

Du spectateur au joueur

approche des modes de réflexivités spectatorielles observables dans le jeu vidéo.

« L'émancipation [...] commence lorsque l'on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. Elle commence quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution des positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. Il observe, il sélectionne, il compare, il interprète. Il lie ce qu'il voit à bien d'autres choses qu'il a vues sur d'autres scènes, en d'autres sortes de lieux. »

Jacques Rancière³⁷⁸

Des salles de lecture aux réseaux sociaux, en passant par les alcôves électroniques des sites de rencontre et les blogs, les analyses qui précèdent ont tenté de suivre les internautes dans quelques uns des déploiements multiples de leurs sociabilités et de leurs modes de réflexivité *via* les technologies numériques. Si les institutions ou les industries culturelles conforment leurs offres afin de cadrer les usages et les représentations des technologies numériques, les internautes (comme le spectateur décrit en exergue par Jacques Rancière) expriment leurs capacités à « voir ce qu'ils voient et à savoir quoi en penser ». La passivité culturelle, les formes de consommation dominées par les symboles produits par des institutions ou des systèmes « extérieurs » aux individus, constituent des paradigmes analytiques rendus encore plus caducs dans leur dimension holiste par les dynamiques de modernité réflexive et d'éclectisme culturel abordées plus avant. Les technologies numériques confèrent aux individus des moyens supplémentaires, certes variables selon la position qu'ils occupent dans la société, de ne pas se contenter de prendre le monde

³⁷⁸ RANCIÈRE, Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris : La Fabrique éditions, 2008, p. 19.

comme « allant de soi » et d'exercer un contrôle sur le sens de leurs actions, en intégrant dans l'espace même de leurs réflexions les contraintes susceptibles de peser sur eux.

Reste que les formes de réflexivité étudiées jusqu'ici se réfèrent centralement aux « écrits d'écran » : applications informatiques pratiques, documentaires ou bibliographiques des bibliothèques, conversations écrites engagées à partir des sites de rencontre, rédaction de billets ou de commentaires sur le web social (blogs, forums, réseaux sociaux). Il s'agit donc, pour l'essentiel, de modes de réflexivité tirant profit de la force intrinsèque de distanciation qui réside en tout dispositif écrit, fut-il hypertexte (voir chapitre 2.2, section 2.2.5). Ces qualités de l'écrit, rationalisées techniquement dans le but de permettre les collaborations et les conversations sur les sites de rencontres ou plus largement le web social, peuvent donc être mobilisées pour revenir sur le sens que prennent les expériences culturelles aux yeux de leurs participants. Il s'agit, pour ainsi dire, d'une forme de « méta-réflexivité discursive », permettant aux individus de réfléchir aux rapports qu'ils entretiennent à d'autres pratiques culturelles ou à des corpus d'œuvres consultées *via* d'autres applications informatiques.

Or, les technologies numériques ne se limitent pas à mettre en forme ou en relations des pratiques culturelles externes, antérieures. Elles ont également débouché sur d'autres propositions culturelles, sur des créations et sur des pratiques inédites. Si, comme cela a été dit en première partie, les cédéroms ont échoué à s'imposer durablement sur la scène culturelle, d'autres productions aux modes de symbolisation singuliers sont, quant à elles, parvenues à se faire une place dans l'éventail des pratiques culturelles. L'ultime chapitre de ce travail de thèse se propose donc de porter l'étude des manifestations de la réflexivité culturelle *via* les technologies numériques autour du jeu vidéo. Ce terrain et les méthodes à mettre en œuvre pour étudier cet objet de recherche restent à construire, les pages qui suivent constituent donc une exploration des pistes paraissant les plus heuristiques en ce domaine.

Quittant les arrière-salles des bars ou les salles de jeux pour prendre place dans les salons, les chambres à coucher et même dans les poches d'un nombre croissant d'individus, le jeu vidéo compte au premier rang de ces applications numériques ayant réussi à se départir du

statut de la simple proposition technique pour être converties en offres commerciales et en usages sociaux pérennes. Pour mesurer l'ampleur de ce phénomène, journalistes autant que chercheurs ont pris l'habitude de comparer le chiffre d'affaires de l'industrie vidéoludique à celle du cinéma, en soulignant que celui de la première excède désormais celui de la seconde lorsqu'il s'agit des revenus du film en salles (38 milliards d'euros en 2010 à comparer au 32 milliards d'euros du *box-office* mondial³⁷⁹). Plus intéressantes, les statistiques de l'Association Française du Jeu Vidéo (AFJV) et le Centre National de la Cinématographie et de l'image animée (CNC) enregistrent depuis près d'une décennie l'accroissement du nombre de joueurs et la diversification de leurs profils socio-démographiques. Ainsi, fin 2010, plus de 60% des français interrogés par le CNC déclarent avoir joué à un jeu vidéo au cours des six derniers mois³⁸⁰. En quelques décennies, le jeu vidéo est donc devenu une pratique répandue, dans toutes les classes d'âges et toutes les catégories sociales (avec une légère surreprésentation dans les classes dites « supérieures » dans les études citées ici, avec 23,9 % des joueurs appartenant à cette catégorie pesant pour 21,6% de l'échantillon).

Ce fait recouvre une très grande diversité de pratiques vidéoludiques, allant des mini-jeux en ligne ou sur téléphone mobile aux jeux immersifs, en passant par les jeux d'argent (casino, poker, etc.). 21% des joueurs ont plus de 50 ans, ce qui représente certes une sous-représentation notable par rapport à la population française (39% de cette classe d'âge), mais constitue un élément propre à venir à bout de l'idée reçue selon laquelle les jeux vidéo ne concerneraient que les plus jeunes ou tout au moins les *digital native*. Cet éclectisme des pratiques vidéoludiques tient, pour partie seulement, à la multiplication des supports de jeu. Consoles de salon ou portable, téléphones mobiles et plus récemment tactiles sont venus prendre rang aux côtés des bornes d'arcades et surtout des ordinateurs domestiques ayant initialement porté le développement du jeu vidéo. Si plus de 78% des joueurs, selon le CNC, utilisent un ordinateur, cela tient principalement au fait qu'Internet et les jeux en ligne gratuits concernent la plupart de ces joueurs (73%). Aussi, la majorité des revenus de l'industrie vidéoludique provient des ventes de matériels (consoles,

³⁷⁹ Source : IDATE (Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe) www.idate.org et CNC (Centre National de la Cinématographie) www.cnc.fr

³⁸⁰ CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE ET DE L'IMAGE ANIMÉE, *Les pratiques de consommation des jeux vidéo des Français*, 2^{ème} semestre 2010, Paris : CNC, 2011, p. 8.

contrôleurs de jeux), de logiciels et de services payants proposant à un nombre plus restreint des joueurs (51 %) d'accéder en ligne à des produits complexes : jeux d'action, jeux de simulation automobile ou aérienne, jeux de combats, de stratégie ou musicaux, jeux de rôle massivement multijoueurs, jeux sociaux, etc. Mais, comme le souligne Sébastien Genvo, l'emploi du terme « jeu vidéo » est aujourd'hui systématisé pour désigner de façon très large l'ensemble des applications et des contenus à vocation ludique étant déclinés sur support numérique. Il est donc parfois difficile de comprendre ce qui est rassemblé et mesuré sous ce vocable. On peut ainsi, avant de définir des corpus propres à asseoir des analyses plus poussées (voir sections 3.2.2 à 3.2.5), s'arrêter à la définition que cet auteur propose en restreignant ce vocable aux seules applications reposant sur une promesse de « jouabilité » :

« [...] Les objets soumis à un processus de ludicisation doivent d'une façon ou d'une autre à la fois indiquer que « ceci est un jeu », pour qu'un individu ait l'initiative de l'actualiser en adoptant une attitude ludique, tout en étant susceptible de faire incorporer à leur destinataire certains éléments atypiques de l'activité (qui feront ainsi évoluer les représentations du jeu). »³⁸¹

Mais en quoi cette émergence du jeu vidéo dans le paysage des pratiques culturelles intéresse-t-elle la question de la réflexivité ? En premier lieu parce que les échanges intervenant sur le web social, dont il a été question dans le chapitre précédent, portent sur ces pratiques ludiques, aux côtés du cinéma, de la télévision et de la musique notamment. Les forums, blogs ou réseaux sociaux consacrés aux jeux vidéo comptent parmi les plus anciens et les plus actifs du web social³⁸². L'activité des communautés de joueurs sur ces réseaux a d'ailleurs fait l'objet d'un grand nombre d'études de la part des chercheurs travaillant dans le secteur des *game studies*³⁸³. Surtout, les productions vidéoludiques témoignent d'une autre manifestation de l'éclectisme culturel étudié précédemment, en proposant aux joueurs des expériences inter voire transmédiatiques. Les jeux vidéo incorporent ainsi des principes esthétiques, des conventions narratives ou des contenus

³⁸¹ GENVO, Sébastien, « Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité », in *Revue des Sciences Sociales*, n°45, p. 77.

³⁸² Consulter à cet égard le site alexa.com fournissant des données en temps réel sur le trafic Internet.

³⁸³ Pour un panorama complet des approches rattachées aux *game studies*, voir RUEFF, Julien, « Où en sont les *game studies* ? », in *Réseaux*, 2008/5 n° 151, p. 139 -166.

formels issus du cinéma, de la télévision, de la musique ou de la littérature. Ils proposent à leurs joueurs d'accéder à des expériences ludiques mobilisant des compétences interprétatives acquises dans la fréquentation d'autres formes médiatiques.

Ce basculement et cette interpénétration de pratiques culturelles initialement distinctes et organisées autour d'objets vidéoludiques offrent l'opportunité d'observer les dynamiques d'hybridations culturelles liées au numérique. Ainsi, entre standardisation et créativité, entre logiques d'uniformisation (des offres télévisuelles, musicales, cinématographiques et vidéoludiques) et diversification (des conditions d'écoute, de visionnement et de jeu), entre multiplication des supports et logiques d'usage, observer l'intégration de contenus télévisuels, musicaux ou cinématographiques dans les jeux vidéo permet tout d'abord de saisir les tensions d'une « culture en train de se faire ».

Il s'agit également de mieux saisir comment les processus intervenant dans la création comme la réception de ces jeux sont conformés par des emprunts à d'autres formes culturelles préexistantes. Les jeux de tir à la première personne³⁸⁴ (sections 3.2.2 et 3.2.3) comme les jeux vidéo musicaux (section 3.2.4 et 3.2.5) étudiés ici permettent d'observer l'un des traits caractéristiques des rapports qu'entretiennent les individus à la culture : leur capacité à actualiser les expériences de diverses formes culturelles pour donner sens à la pratique d'une autre. On ne joue pas au jeu vidéo coupé du monde, des expériences que l'on y vit et des actions que l'on y déploie, mais bien en mobilisant des connaissances et des compétences de spectateur et d'auditeur, elles-mêmes actualisées par la pratique du jeu vidéo (section 3.2.1).

3.2.1. Plaisir du jeu et présence du « je » : quels modes de réflexivité dans le jeu vidéo ?

En exploitant les capacités des technologies numériques à dialoguer (par le biais d'interfaces informatiques et de logiciels) avec leurs utilisateurs, le jeu vidéo instaure avec

³⁸⁴ Ces jeux sont généralement appelés *First Person Shooter*. Nous emploierons ce terme dans la suite de ce chapitre.

ces derniers un rapport radicalement différent de ceux qui définissent les médias « traditionnels » que sont le cinéma, la télévision ou bien entendu le livre. Cette interactivité modifie les rapports entre production et appropriation des informations et est, par conséquent, susceptible de poser la question de la réflexivité dans une perspective différente de celle empruntée jusqu'ici.

Cependant, dans sa définition liminaire, l'interactivité fonde son existence sur la même question centrale que toute réception, en organisant à destination d'un public (lecteur, spectateur, joueur) les éléments d'une perception et d'une interprétation de contenus sur un support médiatique. En joignant le geste de l'utilisateur à la « parole » d'un auteur, l'interactivité d'un dispositif propose une « interprétation actualisée dans un geste », une potentialité de sens, aux yeux d'un auteur comme Yves Jeanneret :

« Tous les chercheurs qui ont travaillé sur l'interactivité ont proposé, sous des formes terminologiques diverses et très nombreuses, des distinctions entre formes riches et formes pauvres de l'interactivité. On peut expliquer simplement pourquoi : c'est que la question de l'interactivité cache en réalité celle de la non-passivité culturelle, et qu'elle serait beaucoup mieux nommée par la catégorie de *l'interprétation actualisée dans un geste*. La question : « ce document est-il vraiment interactif ? » signifie : « l'acte concerné est-il une interprétation qui s'exerce face à un texte ou seulement une compétence qui se vérifie face à une tâche ? ». »³⁸⁵

Le jeu vidéo fonde sa spécificité sur une interactivité proposant aux joueurs une succession d'actions ludiques, dont la « juste » interprétation permet le déroulement du jeu. Pour être exécuté, un jeu suppose donc que le joueur soit susceptible de retracer les intentions des concepteurs de jeu et qu'il soit en mesure d'interpréter la série de gestes qui sont requis de sa part. Cette notion, désignée par Sébastien Genvo par le terme de « *gameplay* », caractérise le jeu vidéo et le sépare foncièrement, dans le pacte qui unit joueur, jeu, et auteur(s), des pactes textuels ou iconiques en vigueur en littérature ou au cinéma. L'interactivité dans le jeu vidéo introduit, en d'autres termes, un rapport critique entre la liberté interprétative du joueur et les signes d'interprétation déposés dans le jeu par ses auteurs :

³⁸⁵ JEANNERET, Yves, *op. cit.*, 2000, p. 121.

« [...] La tension entre liberté d'action (*play*) et règles strictes (*game*) est primordiale dans l'intérêt que suscite un jeu. Un joueur ayant une totale liberté d'action, qui n'a aucune règle à éprouver, se sentira perdu, ne sachant quels sont les buts à atteindre ni les moyens qui lui sont donnés pour y parvenir. À l'inverse, une trop grande profusion de règles frustrera le joueur. Il sera débordé par le grand nombre de paramètres à prendre en compte pour jouer, la structure ne laissant que peu de place à l'expression de son jeu. Un rapport équilibré entre ces deux notions induit alors un bon « *gameplay* ». A cet effet, la référence à une histoire connue du joueur lui fournira des repères lui permettant de se diriger dans le monde présenté. »³⁸⁶

Ainsi, le jeu vidéo, par son abstraction et ses mises en forme iconiques, repose sur l'apprentissage et l'intégration de normes par le joueur. Le plaisir ludique viendrait essentiellement de cette découverte et de ces apprentissages du *gameplay* et de la maîtrise de l'espace du jeu. Inversement, ce plaisir s'épuiserait progressivement à mesure de la connaissance acquise par le joueur de ces règles et de cet espace. On comprend donc la puissance des jeux en ligne massivement multijoueurs, dont les espaces simulés sont constamment renouvelés et dont le *gameplay* repose sur la créativité des échanges entre joueurs, beaucoup plus que sur le travail préparatoire des concepteurs (qui se « limitent » en quelque sorte à « planter le décor » des interactions entre joueurs).

Dès lors, le dialogue interactif qui s'instaure entre la machine qui porte le jeu et le joueur reflète les gestes et les choix de ce dernier. Le plaisir ludique s'inscrit pleinement dans le contrôle réflexif qu'il peut exercer en temps réel sur chacune de ses actions, traduites dans le jeu. Lorsque ce dernier ne se limite pas à l'exécution d'une série d'actions répétitives à l'écran (par exemple dans une perspective de score) et est porté par une trame narrative, ce contrôle réflexif s'inscrit dans un double plan pratique et discursif. En jouant à un jeu vidéo narratif, un joueur doit en effet s'assurer à la fois de l'efficacité de ce qu'il fait (de l'efficacité de ses gestes), mais également des raisons pour lesquelles il agit, en étant capable de porter un regard critique sur son action et sa portée dans le cadre du récit qu'il contribue à créer.

³⁸⁶ GENVO, Sébastien, « Transmédiabilité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », in *Comparaison*, vol 2, 2002.

Si la notion d'immersion constitue un élément central dans l'expérience vidéoludique – tout au moins dans la façon dont l'industrie en fait un argument marketing récurrent³⁸⁷ – cette dernière s'opère sans que le joueur en vienne à « oublier » le sens de ses actions dans le cadre du jeu (voir section 3.2.2). Au début du jeu, lorsque le joueur doit intégrer les règles et les structures de bases, la réflexivité se porte essentiellement sur les aspects techniques. Passée cette phase d'apprentissage, les interactions avec la machine sont perçues par ce dernier sous l'angle d'un *feedback* routinier, signe qu'il s'est « pris au jeu » et se concentre sur le récit. Andrew Feenberg et Sara M. Grimes désignent ce processus sous le terme de « ludification » et y voient une condition de l'immersion vidéoludique :

« À mesure que le jeu (*play*) devient rationalisé, il devient de plus en plus auto-référentiel et exclut les thèmes et les activités extérieurs à la réalité construite de la pratique du jeu (*play activity*) ou du jeu formalisé. Le système et les structures du jeu (*game*), ainsi que le rôle du joueur, gagnent peu à peu la primauté aux dépens d'un monde « extérieur » ou « réel » de plus en plus différencié. »³⁸⁸

Ainsi, le plan réflexif « praxéologique » ne constitue, dans les jeux narratifs, qu'une partie de l'activité interprétative des joueurs. Pour que les processus narratifs contenus dans les fictions vidéoludiques opèrent, il convient que d'autres modes d'interprétation se mettent en place. Or, si les jeux vidéo empruntent à d'autres formes médiatiques des modes de structuration du récit³⁸⁹, les spécificités de la médiation informatique ont abouti à l'adoption de solutions particulières, comme le rappelle Henry Jenkins :

« Si certains jeux reposent sur un récit, il y a peu de chances qu'ils le traitent de la même façon que les autres médias. Les récits ne sont pas des contenus vides qui peuvent être transportés indifféremment d'un canal médiatique à un autre. On serait par exemple bien en peine de traduire le monologue intérieur du narrateur d'*À la recherche du temps perdu* de Proust en une expérience cinématographique

³⁸⁷ Les slogans publicitaires inscrits dans le registre de l'immersion sont légions « *Feel the battle* » (vivez la bataille) pour le jeu *Battlefield 3*, « *Get into it* » (Entrez dedans) pour la Gameboy, « *Take a look inside* » (Regardez à l'intérieur), « *Plongez voir* » et « *Nothing between you and the experience* » (Rien entre l'expérience et vous) pour la 3DS, par exemple

³⁸⁸ FEENBERG, Andrew, GRIMES, Sara M. « La Rationalisation du jeu », in *Revue Appareil*, en ligne : <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=1127>.

³⁸⁹ Ces derniers intéressent particulièrement les narratologistes des *game studies*. Voir notamment MURRAY, Jane, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : MIT Press ; 1998.

convaincante. La manipulation habile du spectateur à laquelle parvient Hitchcock dans ses films à suspense, pour prendre un autre exemple, se situe quant à elle à l'opposé de ce qui constitue une réussite en terme d'esthétique vidéoludique. Nous devons donc prêter attention à la singularité du jeu vidéo en tant que médium, et en particulier à ce qui le distingue des autres traditions narratives. Y parvenir requiert toutefois des comparaisons précises, non pas l'application de vieux modèles mais une mise à l'épreuve de ces modèles face aux jeux vidéo existants afin de déterminer quelles caractéristiques ils peuvent ou non partager avec les autres médias. »³⁹⁰

Ainsi, les jeux vidéo se caractérisent par l'importance qu'ils accordent au « contexte spatial » du récit. En effet, toute simulation vidéoludique repose sur la (re)création d'un espace au sein duquel l'action ludique doit se déployer. Il peut s'agir des limites de l'écran, par exemple pour un jeu tel que *Pong* proposant aux joueurs de déplacer une « raquette » matérialisée par un trait vertical. Le plus souvent cependant, lorsque le récit ne se limite pas à la portion congrue de la simulation vidéoludique (représenter une partie de tennis dans l'exemple précédent), l'action du jeu se situe dans un espace bien plus complexe. Henry Jenkins désigne cette importance accordée à la dimension spatiale du récit en employant le vocable de « narration environnementale » :

« La narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive d'au moins quatre façons différentes : un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur. »³⁹¹

On comprend mieux pourquoi, en matière de jeu vidéo, les créateurs comme les joueurs ou les critiques ont coutume de parler d'« univers du jeu » pour désigner l'ensemble des éléments dont le joueur pourra prendre connaissance durant son activité ludique. De ce fait, les chercheurs qui tiennent à caractériser le jeu vidéo vis-à-vis d'autres modes de symbolisation, tels que le cinéma ou le livre, accordent une grande importance au

³⁹⁰ JENKINS, Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in Wardrip-Fruin Noah, HARRIGAN Pat (dir), *First Person. New media as story, performance and game*, Cambridge : MIT Press, p. 117-130, traduit de l'américain par CERVILLE, Maxime sur www.arcade-expo.fr

³⁹¹ *Ibid.*

« *gamedesign* » pour saisir les fonctions expressives du jeu vidéo³⁹², et plus spécialement au « *leveldesign* » lorsqu'il s'agit de traduire les processus de création des règles d'un jeu narratif en matière spatiale.

Du côté du joueur, cette importance accordée aux composantes spatiales de la narration se traduit par des formes de réflexivité singulières, puisqu'il s'agit pour lui de pouvoir, littéralement, « se situer » dans le récit. En déplaçant son avatar à l'écran, il contribue en effet à agir sur le récit qui s'offrirait à lui. Cependant, la composante immersive des jeux vidéo, si elle tend à rendre plus complexe encore qu'au cinéma l'analyse de l'activité interprétative des publics, ne substitue pas l'activité du joueur à la prétendue passivité du spectateur, pas plus qu'elle ne réduit l'interprétation du jeu à une simple analyse des actions devant être conduites à l'écran.

3.2.2. Quête d'immersion et de réalisme : le cas des *first person shooter*.

Les industries du jeu vidéo font aux joueurs des promesses sensiblement analogues à celles que les autres industries du loisir ou du divertissement (cinéma, télévision) adressent à leurs spectateurs : en consommant leurs productions, leurs clients trouveront plaisir et distraction. Se distraire, s'abstraire du monde en faisant l'expérience d'un récit restitué dans une forme plus immersive encore qu'au cinéma constitue la proposition centrale de nombreux jeux vidéo narratifs. Des chercheurs comme Tony Fortin, Laurent Trémel et Philippe Mora y voient, dans une perspective d'inspiration marxiste, l'expression complexe d'idéologies et d'adhésions variables selon le positionnement social des joueurs et leurs socialisations³⁹³. Alexis Blanchet relève quant à lui, dans l'enquête qu'il a menée sur les relations économiques et culturelles entre Hollywood et les jeux vidéo³⁹⁴, des convergences très fortes entre industries cinématographique, télévisuelle et vidéoludique dès les origines de cette dernière. La recherche du spectaculaire a conduit le jeu vidéo à

³⁹² Voir notamment GENVO, Sébastien, *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : l'Harmattan, 2006.

³⁹³ TRÉMEL, Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : l'Harmattan, 2006.

³⁹⁴ BLANCHET, Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, un histoire économique et culturelle*, Paris : Pix'n love éditions, 2010, p. 288.

adapter certaines des solutions techniques et formelles développées au cinéma et à la télévision pour produire des récits susceptibles de stimuler l'imagination des joueurs. Les jeux d'action, notamment, reposent sur des transpositions très directes des thèmes et des codes narratifs développés par Hollywood depuis les années soixante-dix. Or, de la même façon que les spectateurs de cinéma ou que les téléspectateurs décident de « croire sans y croire » aux fictions qui leur sont proposées, les joueurs disposent des capacités réflexives leur permettant de s'investir dans le maniement des jeux immersifs tout en ne s'en laissant pas « trop conter ».

À cet égard, l'étude de jeux rassemblés sous le qualificatif de « *first person shooter* » (FPS)³⁹⁵ offre une entrée très heuristique pour saisir comment ces productions vidéoludiques ont évolué afin de permettre à leurs utilisateurs d'accéder à des modes d'engagement et de mises à distance complexes. Cette forme de jeux, caractérisée par la mise en scène de combats en vue subjective, a bénéficié d'un grand nombre d'innovations techniques depuis les années quatre-vingt-dix, tout en conservant une étonnante stabilité dans les dispositifs narratifs qu'elle propose à ses utilisateurs. On se trouve en fait confronté à un paradoxe. Les titres les plus innovants en termes purement techniques, ceux qui, pour pouvoir fonctionner, réclament les machines les plus performantes, dotées des dernières sophistications informatiques³⁹⁶, sont également ceux qui proposent aux joueurs des solutions de *gameplay* et de *gamedesign* parmi les plus stables dans le temps. En d'autres termes, la série considérable d'innovations techniques qu'a connue ce secteur du jeu vidéo durant sa courte histoire n'a fait évoluer ni le concept du jeu, qui reste invariablement le même (éliminer un nombre maximum d'ennemis afin de passer d'un niveau à un autre), ni la façon de représenter l'action à l'écran (utilisation de la vue subjective, présence d'indicateurs d'armes et de munitions à l'écran, univers en trois dimensions, etc.). Mais il importe moins ici de retracer l'historique des potentialités techniques mises à disposition des concepteurs de jeux, que de comprendre comment ces derniers ont concrètement asservi ces moyens à une intention invariable : plonger le joueur dans un univers en trois

³⁹⁵ Les FPS sont l'archétype du jeu immersif par la proposition qui y est faite au joueur d'incarner un personnage en suivant ses actions en vue subjective (le joueur « voit » ses adversaires comme le ferait le héros qu'il commande)

³⁹⁶ On pense notamment aux cartes graphiques accélératrices ou aux microprocesseurs de dernières générations pour les ordinateurs comme pour les consoles de jeux.

dimensions le plus réaliste possible. Pour parvenir à leurs fins, ces créateurs ont certes dû développer des solutions spécifiques à la pratique du jeu vidéo. Mais il leur a également fallu s'appuyer sur des modes de symbolisation préexistants susceptibles de guider les joueurs dans la compréhension et la maîtrise des règles du jeu.

Ainsi, les emprunts au cinéma se révèlent très directement lorsque l'on considère l'utilisation de la vue subjective comme un procédé, identique à ceux que l'on rencontre dans le cinéma classique, par lequel on cherche, par convention, à rendre le récit plus « crédible » aux yeux du spectateur. Les auteurs de l'ouvrage *Esthétique du film* rappellent ainsi que, dans la majorité des films, le travail de l'énonciateur consiste précisément à effacer les traces de son énonciation :

« Ce travail de l'énonciation est d'autant plus invisible, dans le cinéma narratif classique, qu'il est pris en charge par le code (...). Le découpage d'une scène selon quelques points de vue, le retour de ceux-ci, le champ-contre-champ, le raccord sur le regard, autant d'éléments codiques arbitraires qui participent directement du travail de l'énonciation mais que le spectateur de cinéma, par accoutumance culturelle, perçoit comme le degré zéro de l'énonciation, comme la façon "naturelle" dont se raconte une histoire au cinéma. Il est vrai que les "règles" du montage classique, en particulier des raccords, visent précisément à effacer les marques de ce travail de l'énonciation, à le rendre invisible, à faire en sorte que les situations se présentent au spectateur "comme d'elles mêmes" et que le code à un tel degré de banalité et d'usure semble fonctionner quasi automatiquement et donner l'illusion d'une sorte d'absence, ou de vacance de l'instance d'énonciation »³⁹⁷

L'incorporation de ces conventions permet aux spectateurs de cinéma de « tout voir » et de « tout comprendre » en même temps qu'elle les plonge dans une sorte de rêverie qui leur en fait presque oublier leur propre moi, le temps de la projection. Pour François Jost, la réflexivité du spectateur n'intervient de façon directe, durant la projection, que lorsque ce dernier est susceptible d'apprécier un procédé cinématographique (« un mouvement de

³⁹⁷ AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel, VERNET, Marc, *Esthétique du Film*, Paris : Nathan, 1983, p. 201.

caméra, un raccord qu'il observera comme on apprécie la touche d'un peintre »³⁹⁸). De façon indirecte, cette réflexivité spectatorielle intervient lorsque l'acte d'énonciation cinématographique est perturbé par des interférences sur ce qui est montré (un trucage qui échoue à produire ses effets, un élément de cadrage ou technique mal maîtrisé, etc.). Ces formes de réflexivité interviennent également dans les jeux vidéo narratifs, parce que le joueur est susceptible à la fois d'apprécier les procédés de mise en forme du récit, notamment lorsqu'il s'agit pour lui de « prendre en main » le jeu. De façon indirecte, la réflexivité peut intervenir comme au cinéma lorsque des éléments viennent perturber la narration. On pense ici aux fameux « bugs » d'une simulation (un personnage qui plane au dessus du sol, des murs aux angles étranges, etc.) ou encore aux comportements de personnages exécutant, au contraire, trop parfaitement les actions pour lesquelles ils sont programmés. Les joueurs disent alors que le jeu est « trop scripté », que la simulation est perturbée parce qu'ils sont susceptibles d'y lire les intentions des scénaristes, comme un spectateur qui devinerait la fin du film avant qu'elle ne lui soit présentée.

De plus, dans la grande majorité des jeux de combat, on constate la présence de scènes dites « cinématiques », servant à introduire l'action ou à établir la transition entre différentes phases du jeu. Ces scènes, le plus souvent entièrement numérisées, que le joueur peut interrompre à tout moment mais sur le déroulement desquelles il n'a aucune prise, prennent la forme de courts films d'animation. Les procédés diégétiques utilisés sont directement importés du cinéma et, de fait, ces cinématiques ne diffèrent guère de ce que les films d'action donnent à voir à leurs spectateurs durant leurs premières minutes. Alexis Blanchet y voit d'ailleurs la confirmation des liens unissant les industries du cinéma et du jeu vidéo dans les années quatre-vingt-dix :

« Si les phénomènes de convergence entre le cinéma et le jeu vidéo se confirment dans les partenariats promotionnels ainsi que dans les emprunts techniques et éditoriaux, ils se retrouvent aussi dans l'évolution même des contenus des programmes : l'apparition des séquences spectatorielles dans la syntaxe vidéoludique à partir des années 1990. »³⁹⁹

³⁹⁸ JOST, François, « Trucage cinématographique et réflexivité » in *Littérature, modernité, réflexivité*, Paris : Honoré Champion Éditeur, 2002, p. 148.

³⁹⁹ BLANCHET, Alexis, *op. cit.*, p. 288.

Cependant, au-delà de ces transpositions cinématographiques, le jeu vidéo diffère dans son approche narrative du fait de l'interactivité et de l'activité interprétative qu'elles signifient de la part du joueur. En effet, en agissant sur la diégèse, le joueur voit sa participation à la création de signification de l'œuvre prendre une tonalité foncièrement différente de ce qu'il advient au cinéma, comme le soulignent Baptiste Campion et Pierre Frastréz :

« En particulier, le joueur ne reprend pas par empathie les conduites et actions qu'il perçoit à l'écran : il est à l'origine d'une partie de celles-ci. Le concept de participation prend donc un sens nouveau, plus littéral, dans le contexte des jeux vidéo : la participation dans les jeux vidéo fonctionne à l'action (du joueur), et non plus à la reprise par procuration des conduites perçues. Ce retournement de la logique de participation implique un double changement dans celle-ci. Les conduites et actions du joueur sont appelées à définir non seulement celles du personnage qu'il incarne, mais aussi dans certains cas celle d'une instance narratrice démiurgique manipulant la diégèse (par exemple en déployant ses unités dans Warcraft). D'autre part, les actions opérées par le joueur sont toujours des actions sur des représentations d'un monde, et non des actions sur le monde lui-même (comme c'est le cas pour ses propres actions dans le monde réel, ou celles des personnages au sein de la diégèse). »⁴⁰⁰

Par conséquent, les problèmes qui se posent aux concepteurs de jeux vidéo sont de natures différentes de celles de leurs homologues cinéastes. Pour proposer aux joueurs un récit « crédible », une simulation qui puisse provoquer des effets d'immersion comparables voire supérieurs à ceux qui se tissent entre le spectateur et le film, il faut pouvoir orienter l'action du joueur dans un sens qui ne contrarie pas la narration et qui la rende possible. Ces efforts pour trouver des voies de compromis entre *mimesis* et *diegesis*, entre actions du joueur pour activer les mécanismes du jeu et (faire mine de) le contrôler, et réactions spectatorielles au récit qu'il contribue à activer, ont à la fois stabilisé les formes des FPS et orienté leurs évolutions.

⁴⁰⁰ CAMPION, Baptiste, FASTREZ, Pierre, « Attitude spectatorielle et action dans les jeux vidéo », in *Recherches en communication*, n°29, 2008, p. 41.

3.2.3. Des transpositions créatrices pour une gestion optimale de la participation du joueur.

Ainsi, lorsqu'en 1992, la firme *ID Software* décide de donner une suite à l'un de ses titres phares, *Castle Wolfenstein*⁴⁰¹, elle choisit de tirer profit des derniers progrès du génie logiciel pour rendre plus réaliste la représentation de l'action à l'écran. Si le but du jeu reste identique (s'échapper d'une forteresse nazie), l'apparence de cette simulation prend une toute autre forme avec l'introduction de la troisième dimension. Le titre ainsi développé s'intitule donc *Wolfenstein 3D*. L'utilisation d'une vue en caméra subjective, qui remplace la vision du personnage de profil se déplaçant dans le plan d'une salle prenant la taille de l'écran, est d'autant plus saisissante que le joueur est amené à se déplacer dans un espace clos, formé d'une longue série de couloirs labyrinthiques. Ces couloirs contiennent les actions du joueur et permettent le déroulement d'un récit simple, basé sur une tentative d'évasion entravée par l'attaque de gardes en nombre croissant et de mieux en mieux armés. La même équipe a développé une succession de jeux reposant sur les mêmes principes (*Doom*, *Doom II* et *Doom III* puis la série des *Quake*). Ils sont à chaque fois devenus des modèles du genre pour les joueurs ou les firmes concurrentes, à tel point que ces dernières ont parfois racheté la licence du logiciel de rendu en trois dimensions de ces titres pour créer leurs propres jeux⁴⁰². De fait, les concepteurs de *Wolfenstein 3D* posent les bases d'une interface de jeu qui s'impose aujourd'hui encore comme un standard.

Ainsi, l'action du jeu implique que le joueur tienne compte de l'état de ses munitions et de ses blessures pour mener à bien sa mission. Or, la vue en caméra subjective (procédé de focalisation en narratologie) empêche par définition le joueur d'observer son personnage de l'extérieur. Il lui est donc impossible de constater la dégradation de l'état de santé de son avatar ou la diminution de son stock d'armement. Les concepteurs ont alors choisi de faire figurer ce type d'informations sous la forme d'indicateurs situés au bas de l'écran vidéo ; indicateurs que l'on retrouvera systématiquement dans tous les jeux du même type

⁴⁰¹ Voir Annexe 3.4 *Corpus des jeux étudiés*.

⁴⁰² On rencontre d'ailleurs souvent dans la presse spécialisée l'utilisation des termes « *doom-like* » ou « *quake-like* » pour décrire les jeux de combat en trois dimensions en vue subjective.

développés par la suite. De *Doom II* à *Battlefield 3*, deux jeux produits à presque vingt ans d'écart par deux sociétés différentes, on constate la permanence des solutions adoptées par les concepteurs pour présenter ces informations cruciales pour le joueur (voir figures 3.5. à 3.9). On notera tout juste une tendance à la simplification de ces indicateurs qui permet de laisser une plus grande place à la présentation à l'écran de l'action, ce qui est d'ailleurs rendu possible par l'amélioration du rendement des micro-ordinateurs et des consoles de jeu.

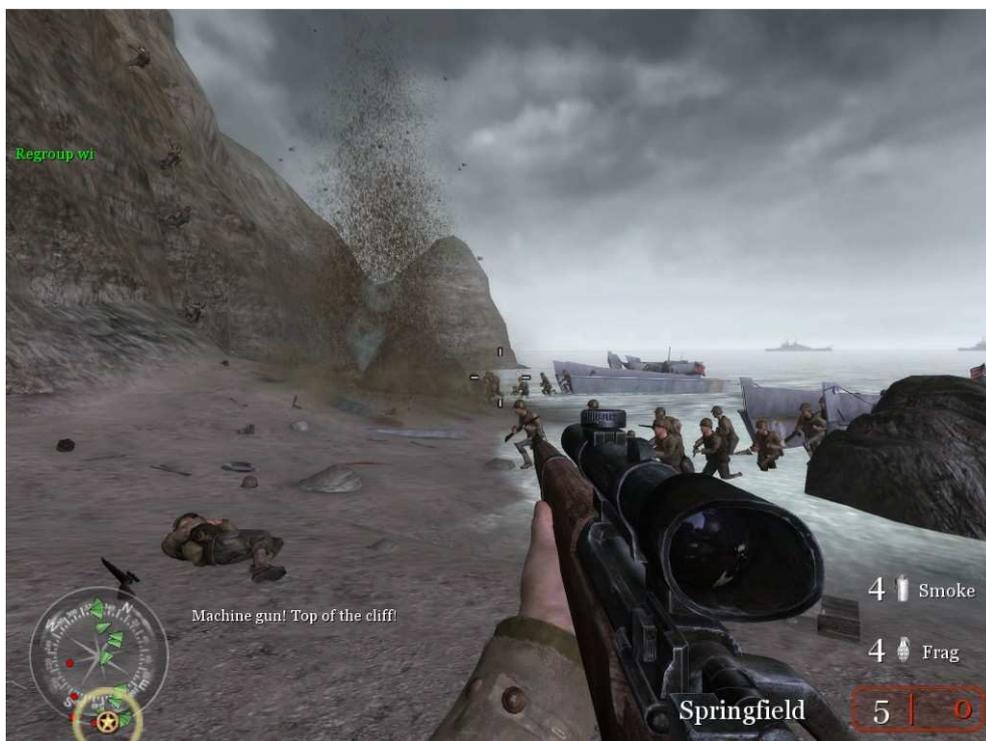
Figure 3.5 - Capture d'écran du jeu *Doom II* (ID Software 1995)



Figure 3.6 - Capture d'écran du jeu *Battlefield 1942* (Electronics Arts 2002)



Figure 3.7 - Capture d'écran du jeu *Call of Duty 2* (Activision 2005)



On voit donc que *Wolfenstein 3D* est un jeu qui, en son temps, combine subtilement tous les ingrédients du réalisme, tant dans la mise en scène de l'action que dans le maniement du personnage. Bien entendu, ce réalisme est tout relatif, ne serait-ce que parce qu'il est soumis aux limitations qui s'imposent à toute forme de représentation picturale. Comme l'indique Nelson Goodman, «le réalisme est relatif, déterminé par le système de représentation qui sert de norme à une culture ou à une personne donnée à un moment donné»⁴⁰³.

L'utilisation de la perspective dans ce jeu n'est qu'un exemple du fait que la perception par les spectateurs de l'espace représenté à l'écran repose sur des habitudes de lecture de l'image. Elles s'acquièrent lentement, par la fréquentation d'un système de représentation utilisé dans toutes sortes d'œuvres picturales, photographiques ou cinématographiques.

L'univers du jeu vidéo présente cependant quelques particularités en ce domaine puisque l'évolution des moyens techniques mis à la disposition des concepteurs de jeux a fait lentement varier les conventions utilisées pour dépeindre l'action. On passe en effet d'un univers en trois dimensions assez frustré dans *Wolfenstein 3D*, sans ombres ni textures, à des représentations beaucoup plus proches des images cinématographiques dans des jeux tels que *Half-life Source* ou *Unreal*, puis *Modern Warfare* ou *Battlefield* (voir figures 3.8 et 3.9) dans lesquels les effets de transparence, d'ombrages et de reliefs des objets sont restitués avec beaucoup plus de détails.

⁴⁰³ GOODMAN, Nelson, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1998, p. 62.

Figure 3.8 - Capture d'écran du jeu *Modern Warfare 2* (Activision 2009)

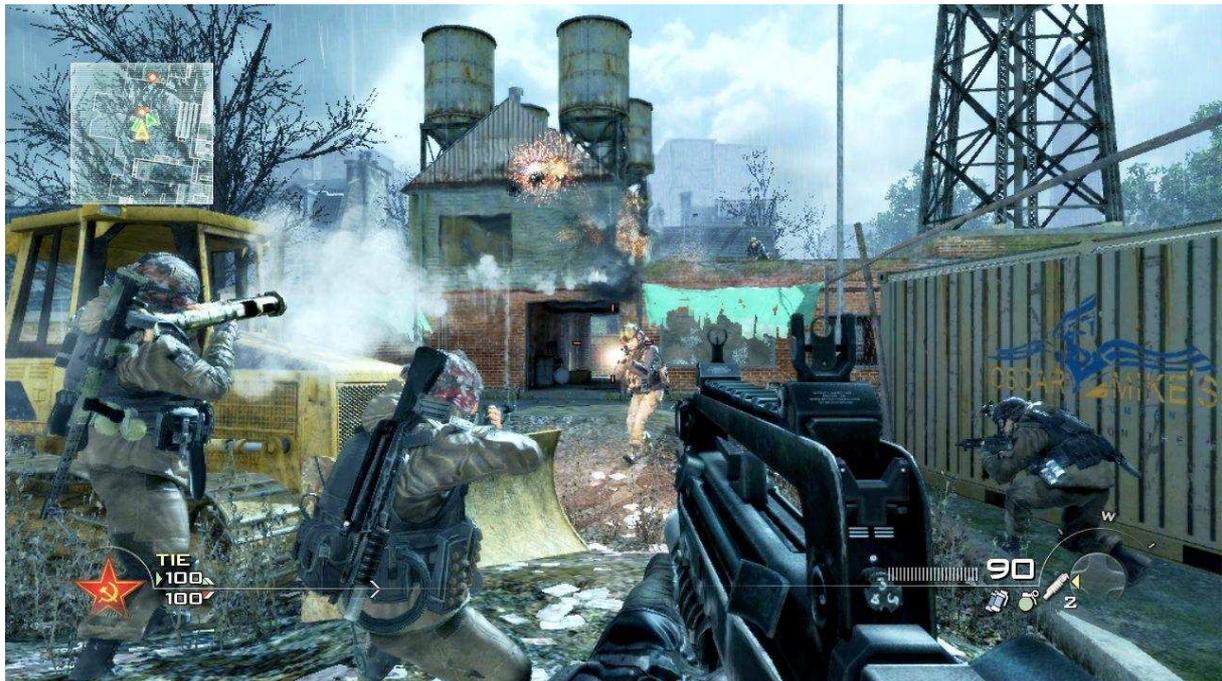


Figure 3.9 - Capture d'écran du jeu *Battlefield 3* (Electronic Arts 2011)



Les progrès qui ont été accomplis entre ces différents jeux ne doivent pas être mesurés en termes purement esthétiques mais plutôt entendus comme l'expression de ce que Max Weber appelle une « rationalité technique progressive » des moyens mis en oeuvre par les créateurs pour parvenir à leurs fins (voir section 3.2.4)⁴⁰⁴.

Les créateurs de jeu vidéo ont ainsi cherché à immerger le joueur dans un environnement de plus en plus complexe et à rendre ainsi l'action plus trépidante. Ce faisant, ils ont sélectionné, parmi ceux à leur disposition, les moyens techniques propres à renforcer le caractère immersif d'une simulation tournée vers l'exécution d'un *gameplay* spécifique. En d'autres termes, la beauté ou le réalisme des décors ne sont pas tant recherchés que le réalisme de l'action dans son ensemble. Ainsi, conserver la fluidité des animations à l'écran est primordial dans un jeu de combat. Tous les titres qui ont mis l'accent sur le réalisme du décor au détriment de cette fluidité et donc de la vitesse de déplacement du personnage par le joueur se sont rapidement soldés par des échecs commerciaux cuisants. Inversement, si des titres comme *Doom*, *Quake* ou désormais *Battlefield* et *Call of Duty* se sont imposés comme des modèles au moment de leur sortie sur le marché, c'est d'abord parce qu'ils se présentaient aux joueurs en un compromis réussi entre fluidité de l'action et qualité graphique.

Bien entendu, les critères de cette qualité graphique ont progressivement été revus à la hausse en une vingtaine d'années avec la mise au point de moteurs graphiques de plus en plus performants. Le nombre de détails présents à l'image, le rendu de la lumière et des zones d'ombres, la complexité des effets d'explosions ou de transparence sont quelques uns des facteurs dont le niveau minimum est conventionnellement fixé par la critique et les joueurs à une époque donnée selon l'état des techniques et de la concurrence. À l'heure actuelle, il est inconcevable d'imaginer un jeu de combat sur ordinateur qui ne tire pas profit des cartes accélératrices 3D pour représenter la fumée des explosions ou la brume d'un étang, ce qui restait très hypothétique au début des années deux-mille (voir figures 3.8 et 3.9, page précédente). On voit donc que ce qu'il est acceptable aujourd'hui d'envisager comme le standard du réalisme graphique correspond à ce qui, hier, était considéré comme le nec plus ultra en la matière.

⁴⁰⁴ WEBER, Max, *Essais sur la théorie de la science*, op. cit.

Le caractère cumulatif des innovations intervenant dans le rendu graphique de ces jeux ne doit cependant pas faire oublier qu'elles ne sont développées que dans la mesure où elles servent l'action qui est représentée à l'écran : pouvoir restituer la splendeur d'une lumière automnale ne sert à rien si l'action doit se dérouler entièrement en intérieur. En revanche, la transparence des matériaux est très utilisée car elle permet aux joueurs d'abattre un ennemi placé derrière une vitre, satisfaisant ainsi doublement leur désir de destruction en affectant aussi bien le décor que leur adversaire. Par ailleurs, ce type d'effet permet d'envisager des scénarios de combats plus complexes, le joueur pouvant par exemple être repéré de ses ennemis avant même de pénétrer à l'intérieur d'une pièce. Inversement, les ombres autorisent bien souvent la détection des ennemis placés en hauteur et pourtant situés hors du champ de la caméra subjective.

Le réalisme de l'action se mesure également aux comportements des adversaires. Totalement privés d'initiative dans les premiers jeux de combats, ceux-ci ne faisaient rien d'autre que se placer directement dans le champ de vision du joueur en tirant tous azimuts. Peu à peu, les développeurs de jeux ont cherché à supprimer les déplacements erratiques de ces personnages et à augmenter la précision de leurs tirs. Le jeu *Half-life*⁴⁰⁵ marque un tournant décisif en matière d'intelligence artificielle des opposants en scénarisant à un niveau encore jamais atteint leur comportement de combat. Loin de s'offrir en chair à canon pour joueur brutal, ces derniers planifient en groupe leurs attaques et tendent des embuscades ; blessés, ils se replient et donnent l'alerte, etc. D'autres équipes de développement (*Id Software* avec *Quake* notamment) ont, quant à elles, rapidement tiré profit de l'idée selon laquelle aucun adversaire n'est plus imprévisible qu'un joueur humain. Elles ont donc mis l'accent sur le mode multijoueurs de leurs titres en privilégiant la fluidité de l'action sur la qualité des décors ou la scénarisation des affrontements, afin de ne pas allonger outre mesure les temps de chargement des programmes en réseau ou sur Internet à une période où le haut débit n'était pas encore en vigueur.

L'histoire interne de ce type de jeux est donc gouvernée par une série de transpositions, d'un titre à l'autre, d'une interface aux éléments relativement stables, progressivement

⁴⁰⁵ Voir en Annexe 3.4 *Corpus des jeux étudiés*.

améliorée dans ses aspects graphiques ou dans la programmation du comportement des acteurs du jeu, ceci afin d'accroître le réalisme de la simulation. Cette histoire n'est cependant pas continue et certaines évolutions ont parfois conduit à des impasses ou à des bégaiements. Le nombre d'armes disponibles, par exemple, passé une période de surenchère, s'est stabilisé aux environs de la dizaine, un arsenal plus important ne permettant pas aux joueurs d'y accéder rapidement (puisque le clavier numérique ne compte que dix touches différentes, de 0 à 9). Le degré de difficulté global des jeux a également été rationalisé de manière à satisfaire différentes catégories de joueurs, des débutants aux experts (fréquemment qualifiés de « *hardcore gamers* »). On rencontre plutôt aujourd'hui trois niveaux de difficultés (facile, moyen, difficile) au lieu des cinq à sept niveaux des débuts dont les échelons intermédiaires semblaient peu utiles.

Mais l'uniformisation du format de ces jeux et le fait qu'ils instaurent un dialogue entre les joueurs et leurs machines sous une forme stabilisée, ne peuvent être compris uniquement au travers des soubresauts d'une histoire de courte durée qui se limite aux changements intervenus dans certains secteurs de la sphère informatique.

3.2.4. Les *first person shooter*, armes de recul interprétatif ?

Dans les jeux vidéo, et singulièrement dans ceux qui, à l'instar des FPS, proposent des simulations d'actions violentes, une grande partie de l'activité du joueur/spectateur consiste à s'engager émotionnellement dans la représentation (« vivre » ce qui est à l'écran), tout en sachant très bien que ce qui est vécu n'est pas réel. Ce fait s'avère, on l'a dit, semblable à ce qui se produit pour le spectateur au cinéma, à la différence près que le joueur doit conserver paradoxalement une maîtrise réflexive de ses actions pour garder le contrôle du jeu et de la diégèse.

Au cinéma, si la réflexivité spectatorielle reste possible, l'expérience du film s'inscrit cependant majoritairement dans « l'oubli de soi ». Jean-Pierre Meunier et Daniel Peraya en viennent d'ailleurs à considérer paradoxalement l'absence du spectateur comme un signe de son activité au cinéma :

« Le spectateur d'images ne se sent pas occuper un « ici » séparé d'un « là-bas », il ne se sent vraiment ni près ni loin des êtres irréels qu'il perçoit ; bref, il ne se sent nulle part. Il sait, ou sent, que son point de vue est absolu, que tourner autour des objets irréels ne lui ferait pas découvrir des réalités autres que celles qu'il constitue imaginativement et il en oublie la sensation même d'avoir un point de vue. »⁴⁰⁶.

Ce qui se trame au sein des jeux vidéo est d'un autre ordre, puisque le point de vue du joueur est constitutif du *gameplay*, spécialement dans les FPS. Cependant, l'aspect spectaculaire de ce qui est montré au joueur (explosions, scènes de destruction, mais aussi morts en série) pose problème. Si être témoin de telles scènes peut se concevoir au cinéma, précisément par cet « oubli » du point de vue spectatoriel, les joueurs se font acteurs des scènes de massacre qui se déroulent sous leurs yeux. En prenant un peu de recul, on peut dès lors être surpris que les amateurs de jeux de combat admettent l'idée de passer plusieurs heures face à l'écran de leur ordinateur à massacrer un nombre incalculable d'ennemis sur la base d'un scénario souvent très frustré, bref à participer à une action pour le moins irréaliste dans un univers en trois dimensions qui, lui, est sensé s'exprimer avec tous les accents du réalisme.

Il faut en fait admettre, pour reprendre les propos du psychologue D.W. Winnicott, que le jeu constitue un espace imaginaire au sein duquel les activités symboliques des individus permettent de réorganiser la réalité, ce qui s'avère être sans conséquence sur la vie ordinaire de ces derniers⁴⁰⁷. Et, bien que reposant sur des dispositifs numériques, les jeux de combat n'ont pas cette faculté que l'on prête un peu naïvement à l'informatique de rendre plus immédiate et prégnante la communication entre l'utilisateur et sa machine, de réduire la fracture entre la réalité et ses représentations, comme le rappelle Jean-Claude Passeron :

« La sociologie de la réception des œuvres voit, dans le cas de l'image, son urgence et peut-être sa fécondité, marquées a contrario par l'intempérance du discours d'époque qui, dopé par les développements des médias capables de multiplier les formes et les acheminements de l'image, se plaît à lui prêter

⁴⁰⁶ MEUNIER, Jean-Pierre, PÉRAYA, Daniel, *Introduction aux théories de la communication : analyse sémi-pragmatique de la communication médiatique*, Paris : De Boeck, 2004, p. 179-180.

⁴⁰⁷ WINNICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, Paris 1984, 212 p.

de confiance une « force » à nulle autre pareille, dont l'efficace serait fondée sur une « intensité » de la communication, une « facilité », une « immédiateté » de la réception et autres pouvoirs révolutionnaires plus souvent célébrés ou déduits *more emphatico* (comme le voit chez McLuhan) qu'observés ou soumis à expérimentation . »⁴⁰⁸

Si l'image, y compris numérique, ne présente pas un caractère d'évidence aux yeux de ceux qui tentent de l'interpréter, il convient également de préciser que les jeux vidéo ne se livrent jamais aux joueurs sans discours d'accompagnement. Dès les premiers opus des FPS, des textes introductifs venaient cadrer la simulation. Ainsi, un court récit expliquant au joueur quel personnage il allait incarner (un résistant prisonnier dans *Wolfenstein 3D*) et quelle serait sa quête (s'échapper d'une forteresse nazie dans le même jeu). Désormais, les scènes cinématiques qui ouvrent ce genre de jeux et ponctuent les niveaux sont aussi riches en dialogues que peuvent l'être des films d'actions hollywoodiens. Au reste, la filiation des jeux vidéo et du cinéma fournit aux joueurs des moyens leur permettant de mettre à distance les scènes qu'ils contribuent à créer, notamment en leur fournissant des occasions de vivre l'effroi au cinéma. Ainsi, comme le souligne Emmanuel Ethis, la dimension collective du cinéma renforce ces deux tendances contradictoires de mise à distance du réel et d'entrée dans la fiction :

« Sans doute la peur au cinéma permet-elle mieux que n'importe quelle émotion de ressentir ce que signifie « être spectateur », mais également le plaisir de n'être « que spectateur », un plaisir sécurisant où l'on peut s'abandonner à voir de près la forme de nos frayeurs ».⁴⁰⁹

Comment ne pas saisir, en effet, que c'est précisément ce genre d'expériences qui permet à l'industrie du jeu vidéo de proposer à ces joueurs de nombreuses productions fondées sur les mécanismes de l'effroi, du suspense ou de la violence ? Sans cet apprentissage de ce qu'est être spectateur au cinéma, il serait impossible de proposer à un joueur solitaire des représentations interactives plus immersives encore. Ainsi, les joueurs ne doivent sans doute pas leur propension à accepter un concept de jeu aussi violent aux particularités de la médiation informatique, mais plutôt aux nombreuses références cinématographiques ou

⁴⁰⁸ PASSERON, Jean-Claude, *op. cit.*, p. 267-268.

⁴⁰⁹ ETHIS, Emmanuel, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, 2009, p. 25.

littéraires qui proposent des univers narratifs assez semblables à ceux qui sont restitués dans les titres de jeu de combat. De James Bond à Rambo, en effet, il est possible d'énumérer un grand nombre de films opposant un héros quasi-invincible à une cohorte d'ennemis dépersonnalisés, substituables les uns aux autres. La figure emblématique du « méchant », ennemi particulièrement pervers et coriace souvent représenté dans ces fictions, est d'ailleurs parfois présent dans les jeux de combats sous la forme du « *big boss* », adversaire mieux armé et plus résistant que les autres, dont l'élimination ouvre les portes du niveau de jeu suivant.

Pour autant, et même pour une activité en apparence aussi frustrante que celle qui consiste à éliminer le plus grand nombre possible d'adversaires, il n'est pas possible de réduire l'activité interprétative des publics de ces divertissements informatiques à l'univocité de leur concept de jeu. En montrant que les jeux de combats entretiennent des contacts avec d'autres formes culturelles, il n'est pas question ici d'affirmer que l'on joue à ces jeux comme on lit un roman policier ou comme on regarde un film d'action. Il s'agit plutôt de souligner combien ces références culturelles servent de cadre à la réception de ces jeux par leurs publics, un cadre qui dépasse donc nettement les frontières de la médiation informatique.

Reste à déterminer si l'usage de tels jeux peut receler des formes de réflexivité, de retours sur soi et sur le rapport entretenu aux récits produits (dans le cadre du jeu ou extérieurs mais utiles à son interprétation). Le caractère violent de ces simulations, en effet, laisse plutôt entendre une activité tenant davantage du dévouement que de la réflexion. Pourtant, comme nous le rappellent Norbert Elias et Eric Dunning, dans l'ouvrage qu'ils consacrent à la violence dans le sport, les loisirs que l'on qualifie généralement de violents n'apparaissent pas dans les sociétés modernes afin de « décharger » des pulsions agressives mais, bien au contraire, pour pallier les manques de stimulation qu'impose l'autorégulation des comportements individuels :

« Dans une société de plus en plus régulée, comment les êtres humains pouvaient-ils goûter ensemble et en quantité suffisante une excitation agréable, sans risques de désordres et de blessures socialement inacceptables ? L'une des

solutions à ce problème en Angleterre fut, comme on l'a vu, l'émergence de passe-temps sous la forme de ce que l'on appela « sport »⁴¹⁰.

Aussi, les industries vidéoludiques, en proposant aux spectateurs comme aux joueurs des divertissements mettant en scène des comportements violents, répondraient bien à cette fonction de stimulation contenue dans leurs promesses d'expériences immersives. Par ailleurs, ce cantonnement moderne de la violence rejoint un autre phénomène anthropologique majeur incarné par l'effacement de la mort du quotidien des individus. Les simulations proposées aux joueurs dans les FPS ne mettent pas en scène une mort de nature très différente de celle, rendue anonyme et dépersonnalisée, qui caractérise la plupart des sociétés occidentales. Et de fait, même les catastrophes et les guerres, en fournissant leurs contingents de cadavres en masse évoqués plus qu'ils ne sont montrés, viennent renforcer le silence qui entoure la question de la mort dans les sociétés modernes. Dans son étude diachronique des représentations de la mort, Philippe Ariès relève ainsi les incapacités tant individuelles que collectives à affronter l'idée de la mort :

« Un lourd silence est ainsi étendu sur la mort. Quand il se rompt, comme parfois dans l'Amérique du Nord, aujourd'hui, c'est pour réduire la mort à l'insignifiance d'un événement quelconque dont on affecte de parler avec indifférence. Dans les deux cas, le résultat est le même : ni l'individu ni la communauté n'ont assez de consistance pour reconnaître la mort »⁴¹¹

Les FPS présentent en fait une image paradoxale de la mort, à la fois hyperprésente et effacée. Dans les nombreux FPS reproduisant le conflit de la seconde guerre mondiale, par exemple, le fait d'incarner un soldat héros⁴¹², capable de tuer de très nombreux ennemis (nazis ou japonais) permet de renouer avec la tradition hollywoodienne du film de guerre⁴¹³. *A priori*, donc, la guerre y est héroïsée et personnalisée, et la dimension aléatoire et industrielle de la mort marquant les conflits modernes semble effacée au profit

⁴¹⁰ ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris : Fayard, 1994.

⁴¹¹ ARIÈS, Philippe, *L'homme devant la mort. T2. La mort ensauvagée*, Paris : Le seuil, collection Points, 1977, p. 322.

⁴¹² A propos de ce processus de héroïsation du conflit, voir PUISEUX, Hélène, *Les figures de la guerre. Représentations et sensibilités 1839-1996*, Paris : Gallimard, 1997.

⁴¹³ Voir à ce sujet HUGUES, Philippe, COUTEAU-BÉGARIE, Hervé, *Le cinéma et la guerre*, Paris : Éditions economica, 2006.

de récits centrés sur quelques personnages (celui incarné par le joueur ainsi que ses coéquipiers). Pour que le jeu puisse se dérouler, tout est fait pour simuler le fait que la participation « active » du fantassin a un sens dans le conflit et est susceptible de peser sur son issue.

Cela étant, que cela soit dans les modes solitaires avec la sauvegarde, ou surtout dans le mode multijoueurs avec le « *respawn* » (réapparition du joueur dans la partie malgré la mort de son personnage), le joueur est confronté en permanence à la « mort » de son héros. Celui-ci « renaît », certes, mais le côté « systématique » de la mort dans un conflit est partiellement restitué, y compris dans les versions les plus récentes de ces jeux, par la présence de mines ou de barrages d'artilleries. Jouer à ce genre de jeux ne prive donc pas les joueurs de recul par rapport aux scènes qu'ils simulent. Les serveurs de jeux en portent la trace, depuis le choix des pseudos (tirés de noms de soldats réels ou fictifs) jusqu'aux échanges visant à évaluer la pertinence historique de séquences de jeu ou les rapprochements qui peuvent être faits de récits cinématographiques ou littéraires. Des joueurs captent ainsi des séquences de jeu (réalisées en solo ou avec un « clan » en mode multijoueurs), afin de reproduire des scènes représentées dans des séries télévisées telles que *Band of Brothers* (l'attaque du manoir de Brécourt dans le jeu *Call of Duty*), des livres de mémoires (*With the old breeds*, sur le site www.theoldbreed.com) ou des films (la scène de débarquement allié du film *Il faut sauver le soldat Ryan* reproduite dans *Call of Duty 2* ou *Day of Defeat*). Ces partages réflexifs vont d'ailleurs jusqu'à s'observer sur les réseaux sociaux rendant compte de la guerre vue par des soldats sur des théâtres d'opérations tels que l'Irak ou l'Afghanistan. En reprenant les codes des montages vidéo de scène de FPS (vue subjective, générique de fin avec logos, éventuellement musique et montage rythmé) pour insister paradoxalement sur le caractère réaliste de ce qu'ils vivent, ces soldats mettent à distance à la fois leurs expériences au combat (voir figure 3.10, page suivante) et leurs activités vidéoludiques (voir figure 3.11, page suivante).

Figure 3.10 - Capture d'écran de la vidéo « heavy firefight in afghanistan »
(http://youtu.be/y_uXes48uY0)⁴¹⁴

⁴¹⁴ Ce clip vidéo, monté à partir d'images tournées *via* la caméra portée sur le casque d'un soldat américain en opérations en Afghanistan, reprend certaines conventions utilisées par les joueurs en réseau de FPS pour mettre en scène leurs exploits : vue subjective, plans sur le reste de la section en action. D'autres clips mêlent musique et slogans patriotiques aux images de guerre, mais sont rapidement retirés ou censurés. Voir requêtes « *helmet cam afghanistan* » sur le site youtube.com.



Figure 3.11 - Capture du clip vidéo dédié au jeu *Battlefield 3* (<http://www.youtube.com/watch?v=45mA62KT8S0>)



En ce sens, les FPS ne contribuent pas, de façon univoque, à euphémiser la mort. Ils permettent tout au moins d'en donner un aperçu, fut-ce par comparaison avec des conflits réels. Le fait qu'après avoir épuisé le filon de la seconde guerre mondiale et évoqué le conflit au Vietnam, la plupart des FPS actuels mettent en scène des guerres contemporaines (contre le terrorisme, sur les théâtres d'opérations afghans et irakiens

notamment) donne tout au moins une représentation à des guerres qui, sur les médias télévisuels notamment, sont presque tues. Il semblerait d'ailleurs que ces FPS puisent désormais une partie de leurs modes d'énonciation du côté de ceux qui caractérisent les rares reportages réalisés sur ces conflits. On pense notamment ici aux reportages tournés par les équipes « embarquées » aux côtés des armées américaines et anglaises dans les guerres d'Irak et d'Afghanistan.

Cependant, l'industrie vidéoludique propose également à ses joueurs des sociabilités ancrées dans des réalités bien moins tragiques que celles qui sont évoquées ici. En effet, aux côtés du succès incontesté des FPS, cette industrie mise également, depuis le milieu des années deux-mille, sur d'autres expériences de jeu, très éloignées de ces univers guerriers. Il en est ainsi des jeux vidéo musicaux qui permettent, eux aussi, de saisir les logiques d'hybridation de formes et de contenus à l'œuvre dans le secteur vidéoludique.

3.2.5. Sociabilités vidéoludiques et jeux vidéo musicaux.

Les jeux FPS étudiés plus avant tirent profit, cela a été dit, du maximum de ressources techniques disponibles sur le marché *hardware*. Les derniers opus de ce genre de jeux sortent donc systématiquement sur les consoles de salons les plus récentes et exploitent des ordinateurs datant rarement de plus de deux ans. Ils s'inscrivent donc plutôt dans une histoire matérielle du jeu en lien avec l'équipement domestique des familles. De fait, depuis sa création, le jeu vidéo a progressivement quitté l'espace public ayant contribué à sa création (équivalent du flipper) pour investir l'espace domestique, *via* le développement de la micro-informatique et des consoles de salon. Les consoles se sont peu à peu miniaturisées pour devenir portables, et le jeu vidéo s'est porté vers d'autres supports mobiles, et notamment vers les téléphones portables. Ces évolutions ont ainsi permis au jeu vidéo de quitter en partie l'espace privé pour retrouver une place dans l'espace public. Parallèlement, l'apparition d'Internet et des modes de jeux multi-joueurs d'une part, l'évolution des consoles de salon vers des stations de jeu familial d'autre part, ont contribué à renforcer la dimension collective du jeu vidéo et à élargir notablement l'assise de ses publics. Cela étant, on ne joue pas tout à fait aux mêmes jeux sur les différents supports proposés désormais. Plus précisément, les différents genres de jeux ne sont pas

joués dans les mêmes proportions lorsque l'on passe d'un téléphone ou d'une console portable à une console de salon, et d'une console de salon à un ordinateur. Il convient de considérer que les modèles culturels utilisés pour développer ces jeux ont varié dans le temps et se sont adaptés aux différents supports techniques. Ainsi, le modèle télévisuel (références ou emprunts aux jeux télévisés, place de la simulation sportive ou de la musique populaire, etc.) semble s'être progressivement imposé sur les consoles de salons, notamment pour la plus accessible d'entre elles actuellement, la *wii*. Alors que les FPS restent majoritairement joués sur ordinateur, de nouveaux genres de jeux ont fait leur apparition sur console pour satisfaire des publics aux profils sociaux plus diversifiés. Les jeux de simulation sportive destinés à des âges différents (par exemple *Mario Kart* pour un public élargi aux plus jeunes, *Dirt* pour des joueurs de rally plus aguerris) et surtout les jeux musicaux ont progressivement occupé le devant de la scène vidéoludique. De ce fait, peut-on désormais observer les effets d'un « jouer ensemble » sur les publics du jeu vidéo, à l'image d'un « lire ensemble » ou d'un « voir ensemble » ⁴¹⁵ ? Le jeu vidéo autorise-t-il le partage collectif d'émotions, au-delà des cercles familiaux et amicaux ainsi que des formes de réflexivité médiatisées équivalentes à celles observées dans les sites de rencontre ou le web social ? Les jeux vidéo musicaux, parce qu'ils reposent sur des re-médiations d'émissions de télévision (voir section 3.2.5) et qu'ils reposent, plus que d'autres jeux sur console, sur des modes de jeux multijoueurs, s'avèrent particulièrement intéressants pour explorer ces thématiques.

Comme pour les FPS, il est utile d'opérer un retour historique permettant de saisir les origines de tels jeux. La technologie a permis d'opérer des changements dans le régime d'intégration de la musique au jeu vidéo. Mais les avancées techniques ayant marqué le secteur du jeu vidéo durant les deux dernières décennies n'expliquent pas, à elles seules, la prise en compte progressive des possibilités offertes par la gestion du son dans un jeu vidéo en termes de *gameplay*. Pour saisir les origines de cette évolution, il faut en effet, comme nous y invite Patrice Flichy, s'intéresser au « cadre d'usage » de ces productions numériques :

⁴¹⁵ On pense ici respectivement aux travaux de Roger Chartier sur les communautés de lecteurs et d'Emmanuel Ethis sur les dimensions collectives du spectacle cinématographique.

« Le cadre d'usage a donc une double fonction, d'une part une fonction cognitive et symbolique et, d'autre part, il permet d'organiser les interactions des acteurs avec l'objet technique et des acteurs entre eux. Il permet aussi de se repérer dans le monde des objets et dans les relations des personnes avec les objets et, par la suite, d'organiser les interactions. Dans la tradition de l'interactionnisme symbolique, les individus agissent avec les objets en fonction du sens que ces objets ont pour eux, et ce sens se construit au cours des interactions sociales. »⁴¹⁶

En passant des bornes d'arcade aux consoles de salon puis aux dispositifs numériques mobiles (consoles portables et *smartphone*), les jeux vidéo ont, en effet, été façonnés par « les interactions sociales construites à travers la technique », et non uniquement par des innovations techniques autorisant des perfectionnements logiciels. De fait, les premières consoles de jeu vidéo n'embarquaient pas les capacités matérielles et logicielles leur permettant de générer des sons autres que basiques, constitués d'assemblages de *bips*. Il s'agissait essentiellement de produire des bruitages voire un fond musical reconnaissable dans un univers sonore contraint : celui des salles d'arcades ou des arrière-salles des bars. Sur la base d'un encodage binaire, les techniciens, ingénieurs et créateurs d'effets sonores des premiers dispositifs de jeux électroniques ont repris à leur compte les solutions développées dans d'autres supports de jeu, tels que les flippers. Le principal défi à relever par ces équipes revenait à créer, dans une économie du manque de moyens matériels et logiciels, un univers sonore identifiable et susceptible de se distinguer des autres bornes d'arcades voisines.

Boucles, distorsions sonores en tous genres et rythmes répétitifs constituaient l'essentiel de ce qui était proposé à l'écoute des joueurs ; un essentiel qui signe aujourd'hui encore les débuts de l'histoire du jeu vidéo. Les sons de *Pong*, *Pacman* ou bien encore *Space invaders* sont ainsi couramment repris lorsqu'il s'agit de mettre en scène l'histoire des jeux vidéo. Reste que ce qui a fait le succès sonore des premiers jeux dans l'espace public s'accommodait assez mal d'un partage de l'espace domestique. Ainsi, lorsque les consoles de jeu ont investi le salon, notamment, le caractère simpliste et redondant des premières musiques de jeu n'a pas toujours rendu possible leur présence dans le cadre familial. De la même façon, lorsque ces mêmes consoles sont devenues portables, les injonctions

⁴¹⁶ FLICHY, Patrice, « Technique, usage et représentations », *op. cit.*, p. 165.

familiales ou sociales visant à baisser ou couper le son ont accompagné la diffusion du jeu vidéo dans les espaces publics comme privés, à tel point que l'option visant à supprimer le son et/ou la musique du jeu constitue un invariant de ce média.

Pourtant, les évolutions qui ont façonné ce secteur ont abouti à la création de jeux au sein desquels la musique a pris une importance essentielle. Soit parce que la musique intervient centralement dans le *gameplay*, soit parce qu'elle contribue à renforcer la dimension immersive du jeu, lorsque ce dernier est marqué par une forte composante narrative. C'est le cas des jeux musicaux presque systématiquement cités en exemple du genre que sont *Guitar Hero* et *Rockband*. Ces titres font, en effet, partie des jeux vidéo sur console les plus vendus, et ont été déclinés en de très nombreuses versions depuis leur sortie il y a un peu plus de dix ans⁴¹⁷. Chaque opus de ces jeux décline un répertoire différent, couvrant des genres allant du hard rock à la pop des années soixante. Ils sont également emblématiques du genre parce qu'ils se classent, avec les jeux de simulation sportive, parmi les titres les plus « appareillés » de l'industrie du jeu vidéo sur console.

Les joueurs de *Guitar Hero* ou de *Rockband* ont entre les mains une manette qui reprend la forme d'un instrument de musique, ce qui identifie immédiatement le genre de ces jeux et les distinguent de la plupart des autres productions utilisant les manettes standards livrées avec les consoles (voir figures 3.12 et 3.13). Ces manettes ne sont pas indispensables au joueur mais sont le plus souvent livrées avec le jeu.

⁴¹⁷ Voir Annexe 3.4 *Corpus des jeux étudiés*.

Figure 3.12 - Contrôleurs pour le jeu *Guitar Hero* (source *hightech-edge.com*)



Figure 3.13 - Contrôleurs pour le jeu *Rockband*



Ces titres proposent au joueur une expérience de simulation musicale. Il s'agit, à l'aide d'une manette, d'endosser le rôle d'un musicien (guitariste, chanteur, bassiste, batteur ou bien encore DJ). En enchaînant les combinaisons de touches au rythme des informations affichées à l'écran, le joueur progresse dans le jeu, jusqu'à devenir une « légende du Rock ». Chaque tableau est constitué par une chanson ou un morceau de musique choisi

par le joueur dans une liste de plusieurs dizaines de titres. Le principe général consiste à reproduire, en rythme et dans le temps imparti par la chanson « jouée », les séries de notes représentées par des pressions sur les touches de couleurs de la manette lorsque le signal correspondant est affiché à l'écran (voir figures 3.14 et 3.15). Echouer expose le joueur aux huées de son public virtuel. Ces titres se différencient par le type de répertoire qu'ils proposent, dans un spectre allant du hard rock à la musique électronique en passant par la variété internationale actuelle ou passée telle que les chansons de *Beatles*⁴¹⁸. Le *gameplay* varie également, *Rockband* insistant sur la dimension conviviale – collaborative ou compétitive – d'une expérience pouvant être jouée simultanément par quatre personnes.

Figure 3.14 - Capture d'écran du jeu *DJ Hero 2*



⁴¹⁸ La liste des titres contenus dans chacun des opus de ces jeux est consultable sur les sites www.rockband.com et hub.guitarhero.com

Figure 3.15 - Capture d'écran du jeu *Rockband Beatles*



Rassemblés autour d'un téléviseur, équipés de tous les attributs d'une formation de rock standard, les joueurs sont donc invités à participer à une performance musicale virtuelle. Les contrôleurs de jeu, qui sont spécialement développés pour eux, doivent non seulement permettre aux joueurs de mimer l'action, mais encore de réaliser plus aisément les combinaisons de touches qui sont attendues d'eux. La forme de ces « manettes » ne doit cependant pas tromper : en dehors de la batterie voire de la platine de DJ, le fait de jouer n'exige ni ne crée aucune compétence proche de celles nécessaires à la maîtrise d'un véritable instrument de musique. En effet, ce qui importe dans le jeu est essentiellement de tenir le rythme et d'exécuter des combinaisons de touches. La gestuelle à mettre en œuvre n'a rien à voir avec celle qui est exigée lors d'une véritable performance musicale. Les contrôleurs de jeu en forme de guitare/basse, de loin les plus répandues, ne diffèrent en fait d'un contrôleur classique que par la forme et l'emplacement des boutons. Tout le reste n'est que *decorum* permettant de mieux se mettre en scène en musicien, sans avoir à jouer, ni même savoir jouer véritablement de la musique. La batterie ou la platine de DJ exigent en revanche un peu plus de compétences de la part du joueur, en le plaçant dans la situation de devoir reproduire plus finement la gestuelle exigée d'un instrument de musique. Mais la comparaison s'arrête à cette imitation superficielle de la gestuelle et à

l'usage de facultés de coordination. Les contrôleurs de jeu n'ont pas vocation à reproduire des notes et des accords pouvant être joués par ces instruments. Cela revient à dire qu'en tenant le rythme des pressions de touches exigées des signaux affichés à l'écran, le joueur peut très bien progresser dans le jeu en se passant de la musique.

Comment comprendre cette étrangeté voulant que l'on place le ou les joueurs dans la situation de faire semblant de jouer de la musique, alors même qu'il leur serait presque possible de couper le son de la télévision tout en continuant de jouer ? Cette situation tire son fondement d'une série d'adaptations inscrites au croisement de l'histoire du jeu vidéo et de la télévision. Des adaptations qui ont eu pour finalité de proposer des expériences de jeu à la fois réalistes et accessibles au plus grand nombre dans l'espace domestique. Ces dernières sont d'abord perceptibles *via* certains des aspects matériels encadrant l'usage de ces jeux vidéo musicaux. Elles signent l'existence de rationalisations techniques intervenues dans ce secteur, pour reprendre le terme qu'utilise Max Weber afin de désigner ces processus donnant une réponse technique à une finalité culturelle. En effet, sur la base des moyens matériels et logiciels disponibles, l'industrie du jeu vidéo a mis à la disposition des joueurs des interfaces leur permettant de simuler de façon de plus en plus réaliste la performance musicale à laquelle ils sont censés prendre part.

Les premiers jeux de simulation musicale sont apparus dans un environnement favorable au développement de telles solutions techniques : le Japon. En effet, ce pays, moins marqué que les autres pays occidentaux par la privatisation des loisirs, est caractérisé par la permanence d'un marché dynamique des bornes de jeux vidéo d'arcade. Ce secteur reste, en Asie, associé aux sociabilités amicales et professionnelles qui se déploient dans la sphère publique, notamment à la sortie du lycée ou du bureau. Ainsi, les jeux *Guitarfreaks* (voir figure 3.16 page suivante) ou *Dance Dance Revolution* de Konami ont fait leur apparition au Japon dès 1998. Ils proposaient aux joueurs de s'emparer de guitares ou de micros pour jouer dans des salles d'arcade, sur des dispositifs techniques proposant une synthèse entre jeu vidéo (*gameplay* inspirés des jeux d'arcade) et karaoké (synchronisation sur une bande sonore à l'aide d'indices visuels)⁴¹⁹.

⁴¹⁹ On trouvera une représentation d'un joueur de jeu vidéo musical sur borne d'arcade dans l'une des scènes du film *Lost in translation* de Sofia Coppola, réalisé en 2002.

Figure 3.16 – Borne d'arcade pour le jeu Guitarfreaks (Konami)



Le passage de la borne d'arcade à la console de jeu – signifiant ainsi de l'espace public à l'espace domestique –, a suivi les mêmes voies que celles des autres jeux de simulation (Formule 1 ou de pilotage d'avion). On observe notamment une miniaturisation et une simplification des manettes permettant de se rapprocher des contrôleurs de jeux déjà existants sur console ou ordinateur. Ainsi, sur les manettes en forme d'instruments de musique des jeux vidéo musicaux sur console, on retrouve les mêmes codes couleurs que sur les boutons des manettes classiques (rouge, vert, bleu, jaune). De la même façon qu'il n'est pas question d'apprendre à conduire au volant d'une formule 1 virtuelle, le maniement des instruments de musiques factices n'a rien à voir avec un apprentissage musical favorisé par le jeu vidéo. Mais ce que proposent ces jeux renvoie à tout autre chose que la pratique musicale amateur. En utilisant la télévision pour projeter les images générées par les consoles qui les accueillent, ces jeux ont poussé jusqu'au bout la logique de re-médiation télévisuelle et proposent à leurs utilisateurs de revivre, de façon renouvelée, de « grands moments de télévision » en famille ou entre amis.

3.2.6. Spectacularisations télévisuelles et re-médiations vidéoludiques.

En proposant de remodeler tant les formes que les contenus d'émissions musicales populaires de télévision, les jeux vidéo musicaux constituent un exemple de « re-médiation » entre productions vidéoludiques, télévisuelles et musicales, selon l'expression proposée par Jay David Bolter et Richard Grusin dans leur ouvrage *Remediation: Understanding New Media*⁴²⁰.

Ainsi, les scènes cinématiques qui introduisent chaque tableau du jeu, mais également celles qui apparaissent à l'écran alors que le joueur exécute les mouvements qui sont exigés de lui par le *gameplay*, reprennent des conventions d'énonciation télévisuelle. Elles font référence à des retransmissions de concerts, d'émissions de variétés, ou même de documentaires télévisés présentant le travail des musiciens en studio : plans larges montrant une foule enthousiaste à l'aide de caméras montées sur des grues, plans serrés sur les musiciens, gros plans sur les visages ou les mains lors des solos instrumentaux. De même, les effets de lumières et les types de décors sont reconstitués en images de synthèse, en tenant compte de la période représentée (voir figures 3.14 et 3.15 plus avant). Cette intégration d'éléments médiatiques utilisés à la télévision relève de ce que David Bolter et Richard Grusin qualifient de procédé d'« immédiateté transparente » : le média jeu vidéo s'efforce de s'effacer au profit de la représentation télévisuelle qu'il simule.

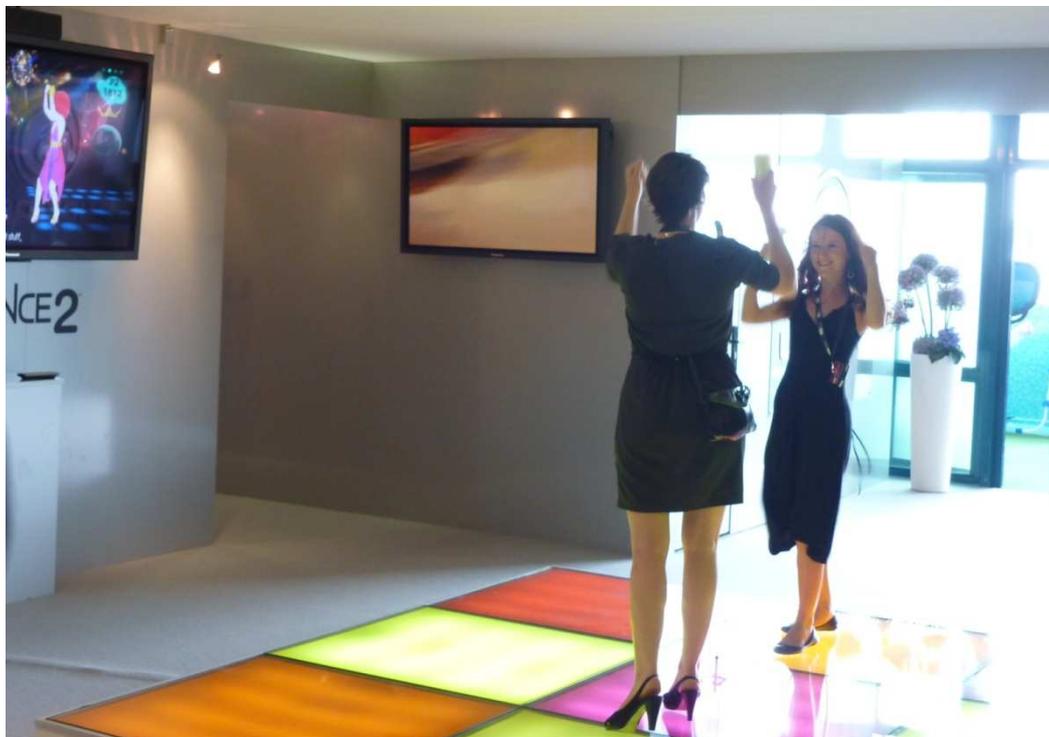
Cependant, on ne met pas en scène de la même façon un concert des Beatles dans les années 1960 et un concert de musique électronique des années 2010. Comme dans toute simulation, la notion de réalisme est importante, mais cette dernière se mesure à l'aune des systèmes de représentations qui servent de normes aux individus (voir section 3.2.3). Aussi, rendre crédible la représentation d'un concert des années soixante-dix peut passer par l'utilisation de codes et archétypes visuels (teinte de l'image, retro-design) s'appuyant davantage sur les captations et les retransmissions télévisuelles qui en ont été faites à l'époque que sur les effets visuels effectivement employés durant ces concerts. Les créateurs de ces jeux de simulation musicale cherchent à convaincre le téléspectateur qui

⁴²⁰ BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge : MIT Press, 1999.

réside en tout joueur, plutôt que de mettre en scène de façon crédible le déroulement d'un concert, comme s'il devait être vu par un joueur-spectateur.

Et de fait, l'expérience de jeu qui est proposée au joueur relève bien plus d'attitudes spectatorielles ancrées dans la pratique télévisuelle que de celles développées durant un concert de musique pop ou de variétés. On joue bel et bien seul ou en petit groupe, dans l'espace domestique, face à un écran de télévision, dans une configuration voisine de celle qui préside au visionnement d'émissions musicales de télévision. Cet état de fait explique également les formes de participation gestuelles qui se trouvent mobilisées par le *gameplay* : personne n'aurait l'idée d'imiter un musicien pendant un concert alors que cela est envisageable devant une télévision. Danser devant un téléviseur en exécutant un jeu tel que *Just Dance 2* (voir figure 3.17) ou suivre les instructions d'un coach sportif grâce à *WiiFit* (Nintendo) ne diffère pas radicalement du visionnement participatif d'émissions telles que *La Nouvelle Star* (M6 - FremantleMedia) ou *Gym Direct* (Direct8 – LCJ Éditions).

Figure 3.16 – Démonstration du jeu Just Dance 2 (Ubisoft) au salon IDEF 2010.



La gêne qui pourrait être ressentie à l'idée de bouger ou de chanter dans le cercle restreint de ses proches (et *a fortiori* seul face à une émission de télévision) est sans commune mesure avec celle que pourrait déclencher un comportement identique en public⁴²¹. Ainsi, bien que l'industrie du jeu vidéo revendique parfois le monopole de l'interactivité, les jeux de simulation musicale font appel à des comportements télévisuels qui n'excluent pas la participation gestuelle des téléspectateurs.

De nombreuses émissions de télévision, allant du *fitness* aux retransmissions sportives, en passant par les films d'horreurs ou pornographiques, reposent sur les réactions physiques ou la participation des téléspectateurs. Tous les programmes télévisuels ne supposent pas la passivité spectatorielle ou des formes d'attention scolaires qui se traduisent par une station assise et une relative immobilité⁴²². Les téléspectateurs participent de multiples façons au spectacle télévisuel, et c'est également à cela que les jeux vidéo de simulation musicale invitent les joueurs. Dans ces conditions, il n'y a rien de surprenant à constater que les jeux vidéo du type *Guitar Hero* se soient développés en même temps que les émissions de télécrochet et de télé réalité musicale du type *American Idol*. Il est également probable que le fait que ces jeux voient les ventes de leurs derniers opus fléchir tendancielle ment soit, pour partie, corrélé à l'effritement de l'audience constaté pour ces mêmes émissions. Les jeux vidéo du type *Guitar Hero* ou *Rockband* n'ont pas innové, lors de leur création, en proposant une forme de participation musicale en rupture radicale avec celles qui préexistaient (un prétendu brouillage entre les statuts de musicien et de spectateur, d'acteur ou d'auditeur). Leur originalité tient surtout au fait qu'ils ont été les premiers à avoir proposé, de façon cohérente et en s'appuyant sur des catalogues musicaux attrayants, des jeux proposant une forme de simulation inédite. S'il était possible jusqu'alors d'incarner un pilote de Formule 1, un joueur de football, un tennisman, un militaire ou bien encore un chasseur de zombies, aucun éditeur n'avait décliné sous forme

⁴²¹ On ne parle évidemment pas ici des concours d'*air guitar* qui se tiennent fréquemment en marge des festivals de musique et dont la fonction relève sans doute plus de la parodie que de l'imitation.

⁴²² La convergence entre pornographie télévisuelle et jeu vidéo qui s'observe parfois au travers de titres tels que *Sexvilla* (thrixxx) ou *Lula 3D* (CDV Software Entertainment) peut également être entendue comme une série de re-médiations de formes télévisuelles tournées vers la simulation et la stimulation du téléspectateur. Entre effacement du média pour favoriser le visionnement des scènes et hypermédiateté des dispositifs de contrôle du jeu permettant de contrôler les caméras et l'action ainsi que de changer l'apparence physique des personnages, de tels jeux vidéo pornographiques cherchent à transcender l'expérience télévisuelle.

de jeu ces rôles de musicien de façon aussi convaincante. Au même moment, de nombreuses émissions de télé mettaient en scène avec succès les fortunes et infortunes de « graines de stars ».

Mais, en sautant sur la scène virtuelle, les joueurs ne deviennent pas pour autant eux-mêmes de petits génies de la musique. S'ils subissent, après chacune de leur prestation, le verdict d'un jury risquant de mettre fin à leur ascension (un score insuffisant signifie l'échec de la mission), les joueurs n'ignorent pas qu'ils prennent la place des « héros du rock » qu'ils incarnent le temps d'une partie sans devenir eux-mêmes de véritables musiciens. Comme dans toute fiction, mais avec un degré d'abstraction supplémentaire voulant que le joueur active lui-même les mécanismes faisant opérer la simulation (voir section 3.2.1), les individus disposent des moyens interprétatifs de ne pas confondre les statuts d'artistes et de publics. S'ils se montrent, dans ces jeux vidéo de simulation musicale, amateurs de musique (de variété, rock, électronique, etc.), ils savent que le fait de jouer ne fait pas d'eux des musiciens amateurs, quoi qu'en disent les campagnes marketing accompagnant la diffusion de ces jeux.

Ce degré d'abstraction supplémentaire, cette mise en abyme du statut de téléspectateur-joueur-amateur de musique, signe précisément les capacités réflexives développées par les individus, en partie grâce aux dispositifs numériques. Endosser le rôle d'une *rockstar* suppose, en effet, que l'on mobilise à la fois ses connaissances musicales (reconnaître et apprécier un extrait musical, l'inscrire dans l'histoire d'un genre ou dans sa propre biographie), mais également des références télévisuelles et vidéoludiques permettant de donner un sens à cette simulation. Jouer sans trop y croire, écouter en regardant, voir en simulant, constituent autant d'attitudes supposant, de la part des récepteurs, des facultés interprétatives, de mise à distance des messages médiatiques et de prise de recul interprétatif très éloignées de ce que l'on entend généralement en décrivant les pratiques des jeux vidéo comme « immersives ». On peut ainsi être amené à se rendre compte que les musiques que l'on aime écouter offrent une piètre expérience de jeu alors même que des styles de musique que l'on aurait dédaignés s'avèrent bien plus ludiques. Des groupes tels qu'*Aerosmith*, par exemple, ont vu leurs ventes augmenter considérablement du simple fait que certains de leurs morceaux représentent, dans *Guitar Hero*, un défi ludique parmi les plus ardues. Les titres classés sous l'étiquette métal ou hard rock s'avèrent, d'une façon

générale, surreprésentés dans les catalogues de ces jeux par rapport à ce qu'ils représentent dans les ventes de disques ou de téléchargements musicaux. Ces curiosités ludiques trouvent-elles un écho dans les pratiques d'écoutes traditionnelles des joueurs ? Inversement, le fait d'écouter une musique que l'on apprécie en jouant modifie-t-il la perception que l'on a de cette dernière ? Comment les joueurs interprètent-ils les stratégies marketing des industries musicales et vidéoludiques visant à valoriser des catalogues d'artistes tout en se distinguant de la concurrence ? On mesure, par cette série de questionnements, l'intérêt qu'il y aurait à développer des recherches autour de ces jeux de simulation musicale, tant du côté des éditeurs que du côté des joueurs⁴²³.

*

* *

La diversité des pratiques vidéoludiques (jouer en reconnaissant des extraits de film ou d'émissions, jouer en écoutant la musique du jeu, écouter des morceaux connus et en découvrir d'autres dans les playlists des jeux, simuler en participant à une mise en scène mêlant fiction et documentaire) illustre combien la créativité spectatorielle et l'éclectisme ne se limitent pas aux formes culturelles dites « traditionnelles ». Les croisements des formes culturelles dans le jeu vidéo en complexifient l'analyse autant qu'ils stimulent la réflexivité des publics qui cherchent à se les approprier et à échanger avec d'autres à propos de ces productions.

Cela étant, les productions vidéoludiques restent très largement conformées par des logiques industrielles de standardisation et de formatage qui laissent peu de place à la création. Contrairement au cinéma ou à la littérature, qui voient coexister des offres commerciales de nature très diverses, le jeu vidéo reste, pour l'heure, largement l'affaire de

⁴²³ À l'heure actuelle, les jeux de simulation musicale du type Guitar Hero ont vu leur vente décliner au point que leurs éditeurs ont décidé d'en suspendre la commercialisation. Le coût des licences, lié à l'exploitation de catalogues d'artistes de plus en plus chers, ainsi que le développement d'interfaces de jeu sophistiquées rendant le prix de ces titres presque prohibitifs semblent avoir contribué à ce déclin. Les jeux de simulation de danse, en revanche, dont les fondements ne diffèrent pas sensiblement de ce qui a été présenté ici, connaissent un succès croissant sur les consoles de salon. Il faudrait s'interroger sur l'existence de cycles économiques dans ce secteur, qui pourraient fort ne pas être déconnectés de ceux caractérisant les productions télévisuelles et musicales re-médiées dans ces jeux de simulation.

grands studios de développement⁴²⁴. Le cinéma a, pour partie, résolu ces tensions entre créativité et standardisation en faisant accéder (notamment au travers du Festival de Cannes) le réalisateur à une fonction auctoriale. Le fait que la paternité de certains jeux soit parfois attribuée à leurs directeurs artistiques – ou *game designer* – (Sid Meier pour *Civilization*, Shigeru Miyamoto pour *Mario*, John Romero pour *Doom*) révèle peut-être une évolution similaire et la possibilité, pour ce secteur, d’aboutir à des créations pouvant être attribuées à des auteurs. Il ne s’agit pas, ici, de porter un jugement de valeur esthétique sur ces créations vidéoludiques, mais bien de s’interroger sur les capacités qu’ont les publics du jeu vidéo d’assigner la paternité d’une œuvre à un individu. En l’absence d’auteurs, d’acteurs, de compositeurs et d’interprètes clairement identifiables, les productions vidéoludiques restent, pour l’heure, attribuées, par les premiers cercles de ces publics (professionnels, critiques, et joueurs les plus investis dans la pratique d’un genre de jeux), à des studios de développement.

En dehors de ces tensions entre création et conformisme, les logiques d’hybridation et de re-médiation observables dans les jeux vidéo posent la question des influences respectives que ces rapprochements peuvent produire sur chacune de ces industries et leurs publics. En effet, la numérisation des techniques de production et de post-production de l’image et du son favorise la convergence des moyens techniques utilisés par différents secteurs de création artistique et culturelle⁴²⁵. La question qui se pose alors est de savoir comment, au-delà de ces convergences économiques et techniques, les publics de la culture se dotent des compétences spectatoriennes leur permettant de maintenir et de faire évoluer leurs ressources interprétatives. Des terrains tels que ceux explorés par les équipes du Centre Norbert Elias (UMR 8562) travaillant sur les festivals peuvent constituer de bons moyens d’observer à la fois ces convergences ainsi que le maintien autant que l’apparition d’attitudes spectatoriennes chez les publics de la culture.

Il en va par exemple ainsi du Festival de Cannes, qui permet d’abord aux premiers cercles des publics du cinéma de vivre pleinement la dimension collective que constitue la projection cinématographique, en leur proposant d’accéder, avec cérémonie, à une salle

⁴²⁴ BLANCHET, Alexis, *op. cit.*

⁴²⁵ Voir FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et Internet*, Paris : CNRS éditions, 2010.

aux dimensions hors normes. Cette salle, l'amphithéâtre Louis Lumière, voit régulièrement les festivaliers manifester bruyamment leurs émotions devant un film qu'ils savent être les premiers à découvrir et dont ils pourront discuter par la suite. Cette salle compte également l'équipe du film parmi les spectateurs lors des projections officielles. On y mesure donc avec force la dimension participative du spectacle cinématographique, une dimension que l'industrie du jeu vidéo tend parfois à mésestimer en affirmant sans cesse la prééminence de l'interactivité dans son système de valeur face à des attitudes spectatorielles cinématographiques jugées trop passives. Or, opposer ainsi les attitudes spectatorielles observables dans le cinéma et le jeu vidéo prive l'observateur d'une compréhension d'une série de mécanismes ayant très certainement permis l'émergence du jeu vidéo, comme cela a été dit précédemment (voir section 3.2.4). Surtout, comparer ces attitudes permet sans doute d'éclairer les évolutions qui marquent les publics du cinéma comme de la télévision ou du jeu vidéo. Ainsi, les publics du jeu vidéo semblent être travaillés par deux tendances contradictoires : privatisation et individualisation (portabilité des jeux sur console et téléphones portables, déclin des salles d'arcades en dehors des pays asiatiques) d'une part, développement de réseaux de coopération ou de compétition avec la popularisation des jeux en ligne d'autre part. Ces évolutions sont à rapprocher de celles qui caractérisent les publics du cinéma et de la télévision, à qui la numérisation permet d'adopter de nouvelles attitudes de consommation et de partage. Observer, dans les salons professionnels et les festivals, la naissance ou la confirmation de ces tendances peut, dès lors, s'avérer très heuristique pour comprendre comment les publics se saisissent ou se détournent des offres qui leur sont faites.

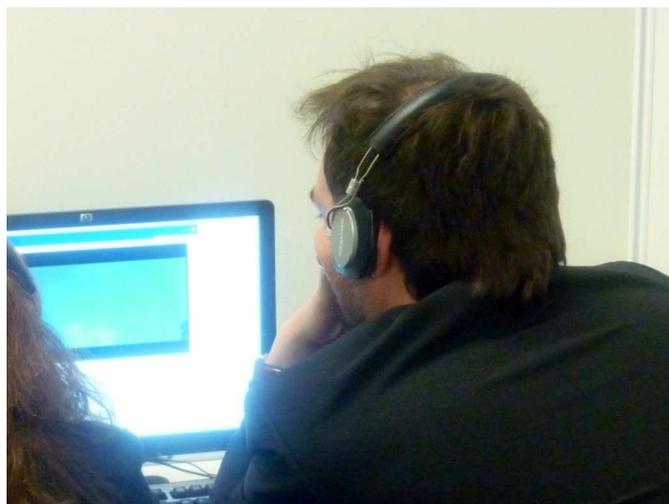
Ainsi, au-delà de la dimension collective du spectacle cinématographique, le Festival de Cannes et le Marché du Film, par exemple, permettent d'observer la multiplication des accès aux films par le biais de nouveaux supports matériels. Ces supports tirent une partie de leur fonctionnement de rationalisations techniques mise en œuvre par l'industrie du jeu vidéo. De fait, s'il est possible aujourd'hui de regarder un film sur ordinateur, c'est bel et bien parce que la micro-informatique a évolué vers la production de postes multimédias, dans un cadre technique fortement déterminé par les usages de l'industrie et des publics du jeu vidéo. En tirant parti au maximum des capacités techniques des ordinateurs domestiques, ce secteur a en effet orienté la production des ordinateurs dans le sens d'un développement des qualités audio et vidéo durant les trois dernières décennies. Les

communautés de joueurs ont, par exemple, été parmi les premières à s'équiper de casques audio, parce que cela était indispensable dans le cadre des expériences de jeux disponibles sur ordinateur (dont les FPS en réseau). De même, les écrans ont évolué de façon à rendre plus confortable le travail sur écran ainsi que la pratique du jeu durant plusieurs heures d'affilée (scintillement et taux de rafraichissement notamment) (voir figures 3.17 et 3.18).

Figure 3.17 – Joueur de FPS équipé d'un casque micro indispensable pour le jeu en réseau, mis en scène dans le film *R'U There ?* (David Verbreek) projeté au Festival de Cannes 2010.



Figure 3.18 – Spectateur visionnant un film sur ordinateur et équipé d'un casque audio indispensable au dispositif à la fois individuel et collectif *Short Film Corner* Festival de Cannes 2010.



Dans le même ordre d'idées, on observe des expérimentations en matière d'utilisation des technologies 3D survenant au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo (voir figure 3.17).

Pour tous les jeux cherchant à rendre la simulation la plus intense possible (jeux de sports, FPS notamment), l'utilisation de cette technologie semble s'imposer. Cependant, rien ne dit qu'elle parviendra à être intégrée dans le *gameplay* de façon suffisamment convaincante pour que les joueurs en acceptent les contraintes (fatigue oculaire, appareillage supplémentaire). Les problématiques étant les mêmes dans les secteurs de la production cinématographique et télévisuelle, les échanges qui se nouent actuellement autour de cette question sont très certainement révélateurs des façons dont chacun de ces médias pense sa relation au public et mériteraient, à ce titre, d'être explorées plus en profondeur. Ainsi, au-delà des études visant à en déterminer les spécificités, le jeu vidéo s'avère être un terrain très heuristique pour saisir les dynamiques de formation et de renouvellement des publics de la culture.

Figure 3.19 – Joueur équipé de lunettes spéciales, testant un jeu de pilotage en 3D – IDEF 2010.



CONCLUSION

*« J'aime les gens qui doutent,
les gens qui trop écoutent,
leur cœur se balancer.
J'aime les gens qui disent,
et qui se contredisent,
et sans se dénoncer.
J'aime les gens qui tremblent
Que parfois ils ne semblent
Capables de juger »
Anne Sylvestre⁴²⁶*

En mettant à disposition des individus et des institutions (telles que les bibliothèques) les moyens d'accéder à de vastes corpus scientifiques et culturels, les technologies numériques sont censées révolutionner les façons de raisonner de leurs utilisateurs (chapitre 1.1). En somme, de la même façon que l'écrit a progressivement redéfini les conditions de circulation et d'inscription de la parole entre acteurs sociaux en faisant émerger de nouveaux moyens de pensée⁴²⁷, les technologies numériques sont réputées doter les sociétés modernes d'outils aptes à les réformer en profondeur. Les propriétés des machines numériques déteindraient ainsi sur l'homme, « upgradant » son progiciel social dans une version améliorée, plus fluide, autonome et stable. La rationalité numérique s'étendrait alors, dans ses fonctions d'autocontrôle et de partage, jusque dans les fonctionnements les plus intimes des individus (chapitre 2.1).

Ce travail de thèse n'a pas été conduit sur la base de tels présupposés. En effet, en révisant les prétentions holistes des théories du matérialisme historique ou du structuralisme, les sciences sociales ont renoncé à opposer les déterminismes techniques et sociaux en un débat peu heuristique. Comme le rappelle Yves Jeanneret, ces

⁴²⁶ *J'aime les gens qui doutent*. Paroles et musique : Anne Sylvestre, 1977.

⁴²⁷ GOODY, Jack, *op. cit.*

oppositions distinguent artificiellement des éléments qui, pourtant, se définissent l'un l'autre :

« Le débat sur ce qu'on nomme « l'innovation technique » ne nous aide guère dans ce questionnement. On y discute les théories du changement en les répartissant entre le pôle du « déterminisme technique » (la nouveauté technique détermine les conduites sociales) et celui du « déterminisme social (les logiques sociales expliquent l'usage des dispositifs). On cherche une sorte de moyen terme entre le « tout technique » et le « tout social », à coup d'analyses empiriques des jeux d'acteurs : souci louable qui conduit parfois à inventer une sorte particulière d'eau tiède. Il y a un vice essentiel à cette problématique, c'est qu'elle postule une extériorité entre le social et la technique : il y aurait du *social* d'un côté (des classes, des groupes, des normes, des usages, etc.), et du *technique* de l'autre (des dispositifs, des projets, des industries, des fonctionnalités, etc.) »⁴²⁸

Le choix fait ici a été d'aborder les technologies numériques dans leurs aspects médiatiques, sous l'angle des façons dont elles favorisent ou perturbent effectivement les échanges entre individus et dont elles sont domestiquées voire asservies par ces derniers. Ce travail s'est donc inscrit à la croisée d'approches communicationnelles et sociologiques s'intéressant aux conditions de la réception effective des productions culturelles par leurs publics et à l'« interprétation anonyme des œuvres, avec ses conformismes et ses espaces de liberté », telle que la définissent Emmanuel Pedler et Emmanuel Ethis⁴²⁹.

Différentes méthodes et terrains ont été explorés afin d'analyser, en les replaçant dans l'écologie de pratiques culturelles plus anciennes, les effets ainsi que les sens perçus ou projetés, accordés aux techniques numériques pour diffuser et transmettre l'offre culturelle existante, ou pour conformer de nouvelles offres. En 1998, alors que les discours inflationnistes portant sur les potentialités disruptives de ce que l'on appelait alors les « nouvelles technologies » dominaient le paysage politique et intellectuel français (chapitre 1.1), opter pour une étude prenant pour cadre les bibliothèques publiques relevait de la prudence interprétative. Cette dernière a permis d'observer la continuité des

⁴²⁸ JEANNERET, Yves, « Les politiques de l'invisible. Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence. » in *Document numérique*, 2001/1-2, vol.5, p. 66-67.

⁴²⁹ PEDLER, Emmanuel, ETHIS, Emmanuel (col.), « En quête de réception : le deuxième cercle », in *Réseaux*, n° 68, 1994, p. 89.

usages entre formes traditionnelles des accès au savoir et outils numériques. Mais il a également été possible de mesurer l'éclectisme des pratiques de certaines fractions des usagers des bibliothèques autant que leurs expérimentations (majoritairement prudentes et réservées) des dispositifs informatiques mis à leur disposition (chapitre 1.1). Cependant, dans ce secteur de la culture ancré dans les pratiques lettrées et savantes, plus de continuités que de transformations ont été observées. De fait, si un tel terrain s'est avéré très heuristique pour saisir quelques unes des tendances à l'œuvre dans les processus de renouvellement des publics des bibliothèques ou dans la conformation des offres numériques en prise directe avec l'écrit, ce qui était mesuré relevait bien davantage de l'actualisation de dynamiques anciennes que des cadres de création et d'usages des technologies numériques (chapitre 1.2).

Aussi, lorsqu'à compter de 2001 en France, des dispositifs numériques tels que les sites de rencontre ont fait leur apparition (préfigurant l'essor du web social), l'opportunité d'étudier les effets des technologies numériques sur les formes de sociabilité s'est fait jour. Dans un cadre moins contraint que celui d'institutions de conservation et de transmission culturelle, étudier les médiations écrites nouées à partir des sites de rencontre a permis de s'ouvrir aux (re)définitions identitaires et aux (re)négociations des rapports aux pratiques culturelles susceptibles d'intervenir au moyen des technologies numériques. Un examen des façons dont les individus cherchent à se définir culturellement dans leurs relations à autrui a ainsi été conduit. Il n'a pour autant pas été fait crédit aux théories voulant que ces technologies dessinent des communautés virtuelles, aux modes d'organisation et d'interactions foncièrement différentes de celles qui caractérisent les communications en coprésence physique.

Cet examen a surtout permis de constater combien, derrière les assignations misérabilistes ou populistes dont ils font parfois l'objet (chapitre 2.1), les utilisateurs des sites de rencontre soumettent leurs propres motivations et engagements au crible de leur réflexivité. S'engager dans des formes de correspondance avec autrui impose certes, dans le cadre des sites de rencontre, de se soumettre à une série de procédures standardisées de description et de mise en relation. Pourtant, la créativité des utilisateurs de ces sites, les multiples façons par lesquels ils mettent à distance ces opérations de « réduction » de ce qu'ils sont et de ce qu'ils cherchent, témoignent de leurs facultés à « croire et à ne pas

croire » aux récits d'eux-mêmes qu'ils construisent en interaction avec les autres abonnés (chapitre 2.2).

Ces facultés à gérer engagement et recul sont mises à profit et à l'épreuve dans les usages d'autres dispositifs numériques, notamment depuis l'émergence du web social à partir de 2005. Les possibilités inédites de publication et d'échanges de contenus au sein de réseaux de sociabilité offertes aux internautes questionnent, encore plus largement que dans les médiations des sites de rencontre, les tensions entre conformisme et expression de soi. La question du « qui être » sous le regard d'autrui et dans l'échange se pose, pour nombre d'internautes utilisant quotidiennement plateformes de blogs, réseaux sociaux ou forums, dans des termes sensiblement différents de ceux qui orientent leurs activités en dehors de ces médiations électroniques. Dans un contexte d'individualisation des conduites et d'éclectisme culturel, converser à l'aide de dispositifs permettant de gérer leurs engagements donne aux internautes des occasions de réexaminer et de réorganiser en continu leurs expériences culturelles (chapitre 3.1).

Au-delà de ces applications mobilisant fortement les qualités comme les limites spécifiques des écrits d'écran, les technologies numériques, en conformant de nouvelles offres culturelles, suscitent l'expression de curiosités et de remises en question culturelles inédites. L'exemple du jeu vidéo – objet de créations et de pratiques hybrides – ouvre ainsi un horizon de questionnements singuliers. Certaines des œuvres vidéoludiques les plus consommées font ainsi l'objet de partages et de réceptions susceptibles de poser la question de la réflexivité de leurs publics en des termes spécifiques (chapitre 3.2). Les remédiations de contenus et de formes cinématographiques, télévisuelles, musicales ou littéraires qui s'y expriment placent, en effet, les joueurs face à des objets mobilisant à la fois des compétences interprétatives acquises dans des espaces de socialisation et de sociabilités balisés (cinéma, télévision, etc.) et d'autres, propres au jeu vidéo, qui restent à préciser.

Ainsi, l'étude des réceptions du jeu vidéo doit permettre de poser différemment le problème de la continuité des usages et de l'éclectisme culturel constatés sur les terrains des bibliothèques (chapitre 1.1), des sites de rencontre (chapitre 2.2) ou du web social

(chapitre 3.1). Si les logiques d'usages de dispositifs numériques peuvent être orientées par l'appartenance à des communautés (de lecteurs, de scripteurs, de spectateurs) dont les modalités d'existence et de renouvellement ont été progressivement dessinées au fil de siècles ou de décennies d'histoire culturelle, on sait peu de choses sur les sociabilités propres au jeu vidéo. L'identification de modèles de « ludophilie », comme il peut exister des « bibliophilies » ou des « cinéphilies » reste problématique. Il est ainsi difficile de saisir ce qui fait sens dans les classements esthétiques et ludiques que sont susceptibles d'opérer les joueurs dans les corpus d'œuvres qu'ils manipulent et partagent.

Or, au-delà des spécificités de l'écrit, ce qui a été observé sur les terrains de bibliothèques relève de processus conjoints de réflexivité, émanant tant des institutions que de leurs publics. En effet, les discours politiques et idéologiques produits par ces institutions témoignent des représentations qu'elles se font de leurs publics et des moyens à mettre en œuvre pour conserver leur adhésion aux projets dont elles sont porteuses⁴³⁰. L'informatisation intervient, dans ce cadre, à la fois comme un moyen de renouveler et de moderniser les mythes fondateurs qui légitiment l'existence des bibliothèques et comme une façon d'éviter la dissolution des communautés de lecteurs (perçue comme possible du fait de la supposée concurrence des médias numériques ou de l'affaiblissement des valeurs culturelles savantes) (chapitre 1.1).

De leurs côtés, les usagers des bibliothèques évaluent le sens que prennent leurs utilisations des offres numériques mises à leurs dispositions, et l'intérêt qu'ils peuvent avoir à les employer en dehors même du cadre défini par les institutions qui leur y donnent accès (chapitre 2.2).

Au demeurant, la gestion du doute (plus que du risque) se trouve au centre des formes de réflexivité ayant conduit à l'émergence des technologies web, si l'on considère que ce sont les chercheurs (produits des institutions réflexives que sont les universités et les centres de recherche) qui, les premiers, ont dessiné et utilisé le numérique à des fins d'échanges et de

⁴³⁰ En démontrant comment la définition et le maintien de l'identité d'une institution dépend moins de facteurs extérieurs (ici l'informatisation ou bien encore le rôle de l'État dans leur financement) que de l'adhésion de ses membres (personnels et usagers), Mary Douglas peut utilement permettre de prolonger cette question. Voir DOUGLAS, Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris : La découverte, 2004.

conversations (chapitre 2.2)⁴³¹. L'appartenance à une communauté d'utilisateurs des technologies numériques est, dans ces exemples, clairement rattachée à l'endossement de rôles sociaux qui exercent davantage leurs effets sur les modèles de domestication et d'appropriation technique que les dispositifs numériques ne le font eux-mêmes.

Mais les institutions chargées de la production, de la diffusion et de la conservation des savoirs ne sont cependant pas les seules à se montrer réflexives, comme en témoignent par exemple les travaux de Virginie Spies sur la télévision⁴³². En parlant d'elles-mêmes dans des émissions réflexives, les chaînes de télévision tentent de maîtriser les façons dont leurs téléspectateurs se constituent en publics. Au-delà de la télévision, ce mouvement réflexif est observable dans d'autres médias :

« Aujourd'hui, le miroir que la télévision se tend à elle-même offre un reflet qui nous montre que le petit écran est devenu un sujet comme un autre. D'autres médias se penchent très volontiers sur la télévision et nous sommes dans une société dans laquelle les médias ne cessent de se citer les uns les autres : Internet parle de télévision et de radio, la télévision parle d'Internet, certaines stations de radio consacrent de longues émissions à la télévision. Il semble que la source essentielle des médias soit les médias eux-mêmes. Au-delà des émissions réflexives, il existe une forme de réflexivité diffuse, qui conduit les médias à constamment faire référence les uns aux autres, comme si la seule source d'information était la source d'information elle-même. »⁴³³

Les industries culturelles cherchent donc à se représenter les audiences dont elles bénéficient et à adapter leurs fonctionnements et leurs offres aux publics fictifs qu'elles contribuent elles-mêmes à créer. En ce sens, *Meetic* travaille la notion de « couplicité » afin d'opposer une figure positive des usages des sites de rencontre aux accusations machistes dont ils font l'objet (règne de la drague et de la consommation, cynisme, etc.). Cet exemple est à ce titre très éclairant des façons dont une communauté d'utilisateurs peut

⁴³¹ Cette même réflexivité institutionnelle conduit également nombre de ces chercheurs à étudier les effets des technologies numériques sur le travail scientifique en réseau, les processus de publication en ligne, etc.

⁴³² SPIES, Virginie, *La télévision dans le miroir : théorie, histoire et analyse des émissions réflexives*, Paris : L'Harmattan, 2004.

⁴³³ SPIES, Virginie, « De l'énonciation à la réflexivité : quand la télévision se prend pour objet », *Semen*, n 26, 2008, <http://semen.revues.org/8458>, consulté le 25 octobre 2011.

être constatée, de toutes pièces, par une entreprise ou une institution (voir chapitre 2.1). Or, toujours sur le terrain de la télévision, Daniel Dayan rappelle combien la formation d'un public ne se décrète pas et répond à des logiques d'adhésion et d'exclusion échappant en grande partie aux instances médiatiques :

« Il [le public] n'est pas condamné à être diagnostiqué comme on identifie une maladie. Ce public peut être réflexif, conscient d'exister, dédaigneux d'autres publics, parfois défensif à leur égard : il n'est pas condamné au silence. »⁴³⁴

Il en va certainement ainsi des usagers des sites de rencontre, qui, comme le laissent apparaître certains sociogrammes⁴³⁵, peuvent adopter une posture distinctive en refusant d'apparaître motivés par des buts identiques à la masse anonyme des autres abonnés. Et de fait, si la notion de « communauté » ou de « club » est régulièrement mise en avant par les gestionnaires de ces sites, il ressort surtout de l'enquête menée auprès de certains de leurs utilisateurs que ces derniers ne se sentent pas appartenir à un public homogène. Ils se défient et se défilent plutôt que de faire état, sur leurs profils ou dans les salons de discussion, de leurs attentes et de leurs récriminations⁴³⁶ à l'égard des dispositifs numériques mis à leur disposition. Leurs adhésions aux discours et aux fonctionnements de ces sites n'est, en effet, qu'éphémère. La réflexivité de ces utilisateurs s'exerce donc moins sur les actions qu'ils conduisent sur les sites de rencontre que sur ce qu'ils sont ou cherchent à être dans les relations qu'ils y engagent. Cela est notamment discernable lorsque leurs conversations s'opèrent en mode asynchrone, sous la forme de la correspondance écrite (chapitre 2.2).

En cela, les jeux vidéo se distinguent nettement. Ils imposent, au cœur même de leurs usages, l'exercice d'une réflexivité pratique nécessaire à l'activation des mécanismes du *gameplay* (chapitre 3.2). De plus, d'autres formes de réflexivité peuvent naître dans le jeu vidéo. Elles émanent dans ce cas de deux éléments : d'une part de la fréquentation d'œuvres hybrides, et, d'autre part, de la nécessité, pour les joueurs, d'actualiser leurs

⁴³⁴ DAYAN, Daniel, « Le presque public de la télévision », in *Réseaux*, vol 18 n°100, 2000, p 429.

⁴³⁵ Voir Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*

⁴³⁶ HIRSCHMAN, Albert O., *Défection et prise de parole*, Paris : Fayard, 1995, 212 p.

références culturelles et attitudes spectatoriennes dans la manipulation du jeu. Cet éclectisme spectatorial imposé par l'hétérogénéité des contenus brassés dans nombre de productions vidéoludiques ne se double cependant pas nécessairement d'un éclectisme dans les genres d'œuvres explorés. En effet, le caractère transmédiatique des jeux vidéo repose sur la tendance qu'ont certaines fractions des publics à consulter des répertoires de façon systématique. Entre films de guerre et *FPS*, films d'horreur, romans de science-fiction et jeux de « *survival-horreur* » (qui mettent en scène des zombies et un monde apocalyptique), ou bien encore entre jeux musicaux et émissions musicales de télévision, la reconduction des curiosités d'un média à l'autre ne va pas nécessairement dans le sens d'une ouverture des horizons d'attentes spectatoriennes. Dans son étude sur les publics de l'opéra de Marseille, Emmanuel Pedler oppose ainsi deux façons radicalement différentes de faire montre de sa curiosité selon que l'on appartient aux fractions populaires ou favorisées du public :

« Les récits de cheminements d'un abonné appartenant à une fraction aisée des publics d'opéra traduisent ainsi la façon dont celui-ci oriente sa curiosité. La fréquence élevée pour cette population d'une exploration « encyclopédique » du répertoire atteste la présence d'un intérêt seulement poli qui ne s'alourdit pas de plongées à l'intérieur d'une même œuvre. L'ensemble du répertoire est ainsi « connu » ou plutôt « reconnu » sur une période assez longue en sorte qu'aucune pièce qui le compose ne soit omise. S'oppose à cette approche pressée et convenu la fréquentation d'une même œuvre dont sont porteuses les fractions populaires du public. »⁴³⁷

Dans le secteur du jeu vidéo, les « coups de chapeau » symboliques et convenus des uns (butinant d'un genre de jeu à l'autre) et l'esprit de suite des autres (jouant intensément à un nombre restreints de titres) illustrent combien les relations entre curiosité et conformisme, expression de soi et endossement de rôles sont complexes. Cela est à plus forte raison le cas du fait de productions vidéoludiques fortement stéréotypées et ancrées dans la filiation d'autres formes médiatiques.

⁴³⁷ PEDLER, Emmanuel, *Entendre l'opéra. Une sociologie du théâtre lyrique*, Paris : L'Harmattan, 2003, p. 158.

Aussi, étudier les réceptions des publics du jeu vidéo revient à analyser la variabilité des manifestations de la réflexivité et de l'éclectisme culturel permises par les technologies numériques. Ces réceptions sont d'autant plus intéressantes à saisir qu'elles s'inscrivent dans un cadre d'usage quotidien et dans des sociabilités mêlant liens forts (jeux en famille et entre amis) et liens faibles (jeux en réseaux). Or, pouvoir discerner les rapports qu'entretiennent les publics avec la routine culturelle représente précisément, aux yeux de Jean-Claude Passeron, un moyen d'approcher au plus près de ce qui constitue l'expérience esthétique du plus grand nombre :

« Une autre tâche sociologique imposée par le régime sémiotique de l'image consiste à explorer dans toute son étendue et ses effets la *faiblesse* des pactes que les publics même les plus cultivés passent avec l'image artistique dans l'usage culturel qu'ils en font et qui explique pour une grande part la création ou la re-création des images, les conditions de leur circulation, les rythmes ou les choix de leur consommation. Autrement dit, la routine culturelle est l'objet préalable à toute sociologie de l'art : objet peu enthousiasmant, dira-t-on ? Sauf si l'on met quelque enthousiasme à ne pas se leurrer sur les conditions vraies dans lesquelles se manifeste l'expérience esthétique de la majorité des hommes. »⁴³⁸

Les méthodes d'analyse développées en sociologie de la réception des œuvres iconiques, littéraires, musicales, ou filmiques paraissent donc très heuristiques pour comprendre comment, malgré leur standardisation et leur inscription dans le quotidien, les jeux vidéo peuvent être domestiqués fort différemment selon le cadre temporel et culturel qui régit leur interprétation. Il en est bien sûr ainsi des travaux menés par Emmanuel Ethis sur la symbolique temporelle au cinéma, qui éclairent de façon saisissante combien la différence entre le temps vécu par les spectateurs lors de la projection d'un film et celui qu'ils auront effectivement perçu signale des modes de réception hétérogènes⁴³⁹. Ainsi, on ne peut être que frappé de la difficulté qu'ont la plupart des amateurs de jeux vidéo à évaluer précisément le temps qu'ils passent à jouer. Cette difficulté constitue d'ailleurs souvent une source de conflits avec l'entourage de ces joueurs (parents ou conjoints). Or la fuite du temps vécue par les joueurs, si elle souligne le caractère trompeur de la dénomination

⁴³⁸ PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op. cit.* p. 284.

⁴³⁹ ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps. Pour une sociologie de la réception du cinéma*, Paris : L'Harmattan, 2006.

« en temps réel » qui qualifie régulièrement les jeux de simulation, signale surtout les effets de la scénarisation de l'action de ces jeux sur un modèle importé de la diégèse filmique.

Aussi, afin d'envisager la suite de ces travaux, nous envisageons d'employer la méthode utilisée dans l'analyse des cheminements des usagers des bibliothèques dans le cédérom *Michel-Ange*. Cette méthode pourra être adaptée aux jeux vidéo étudiés, dans la mesure où il faudra rendre compte des déplacements des joueurs dans l'« arborescence » du jeu (plus précisément dans l'espace du récit, pour reprendre cette notion empruntée à Henry Jenkins⁴⁴⁰ (chapitre 3.2).

En définissant, comme cela a été fait dans le chapitre 3.2, un corpus de jeux vidéo proposant des expériences ludiques et narratives relativement homogènes (par exemple les *FPS*), nous envisageons ainsi de comparer les cheminements et les évaluations temporelles d'un échantillon de joueurs. Chercher à comprendre ce qui fait sens dans leurs expériences vidéoludiques et de quelles façons ils mettent à distance certaines composantes de cette pratique pour aborder la fréquentation d'autres œuvres médiatiques (et inversement), doit permettre de préciser les modes de réflexivité culturelle identifiés dans le cadre de ce travail doctoral. Restera, cette fois encore, à circonscrire un terrain d'étude. Si les serveurs de jeu en réseau fournissent *a priori* une clé d'entrée possible et commode à l'identification de publics analysables, les festivals ou salons professionnels (tels que le Festival du Jeu Vidéo de Paris ou l'*Interactive & Digital Entertainment Festival* (IDEF) de Cannes) présentent à nos yeux l'intérêt supplémentaire de rassembler différents cercles de publics de joueurs, depuis les professionnels (créateurs et critiques) jusqu'aux joueurs occasionnels (« *casual gamers* »).

Après avoir ancré cette recherche en thèse dans une longue durée nous permettant de saisir l'évolution d'une technique au sein de différentes formes de pratiques et d'usages, c'est encore par le prisme du temps que nous envisageons la suite de ces travaux. Par le recours aux méthodes d'ethnographie quantifiée, notamment utilisée par Emmanuel

⁴⁴⁰ JENKINS, Henry « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*

Ethis⁴⁴¹, il s'agirait de chercher à saisir ce qui, dans l'expérience temporelle vidéoludique, permet de mesurer la part sociale du rapport qu'entretiennent les utilisateurs au jeu vidéo. Les joueurs parviennent-ils à échanger sur la part communicable d'une expérience vidéoludique dès lors que cette dernière ne peut se reproduire deux fois à l'identique et voit son déroulement intimement lié aux décisions de celui qui joue ? Comment les tensions entre solitude du joueur et coopérations sont-elles résolues, dans les échanges qui encadrent la réception des jeux comme dans la conduite d'actions de jeux en ligne ?

Pour filer une métaphore empruntée au jeu vidéo, disons que nous avons traversé ici le « mode expérimentation » de nos recherches dans ce domaine et posé les bases permettant d'envisager d'atteindre les niveaux supérieurs, c'est-à-dire la mise en œuvre d'un programme de recherche sur les formes de réception et de réflexivités culturelles dans le jeu vidéo. Et, comme il est d'usage dans les jeux vidéo, lorsque la « quête de niveau 1 » est achevée il ne reste plus qu'une chose à faire : *Play Again*.

⁴⁴¹ Emmanuel Ethis a d'ailleurs utilisé ces méthodes pour étudier le temps et sa perception au cinéma avec le protocole « Cinétrope », qui inspire la façon dont est envisagée la poursuite de ces travaux sur le jeu vidéo. Voir à ce propos, ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps*, *op.cit.*