

Réflexions Ludologiques

Sébastien Genvo, université de Limoges (IUT du Limousin)

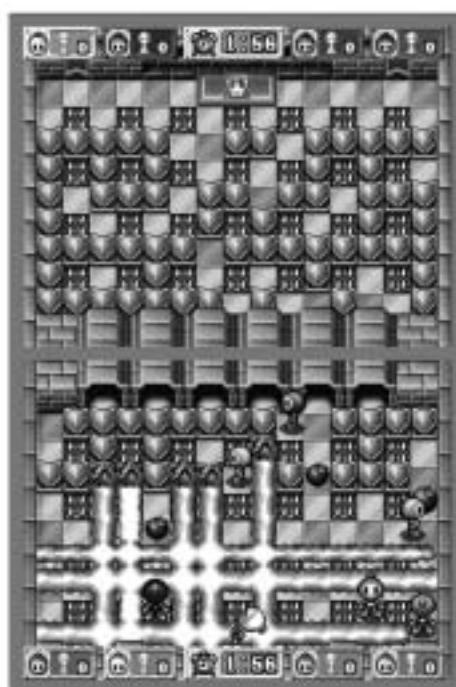
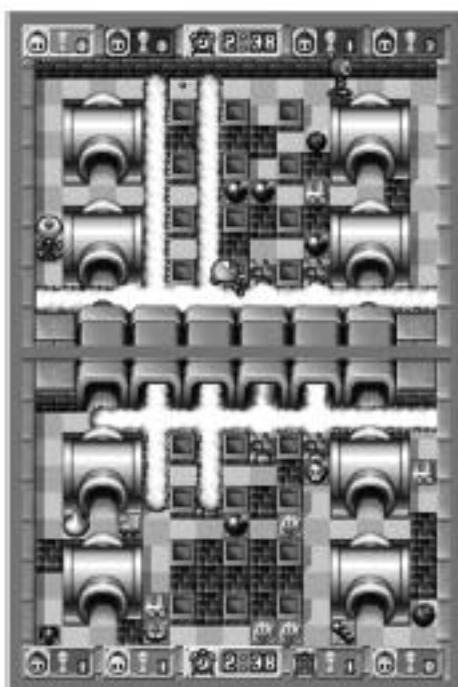
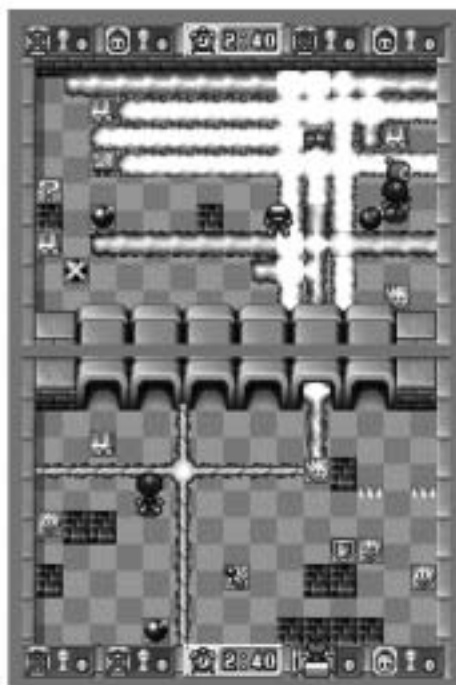
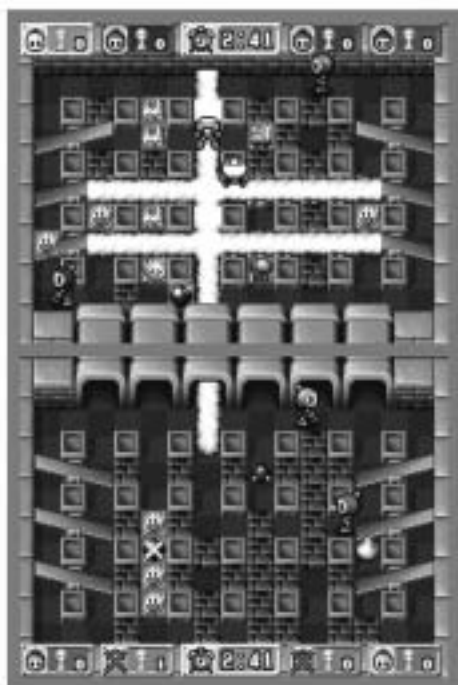
La définition du jeu vidéo, objet mouvant, est à l'origine de nombreux débats qui rendent l'analyse du phénomène d'autant plus complexe. Partant de cette complexité, cet article propose un cadre d'analyse unifié, fondé sur le concept de médiation ludo-narrative.

La question de la définition de l'objet vidéoludique se pose directement à toute entreprise d'histoire du médium, ne serait-ce que pour établir la généalogie du phénomène. À ce sujet, les articles du présent dossier apportent plusieurs éléments de réponse. On pourrait notamment établir deux grandes catégories de filiation. D'un côté, il serait possible d'inscrire les jeux vidéo dans la tradition des arts de la représentation et de la narration fictionnelle. Cette relation a déjà été relevée à de nombreuses reprises dans ce dossier et par ailleurs, comme en atteste la réflexion suivante, issue d'un numéro des *Cahiers du cinéma*, où les auteurs considèrent que « *les jeux vidéo ne sont pas seulement un phénomène de société, ils sont le carrefour essentiel d'une redéfinition de notre rapport au monde du récit en images* » (Higuinen et Tesson, 2002 : 4). En établissant ainsi un lien avec le récit, ces quelques lignes affirment que, tout comme le cinéma, le jeu vidéo procède d'un acte narratif. Toutefois, ce type de relations ne fait pas consensus chez les auteurs qui se sont déjà intéressés à la définition du médium, comme le montre la réflexion suivante de Gonzalo Frasca, chercheur à l'université de Copenhague : « *Jusqu'à présent, l'approche de recherche traditionnelle – la plus populaire – de l'industrie et de l'académie a été de considérer les jeux vidéo comme des extensions de la narration et des arts dramatiques. Bien que cette notion ait été contestée (particulièrement par Espen Aarseth) et ait généré parfois un débat passionné, le paradigme narratif prévaut encore. Mon but dans cet essai est de contribuer à la discussion en offrant davantage de*

*raisons qui montrent non seulement que le modèle narratif est un modèle inapproprié mais aussi que celui-ci limite notre compréhension du médium et notre capacité à créer des jeux encore plus efficaces. L'argument principal que je vais explorer est que, à la différence des médias traditionnels, les jeux vidéo ne sont pas uniquement basés sur la représentation mais sur une structure sémiotique alternative connue sous le nom de simulation*¹ » (Frasca, 2003 : 221-222). Dans cette perspective, le jeu vidéo serait donc avant tout à considérer comme un système de simulation. Même si la question de la définition de l'objet vidéoludique ne fait pas consensus, il nous semble toutefois qu'il est aujourd'hui essentiel de lui donner un cadre général qui réunirait les différents éléments du débat. Comme nous le verrons, à l'inverse de ce que suggère Gonzalo Frasca, ceux-ci ne nous semblent pas être antinomiques. Ce cadre a son importance puisqu'il permet de faire le point sur les outils d'analyse mobilisables pour comprendre la façon dont un jeu vidéo peut faire sens chez ses utilisateurs.

Jeu et structure de jeu

Afin de formuler ce cadre d'analyse, il est en premier lieu nécessaire de faire la distinction entre deux aspects complémentaires d'une situation de jeu, la structure de cette situation, qui renvoie notamment au « *système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action* » (Henriot, 1989 : 98), et l'attitude ludique qu'adopte le joueur, « *l'action menée par celui qui joue* » (*ibid.*, 1989 : 109). Il est possible en français d'employer le mot



Sébastien Genvo

Réflexions ludologiques

« jeu » pour qualifier indistinctement l'un ou l'autre de ces aspects, mais ce n'est pas le cas dans toutes les langues, on peut notamment rapprocher la structure d'une situation de jeu au mot « *game* » en anglais, tandis que l'attitude ludique peut trouver une correspondance dans le terme « *play* ». Exemple révélateur, l'ouvrage de Roger Caillois sur le jeu, qui s'intitule *Les jeux et les hommes* (1958), a été traduit en anglais par *Man, Play and Games*. La définition du jeu en tant qu'attitude particulière adoptée par l'individu a déjà fait l'objet de plusieurs écrits en français, nous renvoyons notamment le lecteur au livre de Jacques Henriot *Sous Couleur de jouer* (1989), qui est, selon nous, avant tout consacré à cet aspect du phénomène. Au sein de ce dossier, le texte de Gilles Brougère aborde entre autres plusieurs caractéristiques de cette attitude ludique. Il serait notamment possible de qualifier dans ce cadre le jeu comme un état d'esprit particulier qui se caractérise entre autres par une attitude de « faire comme si ». Pour entrer véritablement dans le jeu, le joueur d'échecs doit par exemple décider de faire comme si le plateau et les pièces qui se présentent à lui ne se résument pas uniquement à ce qu'ils sont. Il ne s'agit pas uniquement de « pousser du bois », comme le disent les amateurs d'échecs au sujet de joueurs qui n'entendent rien aux règles de ce jeu (*game*). De la sorte, le joueur doit entrer dans un univers de sens singulier : il va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau, régi par des règles spécifiques.

Mais comme Jacques Henriot le précise, cette attitude ludique ne peut prendre place dans toutes les situations : « *On ne dira pas qu'une épidémie, une inondation constituent en elles-mêmes des jeux. Si l'on se retient de le dire c'est un peu par crainte de heurter l'opinion, de blesser les sensibilités ; mais c'est avant tout parce que les situations que créent de tels événements ne laissent pratiquement aucune place à l'initiative de ceux qui s'y trouvent pris. Ils n'ont pas le choix. Très exactement, ils n'y peuvent rien* » (*ibid.* : 218). En somme, certaines situations présentent des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliquées d'adopter une attitude de jeu à leur égard. L'impossibilité de mener une action ayant une répercussion signifiante dans le déroulement des évé-

nements à suivre est par exemple l'un de ces aspects. Si certaines situations ne permettent pas à l'individu d'adopter une attitude ludique, d'autres, en revanche, présentent alors des traits qui permettent d'évoquer le jeu à leur sujet : « *Ce qui fait l'essence de tout jeu, pourrait-on dire en généralisant, ce n'est, ni sa valeur en tant que divertissement, ni son détachement par rapport à ce que l'on appelle la vie réelle : c'est le fait que la situation à laquelle il donne sens offre un nombre déterminé de caractères objectivement repérables, définissables et analysables* » (*ibid.* : 218). Cette réflexion laisse entrevoir la possibilité d'analyser les caractéristiques d'une situation qui seraient à même de susciter l'idée de « jeu » chez l'individu, de sorte à lui permettre d'adopter une attitude ludique.

Il est néanmoins important de souligner qu'aucune structure de jeu n'est en elle-même et par elle-même ludique. Un logiciel tel que Word de Microsoft peut être employé comme objet de jeu tandis qu'un jeu vidéo peut très bien être utilisé dans le cadre d'un entraînement militaire. Le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un adopte cette attitude à l'égard de la situation dans laquelle il se trouve. La pertinence de la structure proposée à l'individu pour son adoption dépendra d'un ensemble d'associations qui reste déterminé par la situation biographique de l'acteur, par son milieu culturel et ses conditions sociales. Les structures de jeu s'inscrivent de la sorte dans une culture particulière au sein de laquelle elles puisent leurs éléments types pour être reconnues comme ludiques, de sorte à favoriser la production d'une signification de jeu. Ce qui différencie Word d'un logiciel comme Tetris c'est que la structure de ce dernier a été conçue de manière à être adaptée à l'usage ludique, elle présente une certaine « jouabilité ». Certains facteurs favoriseront le maintien de l'attitude ludique, tandis que d'autres pourront décourager l'utilisateur dans son jeu, un logiciel se révélant plus au moins jouable.

La médiation ludique

Ces quelques éléments de définition incitent alors à qualifier ce à quoi renvoie le travail de conception d'une structure de jeu, usuellement dénommée « *game design* » par les professionnels du jeu vidéo. En nous fondant sur l'apport

des précédentes réflexions, il serait tout d'abord possible de considérer qu'une structure de jeu est un système de règles préalablement formalisées à l'individu. Mais tout système de règles n'a pas pour vocation d'inciter à jouer. Selon nous, il faudrait donc préciser que ce système est conçu pour faire œuvre de *médiation ludique*, où la notion de médiation est à définir comme « *un phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté*² » (Caune, 2000 : 2), cette signification étant celle du jeu dans le cadre du *game design*. À cette fin, un système de règles, pour être jouable, doit procéder d'une certaine configuration des signes pour être cohérent avec l'objet auquel il renvoie, l'attitude ludique. Le travail de *game design* ne peut suffire pour que toute structure de jeu, même vendue en tant que telle, soit interprétée comme ludique par un joueur donné. Mais elle doit présenter préalablement un potentiel d'adaptation à l'usage ludique pour pouvoir faire l'objet d'un jeu. Décrire la façon dont sont conçues des structures qui prennent pour objet le jeu, c'est donc analyser la façon dont les composants de ces structures sont conçus pour faire sens vis-à-vis de l'attitude ludique.

Analyser les systèmes de jeu consiste, couramment, à faire appel aux catégories formulées par Roger Caillois au sujet des traits « fondamentaux » que peut comporter une structure ayant vocation à susciter le jeu chez l'individu. La catégorisation, bien connue, de cet auteur repose sur une division en quatre « rubriques » principales qui sont : l'*agôn*, soit le conflit ou la compétition ; l'*alea*, ou hasard ; l'*mimicry*, qui repose sur le fait que le sujet joue à faire croire ou à se faire croire qu'il est autre que lui-même ; l'*ilinx*, qui se caractérise par la poursuite du vertige et plus particulièrement par une sorte transe qui « anéantit la réalité ». Ce qui ne veut pas dire que toute structure de jeu comporte au préalable ces quatre caractères fondamentaux, ni même qu'une seule de ces catégories serait suffisante au sein d'une structure pour que celle-ci recouvre une dimension ludique, puisque le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un décide de jouer. « *Le hasard est un type de structure. Suffit-il à induire des formes de jeu objectivement déterminées ? Qu'il y ait des jeux de hasard ne*

prouve pas que le hasard soit d'essence ludique. Dans une situation hasardeuse, le jeu n'apparaît qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, assume un risque, parie sur un événement dont il ne maîtrise pas complètement la production. À lui seul, le hasard ne saurait faire jeu » (Henriot, 1989 : 110). Cette remarque de Jacques Henriot, prévaut pour les quatre pôles. Mais c'est en s'inscrivant dans ces catégories fondamentales que des composants du système de jeu pourront se révéler adaptés à l'attitude ludique et inciter à son adoption. Il est bien sûr possible de complexifier ces grands ensembles de catégorisation si les conditions de production du sens doivent être restituées avec davantage de détails. Emmanuel Guardiola et Stéphane Natkin (2005) emploient par exemple la théorie mathématique des jeux pour étudier à un « micro niveau » les « propriétés locales » d'un système de jeu³, de sorte à comprendre comment une situation particulière crée un conflit qui peut être maîtrisé par le joueur.

Comme nous l'avons déjà souligné, ce type d'approche se situerait pour Gonzalo Frasca en rupture avec les analyses des médias « traditionnels », les jeux vidéo impliquant pour lui « *un énorme changement de paradigme dans notre culture car ils représentent le premier média de simulation complexe pour les masses*⁴ » (Frasca, 2003 : 224). Selon cet auteur, cette perspective analytique relèverait donc d'une discipline particulière, dénommée ludologie, consacrée à la compréhension de « *la structure et des éléments [d'un jeu] – particulièrement ses règles – de même que sur la création de typologies et modèles pour expliquer les mécanismes de jeux*⁵ » (Ibid. : 222). Et du fait de la nature ontologique des jeux vidéo, le paradigme narratif et l'approche narratologique seraient antinomiques de la perspective ludologique. Il nous semble néanmoins important de nuancer ce postulat dans le cas du jeu sur support informatique, en ce que celui-ci induit des modalités de médiations particulières qui rendent à la fois complémentaires et indissociables ces deux angles d'analyse.

Le jeu sur support informatique : une médiation ludo-narrative

Pour jouer à un jeu non informatique, le joueur doit préalablement prendre connaissance des règles qui vont régir

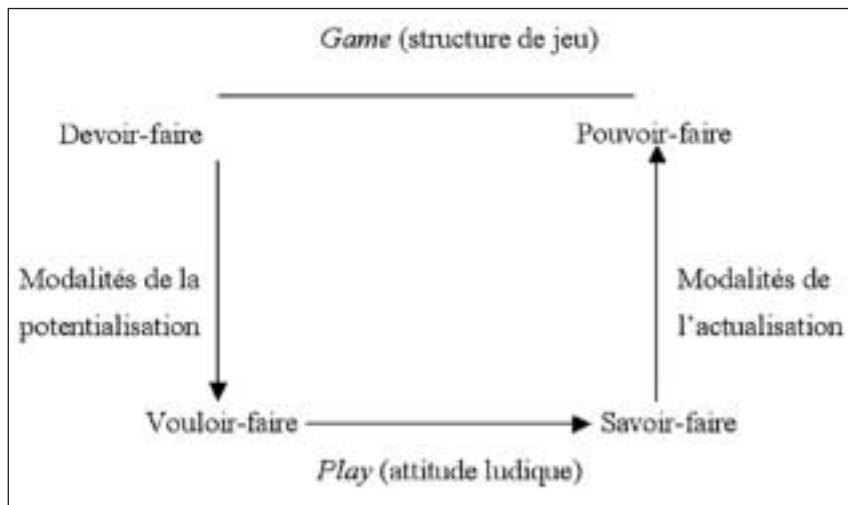
son action. Il peut de la sorte se faire par avance une idée du potentiel ludique de la structure selon ses propres représentations du jeu, pour actualiser ensuite ce système selon une attitude ludique si celui-ci répond à ses idéaux types de l'activité. En revanche, dans le cadre d'un jeu sur support informatique, le joueur n'a pas nécessairement besoin de prendre connaissance des règles qui régissent ses actions pour jouer le jeu, il peut en faire la découverte au fur et à mesure de sa progression. Par exemple, s'il n'est pas possible de jouer aux échecs sans connaître préalablement les règles précédant l'action, un logiciel d'échecs peut le permettre. Comme le souligne Patricia Greenfield, « *le plus intéressant à propos du jeu vidéo considéré comme un système complexe tient peut être au fait que personne ne vous fournit les règles à l'avance. Celles-ci doivent être découvertes par l'observation, par des tâtonnements, "essais et erreurs" et par une méthode de mise à l'épreuve des hypothèses* » (Greenfield, 1994 : 47). Le joueur ne pourra jamais être tout à fait certain qu'il a épuisé l'ensemble des règles structurant son acte, ceci même dans les jeux qui peuvent paraître les plus « rudimentaires ». Ainsi, un site internet dédié à *Pac-man* (Taito, 1981) recense-t-il les traits de caractère de chacun des fantômes et les règles qui modélisent leur comportement. Le fantôme rouge (nommé Blinky) augmente par exemple sa vitesse de déplacement lorsqu'il ne reste plus que 20 pastilles à l'écran. Mais malgré le fait que ce jeu soit paru il y a plus de 25 ans, ce site indique également sur un ton humoristique que « *la psychologie des fantômes est encore une science jeune. Si vous avez des éléments que vous souhaiteriez partager à propos du comportement des fantômes qui ne sont pas listés ici, nous aimerions avoir de vos nouvelles* ⁶ ».

Selon nous, cette constatation sur la découverte dynamique des règles change alors profondément les modalités de médiation ludique par support informatique. Tout en actualisant la structure de jeu, le joueur va en effet prendre connaissance du système de règles qui régit son action et porter un jugement sur l'adaptation de ce système à son usage ludique. Cette particularité renvoie à une notion particulière employée par les joueurs et professionnels pour qualifier ce qui fait la qualité d'un jeu vidéo indépendamment de ses seules caractéristiques techniques, celle de

« *gameplay* ». Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (*game*) et va en éprouver le potentiel de « jeu » (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (*play*), ce que traduit le terme de *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale. L'attention se porte de la sorte tout autant sur la structure que sur l'action elle-même, nécessitant un équilibre constant entre engagement et distanciation afin que l'action puisse être à la fois maintenue et évaluée. C'est cette dynamique même qui va constituer le *gameplay* de l'œuvre et susciter le (dé)plaisir du joueur.

Dans ce cadre, s'il faut effectivement recourir à une approche ludologique « classique » pour aborder la nature des différents éléments composant un système de jeu (*mimicry* ou *agôn*, typologies de règles, etc.), l'importance que revêt la notion de *gameplay* dans les jeux vidéo incite à prendre en compte au sein d'une analyse de jeu vidéo l'aspect diachronique d'appréhension de la structure de jeu, ce que le joueur est incité à faire pour que les mécanismes du système se délivrent dans l'action et « entrent en jeu ». L'adjonction d'éléments de sémiotique narrative – issus essentiellement de la théorie greimassienne du schéma narratif canonique et des modalités du faire – permet de répondre à cette nécessité. En somme, si la ludologie permet d'aborder les mécanismes d'un système de jeu selon un axe paradigmatique, la narratologie permet d'aborder l'axe syntagmatique de l'expérience de jeu sur support informatique. Pour synthétiser, cette approche ludo-narratologique consiste à rendre compte, dans la succession des énoncés narratifs, des mécanismes ludiques mis en place à travers ce que le joueur doit faire (dénommé modalité du devoir-faire en sémiotique narrative) et peut faire (pouvoir-faire), de sorte à comprendre la façon dont on va inciter l'individu à adopter une attitude ludique (vouloir-faire) tout en tenant compte du « savoir-faire » requis pour réaliser le projet délivré. Certaines œuvres vidéoludiques sont en effet avant tout destinées à un public disposant par avance d'un important savoir-faire, qui sera mis à l'épreuve lors de la partie, tandis que d'autres jeux s'adressent à un plus large public et ont dans ce cadre pour vocation de délivrer les connaissances

nécessaires à leur utilisation au cours de l'actualisation du système (en somme, on analyse ici quel type de « joueur modèle » la structure postule pour pouvoir être actualisée). Les modalités du faire peuvent être classées par paire. En effet, le devoir-faire et le vouloir-faire sont dénommés modalités de la potentialisation car ils mettent en perspective la performance à réaliser. Le pouvoir-faire et le savoir-faire sont dénommés modalités de l'actualisation, ils indiquent ce qui est nécessaire pour réaliser la performance. Ces différents éléments peuvent alors être synthétisés par le modèle suivant :



Modèle sémiotique du gameplay

Il est nécessaire de rappeler qu'un « programme narratif » est une séquence en quatre phases, où un sujet-opérateur passe d'une phase de manipulation (1) – où une quête lui est délivrée par un destinataire-émetteur – à une phase d'acquisition des compétences nécessaires (2) à la réalisation d'une performance (3), le programme narratif se terminant par une phase de sanction (4), ce qui peut mener à un nouveau programme narratif. Dans cette perspective, tout jeu comporte au minimum un programme narratif à actualiser, même s'il n'a pas vocation à délivrer une histoire préalablement établie (on dira dans ce cas que l'histoire de la partie est auto-générative) : *Tetris* délivre par exemple dès le départ au joueur la tâche d'effectuer des lignes à partir de Tetraminos, ceci en se fondant sur un pouvoir-faire restreint qui repose en partie sur l'*alea* d'apparition de pièces de différentes natures (il n'y a que peu d'actions réalisables sur les pièces), de sorte que le jeu ne nécessite

qu'un savoir-faire minime pour être initialement pris en main, la fin d'un programme narratif étant entre autres signifié par le passage au niveau supérieur, etc.⁷.

Redéfinir le projet ludologique

Pour conclure, il est important de rappeler que les réflexions précédentes constituent un cadre général d'analyse des jeux vidéo. À ce titre, ce cadre incite à l'exploration des pistes qu'il esquisse : il nous semble notamment important de souligner à nouveau qu'une structure de jeu prescrit la façon dont certains signes

peuvent être agencés par le joueur pour faire sens, non la façon dont ils seront interprétés. En ce sens, il est nécessaire de compléter les analyses internes de l'objet par des analyses de pratiques pour avoir un regard d'ensemble sur le processus de médiation, de sorte à cerner la façon dont les joueurs confèrent une signification ludique à la structure de jeu. Mais, inversement, il ne faut pas pour autant

ignorer la structure sur laquelle se porte l'attention du joueur car cela reviendrait à ignorer le contexte qui permet à l'activité ludique de prendre forme. La diversité des approches qui constituent ce dossier a pour ambition de montrer que la compréhension des multiples aspects du phénomène nécessite de mobiliser une complémentarité de regards, issus de perspectives disciplinaires variées. Jusqu'à présent, peu d'entreprises consacrées à l'objet ont cherché à tenir compte de cette complexité. Pour y répondre, il est selon nous nécessaire de redéfinir le projet ludologique, tel qu'il a notamment été initié par Gonzalo Frasca. La ludologie doit être définie comme la discipline qui étudie le jeu, dans la signification la plus large de ce terme. Ainsi, il ne s'agirait pas uniquement de limiter la ludologie à l'étude des jeux compris comme structures, mais de prendre en considération l'ensemble des analyses qui se portent sur les phénomènes ludiques en général. Et dans ce cadre, la ludologie se doit d'être interdisciplinaire.

Bibliographie

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

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

Frasca (G.), 2003, « Simulation versus narrative », in Wolf (M. J. P.), Perron (B.), (dirs.), *The video game theory reader*, New York : Routledge, p. 221-235.

Greenfield (P. M.), 1994, « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », *Réseaux*, 67, p. 33-56.

Genvo (S.), 2006a, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Ludovia* 2006, Saint-Lizier, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html

Genvo (S.), 2006b, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, Thèse en

sciences de l'information et de la communication, université Paul Verlaine, Metz, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com/publis/these.html>

Guardiola (E.), Natkin (S.), 2005, « Game theory and video game, a new approach of game theory to analyze and conceive game systems », *CGAMES'05*, en ligne : <<http://cedric.cnam.fr/PUBLIS/RC859.pdf>>.

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

Higuinen (E.) et Tesson (C.), 2002, « Cinéphiles et ludophiles », *Cahiers du Cinéma*, hors-série, septembre, p. 4.

Notes

1. Notre traduction.
2. <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>, consulté le 03/08/06.
3. Le jeu analysé est *Ninja Gaiden* (Tecmo, 2004).
4. Notre traduction.
5. Notre traduction.
6. Notre traduction, <<http://jongy.tripod.com/GhostPsychology.html>>.
7. Pour une présentation plus détaillée de cette méthodologie d'analyse ou pour une étude plus approfondie du jeu *Tetris*, voir notamment Genvo S., 2006a et Genvo S., 2006b, p. 216-237.