

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

SOMMAIRE

5	Introduction
9	Une certaine image du réel
9	Des mondes de représentation
15	Immersion
20	Les nouveaux maîtres du monde
27	Le lieu d'un contrepouvoir
27	Prendre le contrôle
33	Communautés multiples
37	La scène indépendante
43	Du numérique au physique
43	Des jeux pour simuler la vie
46	Un impact sur notre société
53	Un lieu des possibles
59	Conclusion
61	Annexes
61	Art, technique, civilisation
91	Fiche de lecture
111	Dispositif technique
137	Entretien
147	Rapport de stage
163	Lexique
173	Ressources

Convention particulière :

Les différents jeux vidéo abordés seront référencés selon le schéma suivant :

Titre du jeu (développeur, éditeur [si celui ci diffère du développeur], date de la première sortie).

LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

Il existe un domaine à la frontière des mathématiques et de la psychologie qui porte le nom de théorie des jeux. Théorisée par John Von Neumann et Oskar Morgenstern en 1944, puis par John Nash en 1950, elle est une manière de rapporter les rapports de force stratégiques, dont les comportements humains et les relations internationales, à des jeux de stratégies, ou de manière plus large à des situations de défis avec au moins un vainqueur et un vaincu. Cette théorie permet de penser la société comme un jeu, qui répond à des règles et qui propose aux individus certains choix qui auront des répercussions sur leur environnement. Elle permet d'illustrer les problèmes environnementaux, les tactiques politiques ou plus simplement les dilemmes de chacun face à un choix.

Si les jeux traditionnels peuvent être une manière de simuler la société, qu'en est-il du jeu vidéo ? À presque 70 ans, le jeu vidéo est encore largement considéré comme un passe-temps d'enfant, parfois dénoncé comme abrutissant, et encore controversé par les sujets qu'il aborde. Pourtant, le jeu vidéo n'aurait-il pas une certaine sagesse ? Serait-il, comme nous le présente Arte, le « nouveau maître du monde »* ? Au travers de ce mémoire, je m'interrogerai sur le pouvoir du jeu vidéo, l'influence que peut avoir notre société sur le média vidéoludique, et de l'influence qu'il peut avoir en retour sur notre monde. Pour ce faire, nous

verrons comment le jeu vidéo nous présente une certaine représentation de notre monde, qui peut être dicté par les intérêts de l'industrie. Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons aux différents biais par lesquels l'individu peut reprendre le contrôle vis-à-vis des contenus qui lui sont proposés, et comment les nouvelles technologies peuvent permettre aux créateurs de s'émanciper des rapports de force imposés par l'industrie. Enfin, nous nous interrogerons dans un troisième temps sur l'impact et les enjeux du média dans notre société, comment il peut devenir un instrument de pouvoir pour l'individu et en quoi il peut être bénéfique dans le fonctionnement de notre société.

UNE CERTAINE IMAGE DU RÉEL

DES MONDES DE REPRÉSENTATION

Depuis sa création, le jeu vidéo nous plonge dans différents mondes. Au travers des titres existants, nous avons accès à une infinité d'histoires qui nous dépeignent des sociétés, souvent influencées par la nôtre. Par quels biais ces différentes représentations peuvent-elles nous communiquer des messages ?

Les premières analyses universitaires du jeu vidéo se sont intéressées au média pour ses qualités narratives, se demandant si le jeu vidéo était une nouvelle forme de récit. Ces recherches, connues aujourd'hui sous le nom de *Game studies*, nous montrent que le jeu peut être analysé par le biais du schéma actantiel tel qu'il existe dans le cinéma ou dans la littérature. Ce schéma, théorisé par le linguiste et sémiologue Algirdas Julien Greimas en 1966, constitue un modèle qui présente et rassemble l'ensemble des rôles (les actants) et des relations qui constituent la narration d'un récit, au travers de différents actes (similaires au théâtre). La narration est donc le fruit d'une quête d'un objet faite par un personnage, le héros. Cette quête est commandée par un destinataire, et est au bénéfice d'un destinataire. Au cours de cette quête, le héros rencontre des objets ou personnages positifs qui l'aident dans sa quête (nommés adjuvants), et les événements ou objets négatifs qui cherchent à empêcher

cette même quête sont nommés opposants. De plus, elle se complète par la théorie des trois épreuves : l'épreuve qualifiante, puis principale et enfin glorifiante. Ainsi, un récit classique implique qu'un destinataire demande au sujet (le héros) d'atteindre un objet pour le compte d'un destinataire, en rencontrant des opposants et des adjuvants. L'approche narratologique nous montre donc que « *jouer à un jeu vidéo, c'est jouer le rôle du personnage principal d'une histoire et prendre part à une "narration interactive" »*¹. Cependant, cette analyse du jeu vidéo est partielle, tous les jeux ne répondent pas à une narration, comme *Tetris* (Aleksëi Pajitnov, 1984) par exemple qui est un ensemble de règles que le joueur suit pour y prendre du plaisir. Le principe de narration est de fait remis en cause par une autre forme des *Game studies*, la ludologie. Cette approche se base sur le constat que les jeux ne sont pas des récits, puisque certains comme *Pong* (Allan Alcorn, Atari, 1972) ou *Tetris* n'en portent aucune trace, et qui consiste donc en une étude du jeu par son gameplay plutôt que par son histoire. L'histoire du jeu n'est pour les ludologues qu'un ornement à la structure et la liberté d'action du joueur.

Sans entrer dans le débat narratologie *versus* ludologie, nous pouvons tout de même admettre que le jeu vidéo n'est pas nécessairement ni uniquement un récit. Toutefois, ne pas avoir de récit n'empêche pas le jeu vidéo de créer différents univers de représentation. *Spacewar !* (Steve Russel, 1962), reconnu comme étant le premier jeu vidéo, n'avait en aucune manière d'élément narratif. Pourtant, le design du jeu, les choix de réalisation, mettent en scène un vaisseau combattant dans l'espace, ce qui est une forme de représentation. De fait, la création d'univers ne repose pas uniquement sur l'histoire du jeu. Le design, les choix

1. Dominic Arsenault,
*Jeux et enjeux du récit
vidéoludique : la narration
dans le jeu vidéo*,
Université de Montréal,
2006

graphiques ou encore la musique permettent de créer des mondes singuliers, et de faire passer d'autres formes de narration, même simplifiées.

De plus, le jeu a pour particularité de spatialiser cette narration. Les décors et l'environnement du jeu peuvent aider à la création de mondes, et cacher de nombreuses références, appelées *easter eggs*. Dans *Life is strange* (Dontnod, Square Enix, 2015) par exemple, de nombreux éléments des décors font références à plusieurs œuvres marquantes de la pop culture telles que *Star Wars*, *Star Trek*, *Doctor Who* ou *Retour vers le futur*, ou encore dans *Homefront* (Kaos Studios, THQ, 2011) où l'on peut trouver entre autres un tag de Banksy sur l'un des murs présents. Si ces « œufs de Pâques » peuvent paraître légers ou candides, les décors du jeu ont rapidement été un excellent support pour la publicité. Dès les années 1980, les éditeurs commencent à faire des placements de produits *in game*, notamment pour promouvoir leurs autres jeux. L'entreprise Sega est un bon exemple de ce phénomène. Dès l'adaptation Master System² de *Double Dragon* (Technos, 1987), Sega a compris que pour créer un univers urbain crédible, il se devait de posséder des affichages publicitaires. Cependant, le jeu vidéo étant loin de séduire les annonceurs à l'époque, les publicités du jeu ne font la promotion que de Sega lui-même. Depuis, les différentes marques se sont installées dans le jeu vidéo au fur et à mesure de son évolution et de son influence auprès du public, au point que les placements de produits au sein du média vidéoludique peuvent être aussi importants que ceux présents au cinéma. Il est donc possible de voir Coca-Cola dans *Shenmue* (Sega-AM2, Sega, 1999) [fig.a], ou encore Pizza Hut dans *Crazy Taxi* (Hitmaker, Sega, 2000) [fig.b]. Certains bâtiments de *Yakuza* (Amusement

2. console de jeux vidéo de troisième génération, conçue et commercialisée par le constructeur japonais Sega Enterprises, Ltd. Elle est sortie en 1985, sous le nom Sega Mark III au Japon. Elle est redessinée et rebaptisée Master System avant son lancement en 1986 en Amérique du Nord.

Vision, Sega, 2005) sont même des reproductions fidèles aux originaux. Si accorder aux annonceurs de s'installer au sein du jeu vidéo rend crédibles les décors, cela permet aussi de financer ces jeux. L'affichage publicitaire de ces villes virtuelles peut également servir pour des acteurs plus politisés. Nous pouvons noter par exemple le partenariat entre l'éditeur Electronic Arts et Barack Obama, lors de sa campagne présidentielle de 2008, qui fait donc apparaître des panneaux publicitaire pro-Obama dans les décors de *Burnout Paradise* (Criterion Games, Electronic Arts, 2008) [fig.c].

Enfin, le jeu vidéo crée une forme de représentation du monde par l'interaction qu'il dicte entre le joueur et les différents acteurs du jeu. De fait, nous pouvons notamment parler de l'image de l'individu que le jeu vidéo met en place. Controversé depuis plusieurs années, le jeu vidéo fut et est encore parfois très sexiste, notamment envers la représentation de la femme. Bien souvent, le design des personnages féminins est hypersexualisé (*Tomb Raider* [Core Design, Eidos Interactive, 1996] étant peut être le meilleur exemple de cette tendance [fig.d]), cela répondant majoritairement à une volonté marketing (le jeu vidéo s'adressant majoritairement aux garçons à l'origine). De plus, le comportement de ces personnages n'est pas non plus à l'avantage de l'image de la femme, avec particulièrement la femme comme objet de quête, souvent reléguée au rang de faire-valoir du héros, un personnage fragile à protéger ou à sauver. Dans une recherche sociologique sur le jeu vidéo³ de 2005, Karen E. Dill & Kathryn P. Thill distinguent trois portraits stéréotypes majeurs des femmes dans les jeux vidéo : sexualisées, très légèrement vêtues et particulièrement belles. L'étude montrait que plus de 80%

3. *Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions*



a. Les distributeurs Coca-Cola de Shenmue III



b. Pizza Hut dans Crazy Taxi



c. Obama direction Paradise City en 2008 dans *Burnout Paradise*



d. Le personnage hyper-sexualisé de Lara Croft dans *Tomb Raider Legend*

des personnages féminins correspondaient à un de ces portraits et plus d'un quart incarnaient les trois catégories réunies. La représentation des personnages masculins n'est toutefois pas en reste. En effet, une majorité de héros sont des archétypes de virilité tels qu'ils sont notamment véhiculés par le cinéma d'action américain : muscles saillants en synonyme de puissance, barbe drue et cicatrices, ou encore un pouvoir de séduction incroyable auprès de l'autre sexe.

Même si le joueur sait qu'il est face à une fiction, il côtoie néanmoins un univers de représentation, qui peut de fait empêcher une certaine distanciation vis-à-vis du monde qui lui est proposé.

IMMERSION

« S'il fallait désigner d'un mot la zone d'expérience qu'occupent les jeux vidéo, on pourrait sans doute parler d'une forme d'"hallu-simulation", d'hallucination dans la simulation, de production de vertige dans des univers engendrés par le calcul ; une forme sans équivalent direct du côté des jeux classiques. »⁴

Cette forme d'*hallu-simulation* qu'évoque Mathieu Tricot est ce que nous connaissons plus couramment sous le nom d'immersion. Celle-ci est définie par Janet H. Murray comme *« la sensation d'être entouré d'une réalité totalement différente, aussi différente que l'air peut être de l'eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs »⁵*. Cet état n'est cependant pas l'apanage des joueurs de jeu vidéo. En effet, dans leurs travaux universitaires consacrés à l'immersion vidéo ludique, Dominic Arseneault et Martin Picard précisent

4. Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, 2005

5. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, 1997

que tous les médias peuvent être potentiellement immersifs. L'immersion peut être provoquée « *lorsque l'écran de télévision ou de cinéma nous empêche de percevoir les images en périphérie de notre champ de vision, lorsque le monde fictionnel dépeint dans un roman nous fait momentanément perdre conscience du nôtre, ou lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autre cas* »⁶. Dans ces travaux, ils différencient trois types d'immersion. La première est l'immersion *sensorielle*, et est provoquée lorsque les sens sont saturés par le média à tel point que le joueur est accaparé par le monde du jeu. La seconde est l'immersion *systémique*, qui repose sur une maîtrise des règles et des mécaniques du jeu. Enfin, nous avons l'immersion *fictionnelle*, qui se produit lorsque le joueur a une parfaite connaissance des personnages, objets, paysages et autres interactions du monde du jeu. Ces différentes formes d'immersion ne sont pas nécessairement toutes présentes dans un jeu. Certains types de jeu ont en effet des prédispositions à un type d'immersion plutôt qu'un autre. Par exemple, un jeu de combat crée rarement une immersion fictionnelle, mais peut en revanche créer une immersion systémique lorsque le joueur se retrouve happé par le jeu, qu'il maîtrise les différents combos et recherche la performance. Les auteurs distinguent également trois degrés d'immersion vidéo ludique. Le premier est l'*engagement*, minimum correspondant à un investissement de la part du joueur (de temps, d'effort et de concentration) et une accessibilité de la part du jeu (clarté des règles, interface intuitive...). Le deuxième degré est l'*absorption*, où le joueur s'investit émotionnellement dans le jeu qui devient son principal objet d'attention. Enfin le troisième est celui de l'*immersion*

6. Dominic Arsenaault et Martin Picard, *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique*, 75^{ème} congrès de l'ACFAS, 2007

totale, qui se produit lorsque le joueur s'identifie et se coupe totalement de la réalité.

L'immersion dans le jeu vidéo est aujourd'hui largement controversée et fait l'objet d'un battage médiatique mettant largement en avant une addiction au jeux vidéo. Récemment, l'Organisation Mondiale de la Santé a annoncé l'inscription d'un *gaming disorder*⁷ à la 11^{ème} liste de la Classification internationale des maladies en juin prochain. Cette annonce fait pourtant débat au sein même de l'OMS, car si certains incriminent l'objet comme source d'addictions, d'autres estiment que le trouble est inhérent à l'individu, le résultat de pathologies déjà existantes. Ce dernier point de vue est en l'occurrence celui partagé par le psychiatre Serge Tisseron⁸. Pour le psychanalyste, nous ne pouvons pas mettre directement le jeu vidéo en cause. Il peut exister des problèmes médicaux graves liés à une pratique excessive du jeu vidéo et plus largement des médias numériques, comme des épilepsies photosensibles, des hallucinations auditives, des problèmes musculaires, cutanés, articulaires, ou encore des paralysies partielles, mais ces cas restent exceptionnels et sont plus révélés par le jeu que créés par lui. De la même manière, les symptômes de dépendance observés sur certains joueurs résultent souvent de troubles dépressifs déjà présents, et l'écran pourrait donc redéfinir la façon dont s'expriment certaines pathologies sans nécessairement en être la cause. Serge Tisseron nous décrit également trois façons de jouer qui découlent de la manière dont le joueur investit le jeu. Tout d'abord, il nous présente le stade de la *rêvasserie*, qui correspond à un état où le joueur se fabrique un espace virtuel centré sur la satisfaction de ses désirs et sa toute puissance. Cette relation au jeu s'apparente à une fuite de la réalité, mais qui n'est pas nécessairement

7. trouble de l'addiction aux jeux vidéo

8. Serge Tisseron, *Rêver, fanstasmer, virtualiser : Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Dunod, 2012

le propre du jeu vidéo, et est déjà observée chez certains lecteurs ou joueurs classiques. Elle est le fruit d'un comportement compulsif de la part de l'individu. Ensuite, il nous décrit le stade de la *rêverie*. Cette fois, plutôt que de se plonger dans un monde virtuel pour satisfaire un désir de toute puissance, le joueur cherche cette fois à réaliser dans l'imaginaire des désirs qui trouvent leurs origines dans des situations de la réalité. Il y trouve ainsi un refuge, en évitant des situations angoissantes de sa vie réelle et en se servant de la narration, qu'il met en scène dans le jeu, comme d'une simulation de réponse à ces situations angoissantes. Enfin, Serge Tisseron nous présente les joueurs qui utilisent les mondes virtuels comme des *espaces potentiels*⁹ de leurs préoccupations sociales. Même si ce type de joueur peut être considéré comme excessif au vu du temps accordé aux jeux, il se détache des joueurs pathologiques ou compulsifs qui s'isolent et se désocialisent. Il a la particularité de jouer avec des partenaires qu'il connaît et qu'il retrouve régulièrement dans la vie concrète. Le jeu sert alors de lien social.

9. Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1975

Toutefois, le jeu vidéo est un média basé sur l'action. Le joueur doit agir, et le jeu le récompense pour ses actions ; il les valide. En plus d'être spectateur, le joueur est un acteur. De fait, il peut y avoir une forme d'identification qui peut se faire, surtout quand le temps de jeu s'étire sur plusieurs heures.

Si le joueur est dans un état d'immersion au point de se couper momentanément de la réalité, le jeu peut-il alors entraîner une perte du sens critique ? En effet, il est souvent reproché au jeu vidéo d'inciter à la violence dans la vie réelle, notamment chez les jeunes joueurs. Pour les protéger, le jeu

vidéo a vu la création de normes d'évaluation, semblables au cinéma¹⁰ qui permettent d'informer les parents sur le type de jeu auquel leurs enfants jouent, et le contenu de celui-ci. Contrairement au cinéma où le spectateur est passif, le joueur doit s'impliquer dans le jeu, et dans certains le joueur doit provoquer les actions violentes pour pouvoir progresser, et est récompensé par des scores ou de l'expérience. De fait, la question de l'identification du joueur vis-à-vis du jeu est souvent mise en cause, car elle pourrait empêcher la dissociation entre l'espace virtuel du jeu et la vie réelle. Cette identification est d'autant plus critiquée lorsque le jeu pousse le réalisme à son paroxysme. Dans une grande partie des jeux vidéo de combat par exemple, la notion de guerre réaliste ou du moins vraisemblable est très présente. Ceci jusque dans les moindres détails du jeu, comme les équipements, qui nous proposent par exemple des armes parfaitement modélisées, et qui prennent en compte les paramètres réels de celles-ci comme la capacité du chargeur ou encore la portée théorique du tir. L'aspect vraisemblable des situations et l'identification du joueur sont d'autant plus importants lorsque le jeu est en FPS¹¹, plaçant littéralement le joueur dans la peau du personnage. De plus, dans une majorité des cas, le joueur incarne pendant plusieurs heures un américain qui défend sa patrie. Certains de ces jeux sont même financés entièrement ou en partie par l'armée américaine, comme *America's Army* (US Army, 2002 [fig.e]) pour lequel elle a investi près de 32,8 millions de dollars et qui lui sert d'outil de recrutement. De fait, le jeu vidéo peut rapidement être détourné pour devenir un outil de propagande en se servant de certaines mécaniques de jeu (ici les règles, qui placent le joueur dans le camp des « gentils » contre les « méchants »). Cette utilisation du média culturel n'est pas non plus l'apanage des services

10. ESRB aux États-Unis ou encore PEGI en Europe

11. *First Person Shooter*, jeu de tir à la première personne

12. (abréviation de modification) jeu vidéo créé à partir d'un autre, ou plus souvent une modification du jeu original, sous la forme d'un greffon qui s'ajoute à l'original, le transformant parfois complètement.

américains. Nous pouvons noter par exemple la création d'un *mod*¹² créé pour le jeu *Arma 3* (Bohemia Interactive, 2013) nommé « Iraqui Warfare » et qui place le joueur dans le rôle d'un soldat djihadiste [*fig.f*]. Rien ne permet d'attester que cette modification amateur du jeu a été créée afin de servir d'outil de propagande ou de recrutement pour l'État Islamique, cependant il a rapidement été récupéré par cette organisation pour vanter les mérites de l'organisation armée salafiste. Mais le message du jeu est-il pour autant perçu de cette manière par les joueurs ? Mathieu Triclot nous montre que ces jeux de guerre sont plus propices à créer un sentiment de confusion chez le joueur en le projetant dans des séquences frénétiques qu'à transmettre un message clair. En outre, le jeu a pour particularité de pouvoir inverser les positions facilement. Si nous prenons l'exemple de *Counter-Strike* (Valve, Sierra Studios, 2000), où les joueurs alternent entre le camp des terroristes et celui des contre-terroristes, les joueurs ne changent pas d'identification au gré des parties. Le jeu se réduit à sa structure ludique, où deux camps s'affrontent, comme il peut y avoir aux échecs les noirs contre les blancs .

LES NOUVEAUX MAÎTRES DU MONDE

Si la question du jeu vidéo comme art majeur est encore largement discutée¹³, nous nous accordons tous à dire qu'il est avant tout un produit culturel, possédant sa propre industrie. Celle-ci représente un chiffre d'affaire annuel de 50 milliards d'euros¹⁴, ce qui en fait la première industrie de contenus culturels au monde, devant le cinéma et la musique. Elle concerne près d'un tiers de la population mondiale, soit 2 milliards de joueurs, dont 28 millions en France. Loin de

13. cf annexes Art, Technique et Civilisation

14. données de 2015



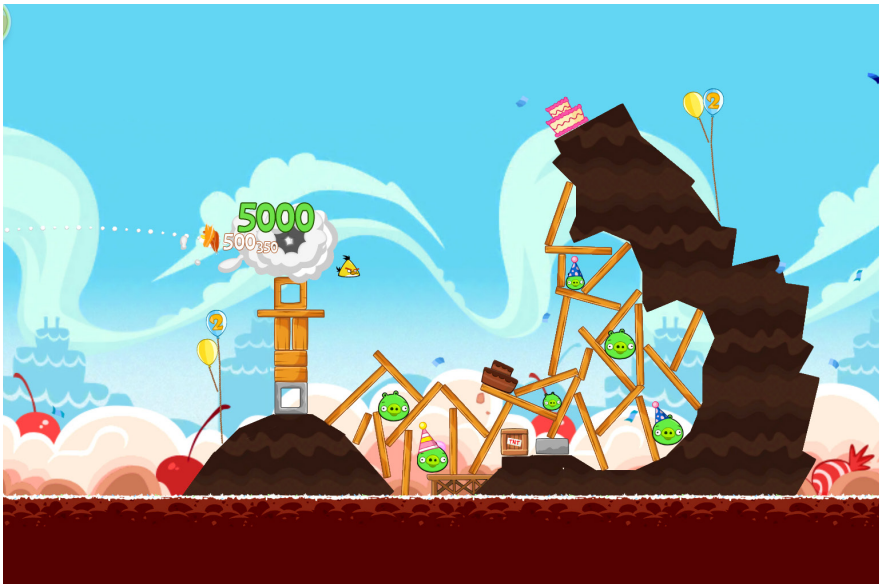
e. *America's Army*, nouvel outil de recrutement pour l'armée américaine



f. Le mod "Iraqi warfare" créé à partir d'*Arma 3*



g. Candy Crush Saga



h. Angry birds

l'imaginaire du geek adolescent tapi dans sa chambre, le jeu vidéo est en train de conquérir le temps libre de toutes les catégories socio-professionnelles, jusqu'à la fameuse « ménagère de moins de 50 ans ». En plus du jeu vidéo standard rattaché aux ordinateurs et aux consoles, les jeux pour smartphones ont de plus en plus de succès. On parle alors de casual gaming, de jeu occasionnel, qui au gré des *Candy Crush* (King, 2012 [fig.g]) et autre *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009 [fig.h]), transforme jusqu'aux mères inquiètes de l'influence du jeu vidéo sur leurs enfants en véritables joueuses sans qu'elles en aient conscience. Nous sommes donc face à un véritable et gigantesque marché, qui séduit de plus en plus les géants du *Big Data*. Les colossales données personnelles qu'engrangent les éditeurs de jeux pourraient bientôt faire concurrence aux réseaux sociaux ; quand les jeux *casu* ne sont pas rattachés directement aux comptes Facebook ou Twitter de leurs utilisateurs, récupérant directement les données de ces plateformes. De même, avec la dématérialisation du jeu et des plateformes, on ne se rend plus dans un magasin pour acheter un CD ou une cartouche, on achète et on joue depuis chez soi, via sa connexion Internet, permettant ainsi aux éditeurs de savoir qui joue à quoi, quand, où, et avec qui. Reste à savoir désormais ce que vont devenir ces données, et qui en contrôlera les usages.

En tant qu'industrie, le jeu se doit de relancer sans cesse l'attention, créer de l'intérêt pour se vendre au mieux. Le système économique du jeu vidéo a bien évolué depuis ses débuts. Désormais, avec la dématérialisation du jeu vidéo et le fait que la majorité des supports soient connectés à Internet, le jeu est en train de devenir un service plus qu'un produit. En effet, il y a de plus en plus d'extensions,

15. *Downloadable Content*, contenu téléchargeable additionnel

de DLC¹⁵ dans les jeux. Ces contenus additionnels se sont imposés depuis quelques années, et ont un grand intérêt économique pour les éditeurs de jeux. Cependant les DLC essuient de vives critiques de la part des joueurs. Si ceux-ci sont prêts à acheter des contenus additionnels lorsqu'il s'agit de financer des équipes qui vont travailler à étendre un univers de jeu qu'ils aiment, certains sont plus réticents en revanche à devoir payer leur jeu en plusieurs parties pour pouvoir en avoir une expérience complète. Ce type de situation s'est produit par exemple avec le jeu *Evolve* (Take-Two Interactive, Turtle Rock Studios, 2015), qui à sa sortie était vendu 50 euros, mais qui proposait simultanément 70 euros de contenu additionnel. Les joueurs ont eu de fait l'impression qu'on leur proposait un jeu en kit, dont l'achat complet reviendrait bien plus cher que la moyenne. Les DLC sont donc un moyen pour l'industrie de relancer l'attention autour du jeu, et également de le rentabiliser en proposant à la vente des contenus qui ne coûte pas grand chose à produire.

Par ailleurs, si les contenus additionnels payants sont très prisés par les éditeurs sur les jeux PC et consoles, un autre modèle économique tend à s'imposer avec les jeux smartphones : le *free-to-play*, des jeux gratuits qui proposent des options payantes comme *Candy Crush* ou *Clash of Clans* (Supercell, 2012). Ces jeux, entièrement gratuits, proposent des contenus virtuels payants allant de 1 à 10 euros en moyenne. Ce modèle économique s'est rapidement montré rentable, certains joueurs préférant effectuer un micro-paiement plutôt que de devoir attendre plusieurs heures pour pouvoir continuer leur partie.

Enfin, pour continuer de relancer l'attention autour de leurs produits, de nombreux éditeurs de jeux adoptent la logique de la sérialité¹⁶. Pour être sûre de viser juste auprès des joueurs, l'industrie du jeu n'hésite pas à produire des suites à certaines productions à gros budget ayant eu du succès. Si cette pratique permet aux joueurs d'en découvrir davantage sur des univers qu'ils affectionnent, elle peut parfois en revanche être critiquée pour son manque d'originalité. Certains jeux sont parfois assimilés à des versions améliorées de leur prédécesseur, en gardant une structure ludique et narrative semblable mais en proposant une amélioration graphique ou voire même de légers changements de *gameplay*.

Le jeu vidéo est donc bien une industrie, qui répond de fait à une logique de marché. Les développeurs de jeux sont soumis aux directives des éditeurs, dont le but est logiquement de rentabiliser au mieux les créations vidéoludiques. Au vu de l'influence du jeu vidéo, nous pourrions peut-être même le considérer comme un nouveau média de masse. Aujourd'hui, l'industrie vidéoludique peut s'inscrire dans une posture telle que celle dénoncée par le sociologue Pierre Bourdieu. Les mondes qui nous sont présentés et retransmis ne sont pas neutres, comme nous avons pu le voir jusqu'ici. De fait, les entreprises qui font des jeux, notamment celles qui détiennent la plus grosse part du marché, exercent un « *monopole de fait [qu'ils] détiennent sur les instruments de production et de diffusion à grande échelle de l'information* »¹⁷.

16. État de ce qui est sériel, succession, séquence

17. Pierre Bourdieu, *Sur la télévision*, Liber, 1996

LE LIEU D'UN CONTREPOUVOIR

PRENDRE LE CONTRÔLE

« *Les joueurs font les jeux, autant que les jeux font les joueurs.* »¹⁸

Si l'industrie du jeu vidéo nous impose a priori une certaine vision du monde, le jeu en lui-même permet la plupart du temps au joueur de maîtriser son expérience vidéoludique par différents moyens.

Tout d'abord, les joueurs peuvent se réapproprier entièrement les différents mécanismes de jeu, s'ouvrant ainsi une nouvelle expérience du jeu. C'est ce que nous montre Mathieu Triclot au travers des manipulations permises par les touches F5 et F9. Ces touches sont communément associées dans le jeu aux commandes de sauvegarde et chargement rapides. Au travers de ces deux manipulations, le joueur peut désormais recommencer sa séquence jusqu'à ce qu'elle le satisfasse. Le jeu ne repose plus sur une sanction si le joueur se trompe, mais au contraire sur la possibilité d'une répétition à l'infini. Le plaisir de pouvoir reprendre sans entraves, qui pourrait s'apparenter au fantasme de pouvoir rejouer les moments de sa propre vie pour atteindre la situation parfaite. La relation que le jeu a avec la machine, la confrontation avec l'univers de calcul, autorise un plaisir inédit qui n'est

18. Mathieu Triclot,
Philosophie des jeux vidéo,
Zones, 2005

permis par aucune autre forme culturelle. On ne peut pas rembobiner un film ou tourner en arrière les pages d'un livre et espérer que la suite soit transformée en fonction de nos attentes. De la même manière, l'apparition des *open worlds*¹⁹ initiée par les avancées technologiques²⁰ induit une nouvelle relation au jeu en lui-même. Maintenant, le joueur peut choisir d'explorer le monde qui lui est proposé, en interagissant avec ses différents éléments, sans être soumis à la trame narrative. Des sagas telles que *Grand Theft Auto* (Rockstar, Capcom, 1997), *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2004) ou encore *The Elder Scroll* (Bethesda, 1994), qui possèdent des scénarii riches, ont su créer des mondes assez complexes pour captiver le joueur uniquement par l'exploration. D'autres comme *Minecraft* (Mojang, 2011 [fig.i]) ou *Little Big Planet* (Media Molécule, Sony Computer Entertainment, 2008 [fig.j]), permettent d'utiliser le jeu comme outil d'édition. En d'autres termes, ces types de jeux permettent au joueur de créer ses propres décors et ses propres règles en utilisant les *assets*²¹ déjà présents dans le jeu, et de l'exporter pour le partager en ligne.

19. litt. mondes ouverts

20. notamment vis-à-vis de la puissance de calcul des processeurs

21. ressources type fichiers son, image, texte et vidéo propre au jeu

22. litt. codes de triche

De la même manière, il existe une véritable culture des *cheat codes*²² dans le jeu vidéo. La triche est en effet une manière de jouer à part entière. Pratiquement aussi vieille que le jeu vidéo, elle a pris de nombreuses apparences au fur et à mesure de l'évolution du médium. Dans les débuts du jeu sur ordinateur personnel, la première manière de tricher était la possibilité d'accéder au code source du jeu pour le modifier à sa guise, cela nécessitait cependant une certaine connaissance de la machine et de son langage. Le *cheat code*, manière la plus répandue et connue de tricher sur un jeu, est quant à lui apparu dans un premier temps sur les jeux de consoles. Directement créés par les développeurs, ces codes

leur permettaient de tester le jeu pendant la production, pour éviter d'avoir à lutter pour passer une zone et s'assurer rapidement que le jeu fonctionne correctement. Ces codes résident dans des manipulations spécifiques (par exemple le Konami Code, probablement le code le plus connu de l'histoire de la triche sur console, créé par le développeur Kazuhisa Hashimoto lors du développement de *Gradius* [Konami, 1985] sur NES²³ est composé des enchaînements de touches Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A). Certains jeux tentaient pourtant de sanctionner le joueur tricheur, en empêchant de valider la fin d'un niveau, en affichant des messages moqueurs à leur encontre, ou encore plus durement en faisant « mourir » le joueur comme dans *Descent II* (Parallax Software, Interplay Productions, 1996) où l'utilisation des codes fait descendre l'énergie et le bouclier du vaisseau au minimum.

Si l'utilisation de la triche était surtout une réaction à la difficulté des premiers jeux, elle reste présente au sein des jeux contemporains. Cependant, elle prend désormais différentes formes. Nous pouvons toujours effectuer nos combinaisons de touches sur les différentes consoles, mais les jeux pour ordinateurs permettent une plus grande variété de cheat. Suivant les jeux, le joueur peut alors accéder à la console²⁴ lorsque ceux-ci le permettent, afin d'entrer des commandes permettant de changer les paramètres du jeu. De même, certains logiciels tels que *Cheat Engine* peuvent apporter des modifications en transformant les lignes de codes de la mémoire du jeu. Le joueur peut alors changer les différents paramètres du jeu depuis ce logiciel. Les joueurs plus aguerris, à l'aise avec le langage de programmation, altèrent quant à eux directement les fichiers sources du jeu pour en changer le contenu. Dans un autre registre, la triche peut se

23. La Nintendo Entertainment System, couramment abrégée en NES, est une console de jeux vidéo de génération 8 bits fabriquée par l'entreprise japonaise Nintendo et distribuée à partir de 1985

24. terminal dédié à l'envoi et au retour de commande, dispositif de communication homme-machine

25. faille dans la programmation du jeu, qui vient altérer le jeu comme le fait de pouvoir traverser certains murs ou de se téléporter

26. monnaie du jeu

faire en tirant partie de *glitches*²⁵ [fig.k] présents dans le jeu. La pratique du *cheat* peut rapidement être considérée comme déloyale, notamment dans les jeux en ligne où son utilisation relève essentiellement de l'anti-jeu, et tend au mieux à dénaturer le jeu et au pire à empêcher tous ou une part des autres joueurs à prendre plaisir à la pratique du jeu. Toutefois, elle constitue une manière de jouer à part entière. En dénaturant certains paramètres ou règles du jeu, l'expérience de celui-ci en est totalement modifiée. Dans les *Sims* (Maxis, Electronic Arts, 2000) par exemple, les règles du jeu imposent à première vue au joueur de faire travailler son avatar pour gagner son salaire. Pourtant, en utilisant un code spécifique dans la console du jeu, le joueur peut alors avoir des *Simflouz*²⁶ à l'infini. Un tout autre jeu s'offre alors au joueur. Plutôt que de devoir rythmer la journée de son avatar par le travail et autres tâches ménagères, il peut profiter d'une vie entièrement dédiée à l'oisiveté. Plus encore, il peut choisir d'utiliser son argent pour acheter des matériaux de construction et de l'ameublement, transformant ainsi le jeu originel en jeu de construction. D'autre part, nous pourrions également citer la pratique du *speedrun*, qui est une toute nouvelle manière d'appréhender le jeu vidéo. Son but est d'atteindre le plus rapidement possible un objectif donné, le plus souvent terminer le jeu. Pour ce faire, les joueurs utilisent la plupart du temps des bugs du moteur de jeu, des *glitches* et des raccourcis. La pratique du jeu devient alors une forme de concours, où le joueur est à la recherche de la meilleure performance, sans nécessairement prendre en compte l'expérience que propose le jeu à l'origine.

Enfin, le joueur peut également reprendre contrôle sur le jeu en le modifiant directement. Dans la culture du jeu sur



i. Une pagode entièrement recréée par un joueur sur *Minecraft*



j. Un aperçu du mode éditeur de *Little Big Planet*



k. Un exemple de *glitch* qui permet de passer sous la *map* de *Fortnite* (Epic Game, 2017)



l. Un mod de *Grand Theft Auto V* qui permet aux joueurs d'incarner Hulk

ordinateur, certains jeux sont créés avec la possibilité de pouvoir être modifiés dans le futur. Les éditeurs de jeux s'ancrent ainsi dans une forme d'*open source*²⁷ et fournissent pour cela un kit de développement pour permettre la création de *mods* [fig.]. Ils peuvent donc être créés par n'importe quel utilisateur possédant un ordinateur, laissant possible la modification de tout ce qui ne touche pas au moteur du jeu²⁸, que ce soit les modèles 3D, les mécaniques, règles et scénario du jeu, jusqu'aux différentes intelligences artificielles présentes. Certains de ces *mods* se limitent à de légers changements au niveau de la jouabilité, ou bien des performances graphiques, alors que d'autres proposent d'importantes transformations du jeu, tel qu'un scénario ou un *gameplay* différent. Quelques *mods* sont devenus très populaires, complètement différents du jeu, avec le droit d'être achetés et transformés en modifications officielles.

En somme, la structure ludique première du jeu vidéo possède ses propres règles ; cependant le rapport que le jeu entretient avec la machine permet de dépasser ces règles. Il peut donc y avoir plusieurs jeux dans un jeu. Cela peut être avec les libertés fournies par le monde en lui-même, ou par des mécaniques inhérentes au jeu ou à son support. Le joueur peut donc de cette manière contrôler le jeu auquel il joue, et transformer l'expérience proposée à son goût.

COMMUNAUTÉS MULTIPLES

Dans les années 1970 apparaissent une nouvelle forme de jeux vidéo, les *Multi-User Dungeons*²⁹ ou MUD. Nés des réseaux universitaires, les MUD sont les premiers jeux multijoueurs en ligne. Ils sont munis d'une interface

27. programme informatique dont le code source est distribué sous une licence permettant à quiconque de lire, modifier ou redistribuer ce logiciel

28. ensemble de composants logiciels qui effectuent des calculs de géométrie et de physique

29. Donjons multijoueurs

entièrement textuelle, où les joueurs doivent taper au clavier les actions qu'ils veulent faire effectuer à leur personnage, et sont une forme d'adaptation des jeux de rôle du type *Donjons & Dragons* qui leur sont contemporains. Avec ce nouveau type de jeu vidéo, de nouvelles problématiques s'ouvrent au média. Les joueurs doivent apprendre à interagir tant avec la machine qu'avec les autres joueurs, pour partager un environnement virtuel en s'organisant et en trouvant des manières de fonctionner ensemble. Dans ces nouveaux environnements, de nouvelles possibilités s'ouvrent au joueur par le biais de l'interaction anonyme, qui posent encore problème aujourd'hui sur l'utilisation d'Internet. Un des exemples les plus marquants est une action perpétrée sur l'environnement de *LambdaMOO* (Pavel Curtis, 1990), où un joueur a utilisé une fonction³⁰ pour violer un autre joueur. La personne qui a subi cette attaque virtuelle a été profondément heurtée par cette action. Cela a entraîné tous les participants à se questionner sur la gestion des relations entre joueurs, et sur la modération de certains comportements. À partir de ce genre de comportements abusifs commencent à se mettre en place des formes de modérations, de tribunaux des joueurs, tant par les joueurs que par les développeurs. On retrouve ces systèmes de gestion de communauté aujourd'hui au sein de tous les jeux en ligne, notamment pour punir la triche au sein des *shooters*³¹ tels que *Battlefield* (Digital Illusions CE, Electronics Arts, 2002) ou le plus récent *PlayerUnknown's Battlegrounds* (Bluehole, 2017), où les joueurs peuvent signaler les comportements abusifs et où les fautifs sont d'abord rappelés à l'ordre avant d'être bannis de la partie voire du jeu.

30. sur ce type d'interface textuel, les joueurs sont libres de définir des actions à l'aide de fonctions (verbes) du type « aller vers », « utiliser »...

31. jeux de tirs, souvent en vue à la première personne

Plus largement, dans les jeux de type MMORPG³² notamment, dont *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994) est le plus connu et est un archétype du genre, les joueurs mettent en place une véritable société. Ces jeux consistent à incarner un avatar qui évolue dans des mondes persistants, qui ne s'arrêtent pas d'exister quand le joueur se déconnecte, en réalisant une succession de quêtes qui rendent l'avatar plus puissant. En plus de pouvoir modérer les comportements malhonnêtes, ces jeux ont permis à des joueurs de s'organiser en collectifs le plus souvent appelés guildes. Ces guildes sont généralement régies par une organisation hiérarchique classique qui organise les pouvoirs entre les joueurs qui suivent donc les instructions d'un leader, mais des guildes au fonctionnement démocratique où tous les personnages sont sur un pied d'égalité peuvent être également mises en place.

Les MMORPG ne sont pas les seuls types de jeux à mettre en lien plusieurs personnes dans le lieu du jeu. Comme nous le disions précédemment, les différentes plateformes et consoles sont désormais connectées à Internet, et permettent de pouvoir jouer à plusieurs à distance. De fait, les joueurs peuvent développer un réseau avec les personnes qu'ils connaissent dans leur quotidien mais également avec des individus rencontrés directement dans les jeux. Certains jeux *solo*, tous genres confondus, possèdent des modes multijoueurs, en proposant aux joueurs de jouer avec leurs amis mais aussi de se connecter à des serveurs publics ou encore des systèmes de *matchmaking*³³ pour jouer avec de nouvelles personnes. Si cette fois le jeu ne crée pas *a priori* un système de société entre les joueurs, il peut toutefois être une forme de lien social.

32. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, jeux de rôle en ligne massivement multijoueur

33. algorithme d'équilibrage qui permet aux joueurs de jouer avec des personnes qu'ils ne connaissent pas, de même niveau et/ou d'ancienneté

34. joueurs

Les communautés du jeu n'existent pas qu'avec les *gamers*³⁴. En effet, la communauté des joueurs existe presque depuis le début du jeu vidéo, notamment par le biais de la presse spécialisée. Le jeu vidéo entretient un rapport certain au support audiovisuel, et dès les années 1990 les premières émissions télévisées qui lui sont dédiées apparaissent. Depuis quelques années, certaines plateformes ont permis de repenser la production audiovisuelle autour du jeu vidéo. La plateforme la plus connue étant sûrement Youtube, qui a permis à certains joueurs d'émerger dans notre champ culturel, comme Squeezie par exemple, premier *Youtubeur gaming* français avec presque 10 millions d'abonnés. Plus spécifique au jeu vidéo, nous pouvons citer la plateforme Twitch, qui permet à n'importe qui de *streamer*³⁵ leurs parties, et de créer une communauté de *viewers*³⁶. Cette production audiovisuelle autour du jeu vidéo a permis un véritable changement de pouvoir entre les joueurs et les développeurs de jeux. Désormais, les *streamers* ont eux aussi une influence sur le marché vidéoludique et ses tendances. En donnant leurs avis et en faisant une démonstration en temps réel des jeux (sur lesquelles les *viewers* peuvent même interagir en communiquant tant à la communauté qu'au *streamer* par le biais de chat), les *streamers* influent sur les ventes des jeux. De fait, l'industrie du jeu doit s'adapter à cette nouvelle forme de critique, et doit dorénavant prendre en compte les avis directs des joueurs. Cette pratique entraîne également un phénomène de sponsoring auprès des *streamers* les plus influents, les éditeurs essayant ainsi de garder la main mise sur le contenu des vidéos *gaming*.

35. diffuser en temps réel

36. spectateurs

Le jeu vidéo crée donc des communautés multiples qui s'organisent dans et en dehors du lieu du jeu. Les *gamers*, les *streamers* et les *viewers* peuvent parfois s'organiser

comme de véritables modèles de sociétés, et peuvent avoir une réelle influence sur l'industrie vidéoludique

LA SCÈNE INDÉPENDANTE

Grâce au développement de l'ordinateur personnel et de l'accès à Internet, concevoir un jeu vidéo est à la portée de toute personne ayant des connaissances en programmation. L'affluence sur le marché de logiciels de développement de jeux tels que Game Maker et Unity permet désormais à n'importe quel individu de créer le jeu de ses rêves. De plus, l'avènement des plates-formes en ligne de distribution et de gestion de contenus vidéoludiques telles que Steam accordent une visibilité à quiconque voulant partager ses créations. Tous ces éléments ont permis l'émergence de la vague indépendante du jeu vidéo il y a de cela une petite dizaine d'années.

Le sociologue Pierre Bourdieu défendait l'idée que Manet avait inauguré une *révolution symbolique*³⁷, un basculement des valeurs, en donnant naissance à l'art moderne avec son *Déjeuner sur l'herbe* qui privilégie le pictural plutôt que le sujet, en refusant les genres établis de la peinture académique. La naissance de la vague indépendante pourrait s'apparenter à une sorte de révolution symbolique du média vidéoludique, toutefois nous appellerons à un minimum de prudence, les champs et contextes du jeu vidéo étant différents des structures plus rigides du XIX^{ème} siècle. De plus, le libéralisme induit par l'industrie est plus apte à faire preuve de souplesse face à la nouveauté que l'était l'académisme. Ces précautions ayant été posées, voyons en quoi le modèle de la révolution symbolique

37. Manet : une révolution symbolique, cours au Collège de France (1998-2000), Seuil, 2013

peut s'appliquer à l'apparition du jeu vidéo indépendant. À l'image du champ des arts plastiques de la deuxième moitié du XIX^{ème}, celui du média vidéoludique contemporain voit croître dans les années 2000 une production de créatifs. De même que Manet a appris le métier de peintre dans l'atelier de Thomas Couture, de nombreux créateurs de jeux indépendants sont à l'origine des employés des grands studios. Diverses raisons telles que les éprouvantes conditions de travail, les perspectives de carrière ou encore la liberté créative restreinte, poussent ces créateurs à quitter l'industrie pour créer leurs propres studios, plus modestes. La notion de révolution symbolique peut aussi s'appliquer pour appréhender les différents genres de prédilections des développeurs indépendants, tels que le jeu de plateforme 2D ou le puzzle game. À l'époque de Manet, l'un des premiers bouleversements fut le refus de se conformer aux genres établis par la doxa³⁸. La peinture académique avait en effet établi une hiérarchie des genres, au bas de laquelle se trouvaient les scènes quotidiennes et les natures mortes. Peindre des scènes de genres comme a pu le faire Manet peut être analogue aux genres choisis par les artistes indépendants, considérés bien souvent comme dépassés ou mineurs. Le choix d'un genre est un symbole de la rupture du jeu indépendant avec l'industrie. À la fin des années 1990, les grands studios se rassemblent autour de grands genres qui, à défaut d'être « nobles » comme l'étaient ceux de la peinture, assurent le succès culturel et financier. Le jeu vidéo indépendant s'oppose donc aux sur-représentés FPS et autres *open worlds* aux graphismes hyperréalistes en proposant aux joueurs un retour à la 2D, aux graphismes en *pixel art* ou plus proches de l'illustration [*fig.m,n,o,p*].

38. ensemble des opinions reçues sans discussion, comme évidentes, dans une civilisation donnée.



m. *The long dark* (Hinterland Studio, 2014)



n. *Fez* (Polytron Corporation, 2012)



o. *Inside* (Playdead, 2016)



p. *Reus* (Abbey Games, 2013)

Cependant le jeu vidéo indépendant ne se résume pas à une forme de retour aux sources, à une envie de faire du rétro. En provoquant une rupture à la fois sur le plan esthétique que ludique, le jeu indépendant a également bouleversé les thématiques abordées usuellement par le médium. Si du côté des gros éditeurs les schémas de sauvetage de monde ou de princesse sont encore très prisés, les jeux vidéo indépendants, en s'affranchissant des directives des éditeurs, nous permettent de vivre des expériences beaucoup plus diverses. Nous pouvons désormais voir des jeux s'intéresser à des sujets plus vastes, de la quête intérieure aux thèmes engagés. Nous pourrions faire l'analogie avec le cinéma, où le jeu vidéo indépendant serait le pendant du cinéma d'auteur. Cette nouvelle forme de création est avant tout un immense terrain d'expérimentation et ces jeux explorent les possibilités de narration et d'interactions du médium. Chez les créateurs de jeux, cette rupture ludique, esthétique et thématique a permis à de nouvelles expériences de voir le jour chez les joueurs en renversant les grilles de lecture et de compréhension traditionnelles.

L'explosion soudaine du jeu vidéo indépendant à partir de la fin des années 2000 a indéniablement marqué une transformation du champ vidéoludique. Les créateurs de jeux peuvent dorénavant s'émanciper de l'influence du marché et de la pression des éditeurs en produisant les jeux de leur choix sans devoir respecter un cahier des charges mis en place par de grosses entreprises dans le but de faire le plus de profit possible. Mais faire partie du mouvement indépendant, c'est aussi partager une certaine éthique, celle de la revendication de l'autonomie et de fait de la liberté créative.

DU NUMÉRIQUE AU PHYSIQUE

DES JEUX POUR SIMULER LA VIE

Les joueurs évoluent dans des mondes dont la création est influencée par notre propre société. La sociologue Sylvie Craipeau³⁹ nous montre que les joueurs ont à manipuler des jeux comme reproduction du réel, dans lesquels ils peuvent fabriquer leur propre monde. Les jeux multijoueurs sont un biais d'expérimentation de nouvelles règles sociales qui reposent sur l'autonomie, la faculté de coopération, la priorité donnée à l'action et sur les compétences et habiletés de chacun dans un monde d'égaux. « *On peut considérer les jeux vidéo, ou du moins un certain nombre d'entre eux comme les MMORPG, comme un lieu de socialisation, en ce qu'ils offrent aux joueurs un espace d'expérimentation de leur autonomie, de leurs possibilités de parcours dans un espace social égalitaire. Espace, donc, qui donne à voir et à vivre ce que devraient, pourraient être nos sociétés démocratiques, espace tout à la fois réaliste et utopique.* » Le média vidéoludique pourrait alors devenir un moyen de simuler notre société, de montrer qu'un autre monde est possible, « *en rétablissant une égalité et une justice des règles en défaut dans la société réelle* ». Elle nous montre de plus que certains joueurs utilisent le jeu pour expérimenter une forme d'affrontement égalitaire entre pairs, parce qu'ils croient en l'importance déterminante des capacités qu'ils possèdent et de leur implication personnelle.

39. « Les jeux vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes*, De Boeck Supérieur, 2009

40. Michel Foucault,
*Le corps utopiques, les
 hétérotopies*, Nouvelles
 Éditions Lignes, Paris,
 2009

De la même manière, les recherches de Claire Siegel et Emmanuelle Jacques nous proposent de transposer le concept d'*hétérotopie* de Michel Foucault aux jeux vidéo. Pour le philosophe, l'hétérotopie désigne l'*absolument autre*⁴⁰, qui vient remplacer le non-lieu de l'utopie. Pour définir le concept d'hétérotopie, Foucault dégage six grands principes :

- les hétérotopies sont présentes dans toute culture sous des formes variées, selon qu'il s'agisse de sociétés primitives ou modernes ;
- une même hétérotopie peut voir son fonctionnement se modifier dans le temps ;
- l'hétérotopie peut juxtaposer en un seul lieu plusieurs espaces eux-mêmes incompatibles dans l'espace réel ;
- au sein d'une hétérotopie existe une hétérochronie, à savoir une rupture avec le temps réel. Autrement dit, l'hétérotopie atteint son plein potentiel lorsque les hommes qui la font naître rompent avec la chronologie traditionnelle ;
- l'hétérotopie peut s'ouvrir et se fermer, ce qui à la fois l'isole, la rend accessible et pénétrable ;
- les hétérotopies ont une fonction par rapport aux autres espaces des sociétés : elles sont soit des espaces d'illusion soit des espaces de perfection.

Pour Claire Siegel et Emmanuelle Jacques, le jeu vidéo dans sa dimension narrative peut donc s'apparenter à une hétérotopie car il entretient des liens étroits avec la création d'univers et d'espaces et la création d'histoires. Par le *gameplay* et l'interaction, le joueur peut donc manipuler des représentations et des valeurs, et en changer ou interroger le sens en s'appropriant l'expérience du jeu.

Dans un autre registre, nous pouvons citer la tendance des serious games, des jeux créés avec une intention sérieuse, qu'elle soit pédagogique, informative, ou encore idéologique. Leur objectif est généralement d'utiliser l'attrait des jeux pour sensibiliser les populations, notamment les jeunes, sur différents problèmes de société.

Dans *Papers, Please* (3909, 2013 [fig.q]) par exemple, le créateur Lucas Pope nous propose de jouer un agent de l'immigration affecté à un poste frontière entre les pays fictifs de la Koléchie et d'Arstotzka. Afin de veiller à la santé de sa femme, de son fils, de sa belle-mère et de son oncle, le joueur doit effectuer un douzaine d'heures de travail par jour pour espérer subvenir à ces besoins, son salaire dépendant du nombre de cas qu'il traite. Il s'agit d'un jeu d'observation, où le joueur doit examiner les documents de chaque personne entrante, afin d'éviter de faire entrer des clandestins ou encore des agents infiltrés. Des choix moraux s'imposent alors au joueur, entre laisser passer des clandestins implorants, au risque de faire une erreur, ou encore accepter de se faire corrompre, en laissant à la frontière des personnes parfaitement en règle. À cela s'ajoute les conditions de vie du personnage principal et de sa famille : chaque jour, le joueur reçoit un salaire qui va lui permettre de payer le loyer, la nourriture et le chauffage. S'il n'a pas assez d'argent, il doit alors se priver de chauffage ou de nourriture, risquant ainsi la vie de sa famille, et obligeant le joueur à traiter un maximum de cas dans la journée. Le joueur se retrouve dans une position de bureaucrate, que certains ont défini comme *bourreau ordinaire*, dans une géopolitique fictive ressemblant étrangement à la Russie et ses pays limitrophes. Au travers de ses mécaniques de gameplay, le jeu nous permet ainsi de questionner notre

rapport à l'immigration et à une certaine forme de société.

Par ailleurs, nous pourrions également nous intéresser au jeu *McDonald's videogame* (Molleindustria, 2006 [fig.r]) qui est quant à lui une satire des pratiques commerciales de Mc Donald's. Il s'agit d'un jeu de gestion où le joueur peut s'occuper des champs, de l'abattoir ou encore du restaurant, et chacune de ses décisions auront des répercussions sur la société. Par les choix proposés, le joueur est confronté à des choix moraux qui dénoncent dans un même temps les agissements de la firme : il a en effet la possibilité de produire des OGM, raser des forêts tropicales ou encore faire de la corruption de fonctionnaires. De la même manière que *Papers, Please*, ce jeu nous dénonce donc des pratiques abusives.

En impliquant le joueur dans des choix moraux, le jeu le questionne sur sa propre éthique, et pourrait être bien plus efficace que les médias tels que le cinéma ou la littérature qui laissent le spectateur passif, sans l'engager dans une réflexion où ses actes peuvent avoir des conséquences. Le jeu vidéo peut donc être envisagé comme un outil pour modéliser différents types d'interactions et d'idéologies. De fait, il pourrait être une forme de *soft power*, en éveillant les consciences en usant de persuasion sur le joueur au travers de son implication.

UN IMPACT SUR NOTRE SOCIÉTÉ

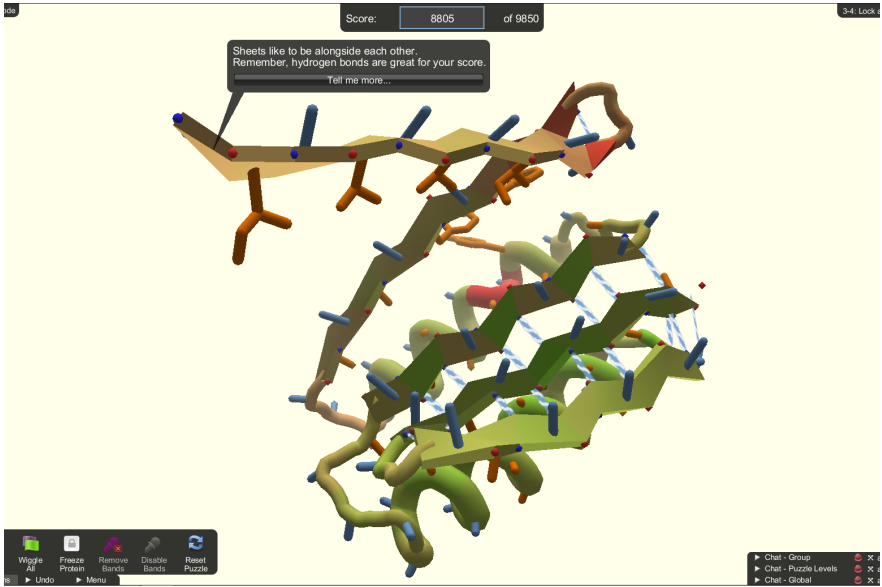
Sous des airs de divertissements, le jeu vidéo a bel et bien un impact sur notre société. En effet, avec le phénomène de *gamification*, le jeu s'immisce dans bien des aspects de notre quotidien.



q. Papers Please



r. McDonald's videogame



s. Foldit



t. Toap Run

Dans un premier temps, le jeu vidéo est depuis quelques années devenu un outil scientifique. Si quelques jeux n'existent que dans le but de modéliser des découvertes scientifiques afin de mieux les comprendre, comme *The Game of Life* (John Horton Conway, 1970) qui est une simulation du fonctionnement cellulaire, d'autres participent aux découvertes scientifiques. Le premier du genre, *Foldit* (Université de Washington, 2008 [fig.s]) est un jeu expérimental sur le repliement des protéines. Sous forme de puzzle, il propose aux joueurs de recréer et manipuler des structures de protéines. Les joueurs tentent ainsi, sans en avoir nécessairement conscience, de résoudre des problèmes que les ordinateurs ne sont pas en mesure de calculer. Ce jeu a par ailleurs permis la découverte de la structure tridimensionnelle d'une protéine⁴¹, essentielle pour les chercheurs pour le traitement de ce virus. Depuis, d'autres jeux de ce type sont apparus sur Internet, et forment la catégorie des *Scientific Discovery Games*⁴², où tout un chacun peut permettre à son échelle le progrès scientifique. Le joueur, non expérimenté, permet d'apporter un nouveau regard sur un sujet, non-influencé, qui peut entraîner des découvertes par chance, sérendipité⁴³ ou erreur.

Dans une même logique expérimentale, le jeu vidéo est également un moyen de tester l'intelligence du joueur comme individu mais également comme un groupe. Une expérience sociologique fut menée, appelée *Twitch Play Pokemon*. Une partie d'un des premiers *Pokémon* (Game Freak, Nintendo, 1996) fut mise en ligne, et tout le monde pouvait rejoindre la partie en même temps. Il s'agissait d'une expérimentation sur la sagesse des foules, où le jeu venait ici montrer si oui ou non une foule pouvait prendre

41. en l'occurrence la protéase rétrovirale du virus M-PMV

42. litt. Jeux de découverte scientifique

43. réaliser une découverte scientifique de façon inattendue à la suite d'un concours de circonstances fortuit

de bonnes décisions. Avec plus de 100 000 personnes connectées en même temps sur une même partie, il aura fallu près de 16 jours, 7 heures, 45 minutes et 30 secondes aux joueurs pour venir à bout du jeu. Les débuts de parties étaient anarchiques, chacun donnant des ordres différents, il fallait plus d'une dizaine de minutes pour réaliser des actions simples comme ouvrir une porte (sans compter la masse de joueurs *trolls*⁴⁴ qui cherchaient volontairement à entraver la progression du personnage). Malgré cela, les joueurs ont réussi à finir le jeu, et d'autres jeux de ce type ont reproduit par la suite ce type d'expérience, nourrissant ainsi la recherche sur la sagesse des foules, qui reste une question importante notamment au sujet d'Internet, et du pouvoir de l'individu sur le web.

44. individu qui provoque pour faire déraiper la discussion ou la situation

Par ailleurs, toujours dans un domaine scientifique, le jeu vidéo est aussi un nouvel outil au service de la médecine. S'il existe des simulateurs pour apprendre certains gestes aux médecins ou chirurgiens, ceux-ci ne sont pas des jeux à proprement parler, n'ayant aucune notion de *fun* et d'expérience vidéoludique telle qu'elle peut être définie par Mathieu Tricot. En revanche, le jeu vidéo est de plus en plus utilisé comme prescription médicale. En effet, il existe désormais des jeux vidéo thérapeutiques capables de diminuer les effets indésirables de maladies chroniques, notamment celles liées à l'âge. Nous pouvons citer par exemple le jeu *Toap Run* [fig.t], créé en collaboration par le groupe Genius, spécialisé dans le serious gaming, et l'institut du Cerveau et de la Moelle épinière de Paris. Ensemble, ces deux organismes ont mis au point un jeu pour lutter contre les problèmes moteurs de patients atteints de la maladie de Parkinson. Une Kinect⁴⁵ vient enregistrer les mouvements du patient, ce qui lui permet

45. caméra destinée au matériel Microsoft, Xbox et Windows permettant de contrôler une interface sans utiliser de manette

ainsi de contrôler son personnage, une petite taupe qui doit récolter un maximum de pièces en évitant des obstacles. De cette manière, le patient est immergé dans un monde qui l'incite à travailler ses mouvements. Ce jeu a été reconnu dès sa sortie en 2014 comme étant un *e-médicament*, est a été reconnu conforme à la réglementation de l'Agence Nationale de Sécurité du Médicament. Certains grands éditeurs n'hésitent pas à s'intéresser à cette manière de faire du jeu, comme Ubisoft qui a dévoilé en 2015 *Dig Rush*, un jeu permettant de traiter les personnes atteintes d'amblyopie, une différence d'acuité visuelle entre les deux yeux. Ces jeux thérapeutiques présentent plusieurs avantages. Tout d'abord, ils pourraient bien être une solution au fait qu'une grande partie des patients ne prennent pas bien leurs médicaments, en créant ce que certains appellent une *addiction positive*. De plus, en étant connecté à Internet, le système du jeu enregistre les données en ligne, permettant ainsi aux soignants de surveiller la progression des patients et de mieux adapter les soins et les traitements.

Le jeu peut aussi avoir une influence directe sur l'éducation et l'apprentissage. Cette catégorie doit cependant être traitée avec prudence. La *gamification* est en train de s'immiscer dans notre vie, et différents organismes reprennent les mécaniques du jeu vidéo pour faire passer leurs messages, qu'ils soient promotionnels, éducatifs ou autres. Mais pour beaucoup, en détournant le jeu de sa fonction première, qui est le divertissement, l'amusement, éteignent le plaisir procuré par le jeu. De plus, ces dispositifs nous déposèdent généralement de notre pouvoir de décision, de notre capacité à agir sur le monde du jeu et sur son cadre. Pour le dire plus simplement, un jeu qui n'attend qu'une bonne réponse et qui punit le joueur, le met en échec, jusqu'à ce

qu'il décide de faire le « choix », qui n'en est plus vraiment un, qu'attend le jeu c'est détruire l'essence même du média vidéoludique. Ce n'est plus un jeu vidéo, cela s'apparente plus à une simulation ou à un quizz. Ces précautions posées, certains organismes utilisent réellement le jeu au service de l'apprentissage. Pour traiter de cet aspect, je vous propose de vous référer à l'entretien que j'ai pu réaliser avec l'association montpelliéraine ECDC⁴⁶ qui utilise le jeu vidéo et l'ensemble de ses procédés de création au service de l'apprentissage de diverses matières scolaires aux enfants⁴⁷.

46. Éduquer Créer
Divertir Cultiver

47. cf annexes Entretien

Enfin, nous pouvons également nous intéresser au jeu vidéo comme objet de controverse politique. Dernièrement, le jeu *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* (Ubisoft, 2017), a provoqué un incident politique entre la France et la Bolivie. Cette dernière est dépeinte dans le jeu comme un pays sous le joug d'un gouvernement corrompu, comme « *un pays de narcos* » a souligné le ministère des Affaires étrangères de Bolivie. De fait, les ministres des Affaires étrangères et de l'Intérieur de la Bolivie ont été jusqu'à convoquer l'ambassadeur de France pour manifester leur mécontentement et lui remettre une lettre destinée à Ubisoft, dans le but que les autorités françaises interviennent auprès du studio en faveur de la Bolivie. Et pourtant pour Ubisoft, malgré le fait que le jeu se déroule à notre époque et qui s'inspire de la réalité, l'histoire et les lieux seraient totalement fictifs, créés à des fins de pur divertissement. Des débats similaires se sont également produits lors de la sortie d'*Assassin's Creed Unity* par exemple, qui se déroule pendant la révolution française, et dont le traitement de personnages historiques tels que Robespierre ont déplu à certains de nos politiques ; ou encore avec le jeu *Battlefield One* qui se déroule pendant la Première Guerre

Mondiale et qui n'incluait pas la France et la Russie dans sa représentation du conflit. Le jeu vidéo et son industrie sont donc devenus assez influents pour avoir des répercussions dans la sphère politique. Les jeux entrent dans le débat public, ils peuvent maintenant indigner plus qu'une oeuvre engagée du cinéma ou de la littérature, peut être par son poids économique, son influence auprès des plus jeunes, ou par le fait qu'il implique directement le joueur, possédant ainsi un lien privilégié pour transmettre ces messages.

Le jeu vidéo a donc un impact sur notre société, et se développe dans différentes sphères de notre société. Il peut être un outil d'éducation et de recherche, mais peut aussi avoir de l'influence sur nos dirigeants politiques et le débat public.

UN LIEU DES POSSIBLES

Nous avons donc pu voir que le jeu vidéo peut être un puissant outil de transmission, de connaissance, de communication d'idéologies, de représentation du monde. Est-il possible pour le joueur de se placer comme un citoyen acteur, et pas seulement comme un consommateur ? Dans quelles mesures les pratiques du jeu peuvent permettre de créer de la valeur ?

Pour l'économiste Edward Castranova, les jeux en lignes pourraient fonctionner comme une manière de tester virtuellement des règles du jeu, politiques et économiques, pour les transférer ensuite dans le monde physique⁴⁷. Il y aurait ainsi autant de politique et d'économie à l'intérieur qu'en dehors du jeu, et sont de même nature, elles reposent

47. Edward Castranova, *Exodus to the Virtual World : How Online Fun Is Changing Reality*, St. Martin's Press, 2007

sur des interactions sociales. De fait la séparation entre le virtuel et le réel deviendrait arbitraire. Cet argument est d'autant plus marquant lorsqu'il est appliqué sur le plan économique. Il est en effet possible d'acheter et de vendre pour de vraies sommes des objets ou de la monnaie virtuelle, à l'image du BitCoin, et possèdent des taux de change comme n'importe quelle monnaie, que l'on retrouve en ligne. Il est donc possible de créer de la valeur sur les jeux, et la côte de ces objets virtuels est déterminée par le temps nécessaire pour les acquérir. À l'image du monde physique, plus un objet exige de travail pour être fabriqué ou obtenu, plus sa valeur est élevée sur le marché, au sein du jeu où il existe des dispositifs d'échange, ou à l'extérieur de celui-ci où il peut faire l'objet de transactions par le biais de différents sites web. Par extension, il est donc possible de déterminer le taux horaire du salaire des activités à l'intérieur du jeu, voire même de calculer le PIB d'un monde virtuel pour le comparer à celui de n'importe quel pays. Sur ce modèle, il est donc possible d'imaginer gagner sa vie dans un univers virtuel en revendant le fruit de son travail. Si à première vue l'idée de gagner sa vie en jouant aux jeux vidéo peut paraître absurde, elle est pourtant pour certains une réalité. Avec l'essor des MMORPGS notamment, s'est développé le phénomène des *gold farms*. Ce sont des sociétés au *farm*⁴⁸, principalement basées en Chine, au Mexique ou encore en Roumanie, et qui emploient des joueurs pour travailler à l'intérieur du jeu pour revendre ensuite l'or et les objets virtuels amassés. L'activité économique à l'intérieur du jeu devient donc une activité de même nature à l'extérieur de celui-ci, la transformation étant rendue possible dans la mesure où les mécanismes de production sont identiques.

48. actions répétitives destinées à collecter des ressources dans un jeu

En reprenant les travaux de Castranova, la game designer Jane Mc Gonigal nous démontre que nous devrions rapprocher le monde physique à celui du jeu vidéo. Au travers de ses recherches, elle nous montre que les individus sont des meilleures versions d'eux-même dans les jeux vidéo⁴⁹. En effet, un joueur ne se laisse pas abattre par un échec. Il est plus motivé, prêt à aider et à collaborer avec son prochain dans le but d'atteindre l'*epic win*⁵⁰. Il a ainsi l'impression de participer, de s'engager dans une grande quête qui le dépasse, que ses actes ont du sens. C'est ce qui explique pour elle le concept d'exode virtuel massif que l'on retrouve chez Castranova : produire de la valeur dans un jeu est plus gratifiant et plus parlant pour le joueur que dans le monde physique, où l'individu peut ne pas voir quelle est sa place dans la société. Pour la game designer, les joueurs représentent des ressources humaines extraordinaires, qui devraient être bien plus exploitées. Dans une conférence Ted, elle nous démontre que si la population mondiale jouait 21 millions d'heures par semaine, le jeu vidéo pourrait sauver le monde. Pour cela, elle a mis en place avec l'Institut pour le Futur où elle travaille, de nouveaux jeux qui permettraient de résoudre les plus gros problèmes de la planète si ils sont joués par le plus grand nombre de personnes. *Superstruct* par exemple est un jeu dans lequel un super ordinateur à prévu la fin du monde dans 23 ans. Les joueurs doivent donc imaginer le futur de l'énergie ou encore de la nourriture, pour sauver le monde virtuel et survivre le plus longtemps possible. Ce jeu, en laissant la liberté de choix aux joueurs, et en recoupant la pluralité des résultats générés, a permis de dégager près de 500 solutions créatives applicables au monde réel. Dans la même veine, le jeu *World without oil* est un jeu de survie où le joueur se retrouve confronté à une pénurie de pétrole, à laquelle il doit survivre et trouver

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

50. résultat positif extraordinaire

des alternatives. En plus de proposer encore une fois la possibilité au joueur d'imaginer des solutions plus durables, l'Institut pour le Futur a pu remarquer que le jeu avait une véritable influence sur la manière de vivre de ces joueurs, qui appliquaient les habitudes du jeu à leur propre vie, réduisant ainsi leur empreinte écologique.

Le jeu peut donc bien être créateur de valeur, et peut aussi produire du savoir, comme nous le voyions plus haut avec les *Scientifics Discovery Games*. Le joueur peut donc adopter une posture d'acteur par le biais de certains jeux, en consacrant du temps et de la concentration dans un dispositif qui à l'origine est une forme de divertissement.

CONCLUSION

Première industrie de divertissement au monde, le jeu vidéo a désormais colonisé la planète entière. Pur produit commercial, il nous fait entrer dans une multitude de mondes préfabriqués par notre société et la vision tant des développeurs que des éditeurs de jeux, et il nous propose des modèles qui doivent s'adapter aux lois du marché. Pourtant, avec l'avènement de la vague indépendante, on assiste à une véritable progression de la diversité dans le jeu vidéo, nous proposant des expériences de plus en plus variées. Les développeurs peuvent désormais s'émanciper des contraintes des éditeurs, et proposer des contenus plus éclectiques. Grâce à internet, la communauté autour du jeu vidéo ne cesse de croître, et peut davantage prendre le contrôle sur les expériences de jeu qui leur sont proposées. Par ailleurs, le jeu vidéo s'échappe du cadre du divertissement et impacte directement bien des aspects de notre société. Le jeu devient un espace des utopies, ou des hétérotopies, qui pourrait servir à la construction des possibles. La richesse du média vidéoludique ne fait aucun doute, et son influence sur notre monde pourrait bien prendre des proportions plus importantes au fur et à mesure de son évolution.

« Ce qui m'importe avant tout, c'est de montrer que jouer c'est une expérience, une forme fondamentale de la vie. »⁵¹

51. Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1975

Je remercie l'équipe pédagogique du DSAA pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de ses deux années d'études.

Merci à mes proches pour leurs précieuses relectures, aux différentes équipes de Winefing et Primal Seed pour m'avoir accueillie en stage, ainsi qu'à Salim Zein pour m'avoir accordé le temps d'un entretien.

Enfin, un grand merci à mes camarades de classe qui ont rendu ces années d'études uniques et mémorables.

Texte du mémoire sous licence Creative Commons.
Les œuvres sont la propriété des artistes. Tous droits réservés
Les droits de propriété intellectuelle des artistes appartiennent
à leurs auteurs respectifs. Ils sont invités à se faire connaître.

Police de caractères
Linux Libertine – Philipp H. Pol

Imprimé en Février 2018
Imprimerie Azur Offset Marseille