de numériser l'ensemble du monde, de le changer en données. De même, les actes de jeu sont pourvus d'un double langage. Si le joueur prend du temps pour *farmer*⁴, le jeu devient alors analogue au travail. L'action du travail s'est alors déplacée de l'acte physique réel vers l'interface. Ainsi, dans le jeu, l'activité devient désirable pour elle-même, il se transforme en machine à produire de la satisfaction des actes qui pourraient tout aussi bien relever d'un travail informationnel.

4. pratique qui consiste à passer la plupart du temps de jeu à récolter de l'argent, des objets, ou de l'expérience en répétant sans cesse les mêmes actions dans le but de s'enrichir/monter en niveau rapidement.

De fait, l'auteur s'interroge dans un troisième temps sur la possibilité de reproduire l'engagement total qui est propre au jeu dans un cadre professionnel. Cette idée utopique, notamment soutenue par le travail de Castronova⁵ ou par la game designer Jane McGonigal⁶, est rapidement rejetée par l'auteur. Il termine cet ouvrage par quelques pronostics sur l'avenir du jeu vidéo, et également par la critique de l'influence qu'il pourrait avoir sur l'évolution de la société à travers du concept de la *gamification du monde*, selon lequel ce média est en train d'envahir de nombreux aspects de la vie. Pour lui, la *gamification* s'inscrit dans une tendance à l'informatisation avancée, s'appuie sur une représentation réductrice des jeux en les réduisant à des systèmes de récompense et repose sur un mépris total du médium. Cependant, cela ne le prive pas d'espérer voir un jour apparaître des jeux qui soient vraiment des jeux, et qui nous permettent d'augmenter notre pouvoir d'agir collectivement sur le monde.

5. *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, Palgrave Macmillan, 2007.

6. *Reality Is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, 2011.

CONCLUSION

En somme, l'auteur nous démontre que pour caractériser l'expérience des jeux vidéo, se limiter à l'étude de la structure ludique ne suffit pas. Ainsi, il nous propose dans cet ouvrage un décryptage du jeu vidéo, en nous démontrant sa singularité face aux autres médias, mais également sa pluralité dans les expériences qu'ils nous propose, et selon les plateformes sur lesquelles il se déploie. De plus, il nous révèle également les enjeux et les messages que peuvent transmettre les jeux vidéo, tout en se questionnant sur l'avenir du média, qui dépendra de nos avancées technologiques.