

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

SENS, FONCTION ET APPROPRIATION DU JEU :
L'EXEMPLE DE *WORLD OF WARCRAFT*

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR
MAUDE BONENFANT

JANVIER 2010

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de thèse, Charles Perraton, dont les qualités intellectuelles et la sensibilité sont exceptionnelles. Depuis le début, Charles a cru à ce projet et il s'est investi entièrement pour être en mesure de m'encadrer. Je serai toujours reconnaissante envers sa très grande générosité et son humanité. Il ne m'a pas seulement aidé dans ma recherche, mais aussi dans toutes mes démarches universitaires et personnelles. Il a été et restera un mentor pour moi.

Je dois ensuite tout de suite remercier mon codirecteur de thèse, Bernard Perron, qui a su, lui aussi, m'épauler intellectuellement et lors des périodes de découragement. Son ouverture, son dévouement pour les étudiants et son plaisir évident dans tout ce qu'il fait m'ont beaucoup inspirée. Bernard a aussi toujours su me poser les questions qui m'ont fait progresser autant dans mes recherches que dans ma vie personnelle. Son approche de la vie continuera à être un modèle pour moi et son amitié me restera chère.

J'ai eu une chance incroyable d'avoir des directeurs aussi complémentaires et remarquables. J'ai aussi eu le bonheur d'être entourée par des professeurs, collègues et amis qui m'ont soutenue et stimulée intellectuellement. Sans leur présence, leurs questionnements et leurs propres recherches, je n'aurais pu mener à bien cette thèse. Je suis aussi redevable envers le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC) pour leur appui financier.

Je ne veux pas oublier de remercier mes bons copains, car, sans eux, j'aurais souvent oublié de sortir de mes livres. Laura, ma puce, m'a elle aussi souvent ramenée à mes priorités et je la remercie pour sa bonne humeur. Ma famille a également été d'une grande aide, sur tous les plans, mais je tiens à souligner le travail de relecture de mes parents, Célyne et René. Peu de doctorants ont la chance d'avoir des parents avec qui discuter de leurs travaux. Finalement, un merci tout particulier à Knut et Bandzaid, mes compères de *World of Warcraft*. Ils ont non seulement joué le rôle de *tank* et de *healer*, mais aussi le rôle d'amis, de cobayes et de guides. Cette thèse terminée, je suis désormais prête à me lancer dans un nouveau jeu...

TABLE DES MATIÈRES

Liste des figures.....	x
Liste des tableaux	xi
Résumé.....	xii
INTRODUCTION.....	1
I.1 Nouvelles perspectives sur le jeu	2
I.2 Le rapport du joueur au jeu	4
I.3 Point de vue adopté	5
I.4 L'éthique du joueur	6
I.5 Plan de travail.....	8
PREMIÈRE PARTIE : LE JEU	
CHAPITRE I : LE JEU VIDÉO <i>WORLD OF WARCRAFT</i> (WOW)	14
1.1 L'historique d'apparition du jeu WoW	16
1.1.1 Les jeux de rôle sur table.....	17
1.1.2 Les jeux vidéo en réseau.....	19
1.1.3 Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.....	23
1.1.4 L'arrivée de WoW	26
1.2 La présentation générale du jeu WoW	28
1.2.1 L'installation.....	29
1.2.2 Le mode de jeu	30
1.2.3 L'avatar.....	31
1.2.4 Les espaces du jeu	35
1.2.5 La guilde.....	37

1.2.6	Les objectifs et activités	38
1.3	Les études sur le jeu WoW	42
1.3.1	WoW est un exemple révélateur.....	43
1.3.2	Différentes analyses de WoW	48
	Conclusion du chapitre I.....	52
	CHAPITRE II : L'APPROCHE CLASSIQUE DU JEU.....	54
2.1	Les définitions classiques du jeu	56
2.1.1	La naissance des études sur le jeu	56
2.1.2	Johan Huizinga	58
2.1.3	Roger Caillois.....	63
2.1.4	Jesper Juul	71
2.2	Critique des définitions classiques	80
2.2.1	Critique des critères qui concernent le rapport du jeu à lui-même	81
2.2.2	Critique des critères qui concernent le rapport du jeu au joueur	85
2.2.3	Critique des critères qui concernent le rapport du jeu au monde.....	89
	Conclusion du chapitre II	97
	CHAPITRE III : LES NOUVELLES PERSPECTIVES SUR LE JEU	100
3.1	Huizinga ouvre la voie.....	103
3.1.1	Distinction entre la fonction primaire de jeu et sa notion.....	103
3.1.2	Retombées pour les études sur le jeu.....	107
3.2	Eugen Fink	109
3.2.1	Le jeu comme sujet philosophique	109
3.2.2	Le jeu comme symbole du monde.....	110
3.2.3	Réalité et irréalité du jeu.....	112

3.2.4	Le jeu n'est pas une copie de la réalité.....	115
3.2.5	Le jeu et le culte.....	116
3.2.6	Le jeu comme rapport au monde.....	118
3.2.7	Critique.....	120
3.3	Jacques Henriot.....	122
3.3.1	Critique de ses prédécesseurs.....	122
3.3.2	Le jeu : entre structure et attitude ludiques.....	124
3.3.3	La distance comme structure ludique.....	127
3.3.4	L'attitude ludique.....	129
3.3.5	Le jeu existentiel.....	133
3.3.6	Critique.....	134
3.4	Colas Duflo.....	137
3.4.1	Méthodologie de travail.....	137
3.4.2	Définition du jeu.....	140
3.4.3	La structure du jeu.....	143
3.4.4	Compétence, pensée et prudence du joueur.....	144
3.4.5	Critique.....	146
3.5	Katie Salen et Eric Zimmerman.....	149
3.5.1	Méthodologie de travail.....	149
3.5.2	Définition du jeu.....	151
3.5.3	Premier niveau d'analyse : les règles.....	155
3.5.4	Les jeux numériques.....	156
3.5.5	Deuxième niveau d'analyse : le play.....	159
3.5.6	Troisième niveau d'analyse : la culture.....	163

3.5.7 Critique.....	164
3.6 Thomas M. Malaby	166
3.6.1 Définition du jeu.....	166
3.6.2 La contingence et le sens.....	168
3.6.3 Remise en question du critère de « séparation ».....	170
3.6.4 Remise en question des autres critères	173
3.6.5 Critique.....	174
Conclusion du chapitre III	175
DEUXIÈME PARTIE : JOUER	
CHAPITRE IV : LE SENS DU JEU	182
4.1 Le jeu donne du sens à une expérience.....	184
4.1.1 Les signes du jeu	185
4.1.2 L'encyclopédie du joueur	194
4.1.3 L'interprétation : un jeu pour le joueur	198
4.2 Contraindre le sens	204
4.2.1 Caractéristiques physiques du jeu.....	205
4.2.2 Le jeu comme objet de discours	214
4.2.3 Contenu de l'encyclopédie	218
4.2.4 Stratégies des concepteurs.....	222
4.3 Les critères définissant le sens du jeu.....	225
4.3.1 Les limites du jeu.....	227
4.3.2 La liberté ludique.....	240
4.3.3 Le sens du jeu s'oppose au sacré.....	250
4.3.4 La tension entre les limites et la liberté	257

Conclusion du chapitre IV	263
CHAPITRE V : L'ESPACE D'APPROPRIATION	268
5.1 Appropriation du jeu.....	270
5.1.1 Aucune contrainte totale	271
5.1.2 Exemples d'appropriations dans WoW	281
5.2 Définir l'espace d'appropriation.....	298
5.2.1 Définition de l'espace d'appropriation	299
5.2.2 Limitations de l'espace d'appropriation	308
5.3 La virtualité de l'espace d'appropriation.....	313
5.3.1 La réalité du jeu et le jeu en puissance	315
5.3.2 La contingence.....	324
5.3.3 Les possibles du jeu.....	326
5.3.4 La part virtuelle du jeu.....	329
5.3.5 Jouer avec les possibles et la part virtuelle.....	333
5.3.6 Modes de rapport au jeu	338
Conclusion du chapitre V	343
CHAPITRE VI : L'ÉTHIQUE DU JOUEUR	347
6.1 Jugements éthiques sur le jeu	350
6.1.1 Platon : la mise en valeur du jeu.....	351
6.1.2 Aristote : la condamnation du jeu.....	354
6.1.3 Pascal : le jugement médian	356
6.1.4 L'héritage	358
6.2 Responsabilité du joueur	361
6.2.1 Responsabilité vis-à-vis de soi-même	362

6.2.2	Responsabilité sociale	365
6.3	L'éthique spinoziste.....	369
6.3.1	Composition et décomposition	370
6.3.2	La Raison de tous et de chacun	375
6.3.3	Raisonnement sur son rapport de composition ou de décomposition	377
6.4	L'appropriation comme éthique du joueur	384
6.4.1	Se mettre à distance et être dans l'action grâce à l'appropriation	385
6.4.2	L'appropriation en accord avec la Raison	387
6.4.3	L'appropriation du jeu participe-t-elle à la félicité humaine ?	388
6.4.4	Le jeu est-il le moyen à prendre ?.....	391
	Conclusion du chapitre VI.....	392
	CONCLUSION	396
C.1	Les tenants de l'approches classique	397
C.2	Critique de l'approche classique.....	399
C.3	Les tenants des nouvelles perspectives sur le jeu	400
C.4	L'interprétation du sens du jeu	403
C.5	Le sens circonscrit du jeu.....	405
C.6	Le sens relatif du jeu.....	407
C.7	Les règles et la liberté interprétative	408
C.8	La fonction de jeu : l'interprétation des possibles et de la part virtuelle	410
C.9	L'éthique du joueur.....	413
C.10	L' <i>anthrôpos paizôn</i>	416
C.11	Le jeu comme éthique de vie	418
C.12	De l'éthique à l'esthétique	420

APPENDICE : PRÉSENTATION DU JEU *WORLD OF WARCRAFT*423
BIBLIOGRAPHIE DES ŒUVRES CITÉES.....465

LISTE DES FIGURES

Figure

4.1	<i>World of Warcraft</i> : le point d'exclamation	193
5.1	Interface de jeu d'un joueur de WoW qui joue avec une centaine d'additiel	292
5.2	Interface de jeu d'un joueur de WoW qui joue avec aucun additiel	293
A.1	Logo de Blizzard	425
A.2	Les races dans WoW	428
A.3	Le tableau avec tout l'équipement (<i>character info</i>)	434
A.4	Un exemple de statistiques associées à une pièce d'équipement	435
A.5	La carte d'Outland	438
A.6	La carte d'Azeroth	439
A.7	La carte de Northrend.....	439
A.8	Quatre exemples de décors.....	440
A.9	Trois types de montures : deux chevaux, un éléphant et une monture volante	445
A.10	Première fenêtre d'entrée dans le jeu (1)	460
A.11	Deuxième fenêtre d'entrée dans le jeu (2)	461
A.12	L'interface diégétique et extradiégétique (3)	463

LISTE DES TABLEAUX

Tableau

I.1	Le concept de jeu : la notion et la fonction de jeu	11
2.1	Répartition des jeux selon Roger Caillois.....	67
2.2	Limites du modèle classique du jeu selon Jesper Juul	75
3.1	Les catégories du play selon Katie Salen et Eric Zimmerman.....	160
3.2	Reprise du tableau I.1 : Le concept de jeu : la notion et la fonction de jeu	180
5.1	Répartition des catégories de ce qui a lieu ou non	319
3.2	Les modes de rapport du joueur aux règles du jeu.....	338
C.1	Reprise du tableau I.1 : Le concept de jeu : la notion et la fonction de jeu.....	413

RÉSUMÉ

Le premier objectif de cette thèse est d'étudier l'exemple archétypal du jeu vidéo World of Warcraft (WoW) (chapitre I) pour montrer que l'approche classique (chapitre II) est inadéquate par rapport aux nouvelles perspectives sur le jeu (chapitre III) pour faire état de la pluralité des sens produits lors de l'usage du jeu. Les études produites à ce jour sur ce jeu vidéo tendent à le prouver (Corneliussen, Walker Rettberg, Taylor, etc.) : il semble impossible de circonscrire de manière univoque ce que ce jeu signifie pour chacun des joueurs. Il est à la fois une plate-forme ludique, un logiciel de création, un outil de communication et de socialisation, un lieu de travail, un décor pour du jeu de rôle, etc.

Pour démontrer la complexité du processus de production de sens d'un jeu tel que WoW, nous nous basons à la fois sur les principaux auteurs sur le jeu issus de l'approche classique (Huizinga, Caillois, Juul) et des nouvelles perspectives (Fink, Henriot, Duflo, Salen et Zimmerman, Malaby) ainsi que sur un cadre théorique sémiologique (Leibniz, Peirce, Eco, etc.) pour distinguer la notion relative de jeu de sa fonction universelle. Alors que la notion de jeu dépend du contexte d'actualisation par un joueur ou un observateur, la fonction se définit par ses conditions de possibilités que nous affirmons être l'espace de liberté encadrée par les règles du jeu : la fonction est le « jeu du jeu », c'est-à-dire l'espace de jeu qui rend possible l'indétermination des actions futures et du sens produit. Le jeu est à la fois produit sous forme de sens (notion) et producteur de sens (fonction).

Pour bien marquer ces deux facettes du concept de « jeu », nous élaborons sur la manière dont est produit le sens lors de l'expérience vidéoludique (chapitre IV) et le rôle de l'espace d'appropriation dans l'actualisation du jeu (chapitre V). L'espace d'appropriation est cet espace de liberté plus ou moins restreint que le joueur investit à sa manière. Le sens du jeu étant toujours dépendant de ce qu'en feront les joueurs, nous étudions donc le jeu à travers l'expérience appropriative qui en est faite. Les joueurs s'approprient le jeu, que ce soit en respect ou non des règles, en répétant les occurrences passées ou en créant de nouvelles possibilités (de nouveaux coups, de nouvelles tactiques, de nouvelles actions, etc.). Pour comprendre la spécificité de la fonction de jeu et de l'espace d'appropriation, nous faisons appel aux concepts de réel, actuel, possible et virtuel (Deleuze, Granger, Lévy), la virtualité étant l'élément clé de notre approche pour montrer que le joueur est créateur du sens de son expérience ludique.

Ce point de vue immanentiste sur la définition du jeu où le joueur est producteur du jeu entraîne une responsabilisation de la part du joueur dans le sens produit et partagé par la communauté, ce qui suscite une réflexion sur l'éthique (chapitre VI). À partir de la théorie spinoziste, nous proposons alors un modèle pour réfléchir à l'éthique du joueur et à ce que le jeu peut signifier pour l'expérience humaine. L'objectif final de notre thèse est d'évaluer le lien entre la définition du concept de jeu et l'éthique du joueur.

Mots clés : jeu, sémiologie, interprétation, éthique, jeu vidéo.

INTRODUCTION

Apparu dès les années 1960, le jeu vidéo est devenu un phénomène majeur en quelques dizaines d'années seulement. Réunissant un nombre grandissant d'utilisateurs de plus en plus diversifiés, ce type de jeu s'impose désormais dans notre univers multimédia. Le jeu vidéo a pris une telle importance que les écrits sur ce média se sont multipliés jusqu'à la création d'un champ d'étude qui lui est entièrement consacré : les études sur le jeu vidéo (ou *Game Studies*). À partir de la fin des années 1990, le jeu vidéo est devenu un objet d'étude légitime et le sujet d'un champ réunissant plusieurs disciplines fort différentes : sociologie, économie, études cinématographiques, psychologie, philosophie, droit, etc.

Les études sur le jeu vidéo prennent aussi pour objet différents types de jeux vidéo (les jeux de rôle, les jeux éducatifs, les jeux de tirs, les jeux pour enfants, les jeux de stratégie, etc.) et ce, sur différents supports (sur ordinateur, sur téléphone mobile, sur console, dans les arcades, etc.). La variété des études produites couvre un large éventail et l'expérience vécue dans ces mondes ludiques commence à être bien décrite par la littérature académique. Pourtant, le jeu vidéo souffre encore de nombreux préjugés : « il suffit de se demander ce qu'est le jeu pour qu'un ensemble d'idées reçues viennent s'engouffrer dans la brèche ouverte par la question » (Genvo, 2009 : 112). Nous croyons que ces jugements préconçus sont causés en partie par l'idée que l'on se fait de ce qu'est un jeu et les définitions qu'on lui donne.

Il faut dire que le jeu, en tant que concept, n'est étudié que depuis le XX^e siècle. En tant que précurseurs, Johan Huizinga (1938) et Roger Caillois (1958) ont chacun donné une définition basée sur l'énumération de critères inhérents à tous les jeux. Selon leur approche, le sens de ce qu'est le jeu est prédéfini de manière transcendantale avant même l'expérience,

comme si les conditions du jeu pouvaient être données *a priori*¹. Leurs définitions énoncent donc une série de critères applicables à tous les jeux et s'articulent principalement autour de la séparation spatiotemporelle de l'activité ludique par rapport aux autres activités. Huizinga a donné naissance à cette spécificité du jeu qualifiée de « cercle magique ». Cette notion a influencé notre manière de concevoir le jeu comme une activité « séparée » de la vie quotidienne. Nous qualifions cette approche issue des écrits de Huizinga et Caillois de « classique » puisqu'elle est la première tentative de définir le jeu et parce qu'elle a marqué des générations de chercheurs. Bien qu'elle soit aujourd'hui critiquée, elle a été et est toujours largement reprise lorsqu'il est question de définir le jeu – comme le prouvent les définitions formulées par les chercheurs en études sur le jeu vidéo Jesper Juul (2005), Katie Salen et Eric Zimmerman (2004).

I.1 Nouvelles perspectives sur le jeu

Sans en définir la spécificité par rapport au jeu ni les liens entre eux, l'addition de critères transcendants ne semble pas être la voie à adopter pour définir le jeu : « seule une définition qu'on pourrait appeler génétique, en un sens approchant celui de Spinoza, ou au moins une définition d'un seul tenant, pourra être réellement, en l'occurrence, adéquate » (Duflo, 1997b : 46). Dès les années 1960, des auteurs ont offert une approche critique et novatrice du jeu qui remet en question l'approche classique. Eugen Fink (1960), qui rend légitime le jeu en tant qu'objet d'étude philosophique, utilise le jeu pour comprendre la place de l'humain dans le monde à partir d'une vision globale sur le jeu. Il fait du jeu un symbole qui n'est pas le simple reflet de la vie quotidienne, mais une manière de représenter le monde et même de « produire » le monde.

De son côté, Jacques Henriot (1969, 1989) décrit le jeu comme un « procès » et critique durement l'approche classique en redonnant au joueur la place qui lui revient dans la

¹ Définition inspirée par *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001 où il est aussi question de « l'apparence transcendantale » : « illusion qui porte notre esprit à dépasser par le raisonnement les limites de l'expérience ».

définition du jeu. Cette approche nouvelle considère le jeu comme une structure productrice de sens pour le joueur. Pour Colas Duflo, le jeu se résume simplement en « l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (1997b : 57). Pour Fink, Henriot et Duflo, mais aussi pour Thomas M. Malaby (2007), le jeu est une attitude face à une activité et un mode d'expérience dont le joueur est le coproducteur du sens.

En fait, ces auteurs distinguent plus ou moins explicitement² deux facettes du concept³ de jeu tel que nous l'entendons : la notion et la fonction⁴. Nous considérons cette distinction comme étant essentielle pour ne pas produire des contradictions dans la démonstration. La notion de jeu est une construction théorique située de manière spatiotemporelle, c'est-à-dire un « objet abstrait de connaissance⁵ » produit par une communauté et relatif culturellement. La notion sert de cadre interprétatif pour donner du sens à une expérience, mais ce sens dépend du contexte dans lequel se trouve le joueur ou l'interprète. Ce sens peut être défini par les chercheurs, mais ils doivent alors nécessairement le situer par rapport à une culture et une langue.

Si la notion apparaît comme étant un « résultat » variable, de son côté, la fonction de jeu est le processus universel par lequel le sens est produit et renouvelé. Cette fonction se définit par l'ensemble des conditions de possibilité, peu importe le lieu et le moment historique. La fonction est en fait « l'ensemble des propriétés par rapport à un processus d'ensemble⁶ ». Au contraire de l'approche classique qui définit la notion uniquement, les nouvelles perspectives formulent des définitions « fonctionnelles⁷ », c'est-à-dire des définitions qui tirent leurs qualités de l'adaptation à leur fonction. Nous constatons que le jeu,

² Ces auteurs ne l'expriment pas de manière aussi directe, mais nous croyons que cette lecture de leurs écrits éclaire de façon convaincante leur approche.

³ Nous donnons le sens de « représentation générale et abstraite » au terme « concept » qui chapeaute alors à la fois la notion de jeu (comme connaissance) et la fonction de jeu (nécessaire à un processus).

⁴ Nous établissons une distinction entre l'expression « fonction du jeu », en tant que « rôle du jeu » et son utilité, et l'expression « fonction de jeu », compris comme « l'ensemble des propriétés actives du jeu » (définitions inspirées du *Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001). Dans notre thèse, nous nous intéressons à la fonction de jeu et non à la fonction du jeu pour l'individu ou la collectivité.

⁵ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

en tant que concept, est à la fois produit sous forme de sens (notion) et producteur de sens (fonction). À partir de cette distinction, nous posons l'hypothèse que le jeu est un mode de structuration du sens qui est, comme le dit Fink, « un itinéraire de la pensée » (1960 : 70).

I.2 Le rapport du joueur au jeu

Les auteurs issus de ce que nous avons appelé les « nouvelles perspectives sur le jeu » définissent le jeu à partir d'une approche « immanentiste⁸ ». Selon cette nouvelle approche, la « cause » du jeu réside dans le joueur, c'est-à-dire que le sens du jeu est produit par le rapport du joueur avec la structure du jeu. Le jeu ne se limite pas au « jouet » (dans ce cas-ci, le logiciel du jeu vidéo), mais au sens que le joueur produit par son interaction avec la structure du jeu et avec les autres joueurs. Le sens est aussi produit par l'expansion du jeu vidéo dans d'autres représentations : les sites web, les forums, les conversations sur d'autres plates-formes, etc. La pratique ludique n'est plus prise dans le « cercle magique » spatiotemporel, mais devient plutôt un type de rapport au monde, rapport qui produit du sens.

Grâce à ces nouvelles perspectives, on comprend que le sens du jeu est en devenir au fur et à mesure de l'expérience du joueur. Le jeu est un moyen permettant à l'individu de comprendre son rapport au monde et le monde lui-même, mais n'est en aucun cas une entité fixe dont le sens est uniforme et univoque. Tous les jeux évoluent, même ceux qui s'appuient sur une codification forte tels que les échecs ou ceux basés sur la programmation. Les joueurs de jeux vidéo connaissent bien les modifications qui peuvent être apportées au jeu. Toutes les modifications physiques (sur le code) ou conceptuelles observables tendent à prouver que le sens qui est produit par la plate-forme de jeu (ou le jouet) ne peut être prédéfini sans ajouter une marge d'erreur aux résultats. La même action prend différents sens pour le même joueur, pour des joueurs différents et pour des observateurs (par exemple, des chercheurs). Si le sens du jeu préexistait avant même l'expérience que le joueur peut en faire, le jeu se limiterait à ce qu'il *devrait* être et ne ferait pas état de ce qu'il *devient*. Pourtant, des décalages sont

⁸ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

fréquemment observables entre le jeu « idéal » proposé par les concepteurs et l'usage qui en est fait par les joueurs.

Grâce à notre expérience personnelle de joueuse, aux entrevues de joueurs menées dans le cadre d'*Homo Ludens*⁹ et aux recherches menées sur ce sujet à travers l'Internet et la littérature sur les jeux vidéo, nous remarquons de nombreux exemples d'appropriation par les joueurs où le sens du jeu a été détourné et de nouveaux usages créés. Cet espace de liberté interprétative des règles et du jouet est ce que nous avons appelé « l'espace d'appropriation », c'est-à-dire un espace en puissance de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir. L'actualisation de diverses appropriations est la preuve que le sens du jeu ne peut être prédéterminé. L'observation de ces appropriations et de ces détournements de sens a été le point de départ de notre thèse : comment peut-on définir ce qu'est le jeu si sa forme est en partie différente pour tous les joueurs ?

I.3 Point de vue adopté

Nous avons rapidement constaté que l'approche classique n'est pas adéquate pour faire état de l'expérience ludique et ne pouvait pas répondre à cette question, car elle proposait une réponse unique pour tous les joueurs, avant même l'expérience ludique : le jeu est séparé de la vie quotidienne, il est improductif, inoffensif, incertain, fictif, etc. Selon nous, considérer le jeu comme un cadre interprétatif et comme une fonction a une valeur heuristique beaucoup plus grande que de suivre une liste de critères qui contraignent le sens du jeu et de la recherche à une seule vision du jeu et du monde. Alors que les nouvelles

⁹ La recherche *Homo Ludens* porte sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo en ligne. Menée à l'Université du Québec à Montréal (UQAM), elle est dirigée par M. Charles Perraton, codirigée par Mme Magda Fusaro et financée par le CRSH (2007-2010). Depuis 2008, nous sommes la coordonnatrice du projet et avons participé à toutes les étapes de son élaboration. Grâce à cette étude, nous avons récolté près d'une cinquantaine de journaux de bord et d'entrevues (d'une à deux heures) de joueurs « experts » (www.homoludens.uqam.ca). Au moment du dépôt de notre thèse, les chercheurs d'*Homo Ludens* en sont à l'analyse des données, raison pour laquelle très peu de références sont faites à cette recherche dans notre thèse.

perspectives sur le jeu amenées par Fink, Henriot, Duflo et bien d'autres ouvrent de nouveaux horizons d'étude, l'approche classique est restrictive et referme le champ d'étude sur une manière limitée d'aborder le jeu. Dans notre thèse, nous démontrerons qu'en restreignant la définition du jeu à une liste de critères transcendants, l'approche classique limite aussi les études qui peuvent en être faites. Cette approche fait abstraction de la richesse et de la complexité des sens produits à partir d'une même plate-forme de jeu et d'un même ensemble de règles pour une communauté de joueurs, mais elle fait aussi abstraction de la fonction de jeu, pourtant essentielle au renouvellement du sens et du monde. Si nous pouvions définir le jeu avant même l'expérience qui en est faite par les joueurs, le chercheur limiterait les analyses possibles avant même l'observation du phénomène.

Non seulement le fait de définir le sens de la pratique ludique préalablement à l'expérience restreint l'analyse des sens produits par les jeux vidéo, mais ce point de vue favorise aussi des adéquations controversées telles que, par exemple : si le jeu est séparé et fictif, alors il n'a pas de répercussion sur la vie du joueur ; s'il est improductif, alors il n'apporte rien au joueur, etc. En refermant la définition du jeu sur le « cercle magique », l'approche classique ne peut plus faire état de la pluralité des expériences des joueurs grâce au chevauchement des frontières et grâce à la superposition des sens qu'elle cherche justement à circonscrire. Le jeu est un mode d'expérience dont le sens exprime l'interprétation du monde qui est faite par un individu et par la communauté dans laquelle il évolue – vision qui fait éclater la définition du jeu vers un ensemble de perspectives différentes et signifiantes. Dans notre thèse, nous favoriserons donc l'approche issue des nouvelles perspectives pour comprendre ce qu'est le jeu.

I.4 L'éthique du joueur

Le fait de choisir cette seconde voie d'étude nous permet de répondre à notre question d'origine : en considérant le joueur comme le pôle de production du sens du jeu grâce à son rapport à la structure ludique, il est possible de comprendre les variations du sens

ludique pour chaque joueur (notion) et la manière dont ses variations sont possibles (fonction). En fait, la notion de jeu pose la relativité du sens produit par tous les joueurs et la fonction de jeu, universelle à tous les jeux, est ce qui permet cette relativité qui est partagée par tous au moment du jeu. Les nouvelles perspectives sur le jeu nous permettent de bien distinguer le sens ludique différent pour tous les joueurs, le sens partagé par les joueurs qui jouent ensemble et comment le jeu est possible.

La conséquence majeure de l'adoption de cette seconde voie d'étude est donc le rôle même du joueur dans la définition du jeu. Grâce aux auteurs qui se sont éloignés de l'approche classique, le joueur acquiert désormais une responsabilité dans l'actualisation du devenir du jeu, dans sa définition et dans son sens produit. Le sens du jeu, mais aussi le sens du joueur, n'est plus « prédéfini ». Cette manière de concevoir le jeu est le premier pas vers l'élaboration d'une éthique qui amène le joueur à se responsabiliser dans la production du sens : il doit apprendre à diriger sa conduite, car chacune de ses actions dans le jeu prend un sens – d'autant plus si le jeu se joue en groupe. Le jeu n'est pas « in-signifiant » et le sens produit a des effets sur le joueur, mais aussi sur la communauté des joueurs et la société dans laquelle il vit : il revient en partie au joueur d'en définir les termes. Seules les nouvelles perspectives sur le jeu responsabilisent le joueur sur le devenir du jeu et de lui-même et (re)donnent au joueur le pouvoir de transformer le sens produit par sa pratique des jeux.

Historiquement, de nombreux liens sont à établir entre le jeu et l'éthique. Par exemple, Aristote condamne toute forme de jeu alors que Pascal encourage seulement la pratique d'un « bon » jeu pour se rapprocher de Dieu. De son côté, Platon démontre que les jeux des anciens, s'ils sont joués avec le plus grand sérieux, mènent vers le Bien de l'homme et de la communauté. Cette vision de Platon, qui fait du ludique un moyen de s'accorder à soi-même, a été l'élément déclencheur de notre réflexion sur la valeur du jeu pour un individu alors que le joueur est responsable du sens du jeu vis-à-vis de lui-même et vis-à-vis de la communauté. Si la pensée aristotélicienne a largement influencé le statut et le sens du jeu au fil des siècles, cette idée de Platon nous paraît être une source sous-estimée d'un questionnement pertinent sur les liens entre le jeu et l'éthique. Certains auteurs ont d'ailleurs déjà soulevé la valeur du jeu pour la réflexion sur l'homme (Leibniz, Schiller, Nietzsche,

etc.) et nous constatons que la majorité des philosophes qui se sont intéressés au jeu posent un jugement sur les bienfaits ou les méfaits de la pratique ludique.

Aujourd'hui encore, le jeu, mais plus particulièrement le jeu vidéo, est souvent évalué à partir d'une posture manichéenne héritée de Platon ou d'Aristote où le jeu vidéo est « bien » ou « mal ». Personne ne semble indifférent, comme si le jeu était automatiquement accompagné d'une évaluation sociale sur sa valeur *a priori*. Par exemple, *World of Warcraft* (WoW), que nous avons choisi comme modèle à partir duquel sont évalués les autres jeux du même type, est sujet à de nombreuses controverses. Il est accusé d'être la cause d'aliénation, de renfermement, de pertes de repères, etc., mais est aussi louangé comme étant un moyen de socialiser, d'apprendre, de se découvrir, etc. De prime abord, ces opinions sur le jeu semblent être dues au caractère controversé qui serait inhérent à l'activité ludique depuis la Grèce antique, mais nous formulons l'hypothèse suivante : l'idée que l'on se fait *a priori* du jeu est le principal facteur déterminant le type de jugement qui sera porté sur cette activité ludique.

En fait, le concept de jeu tel que nous le concevons dans notre thèse est inextricablement lié à des considérations éthiques et appelle à un questionnement sur le rapport du joueur au jeu. Loin d'être banale, la pratique ludique est une pratique éthique. Si les liens entre « jeu » et « éthique » ont souvent été occultés, nous croyons que la cause se trouve dans l'adoption d'une définition « classique » du jeu au début des études sur le jeu. Ce sont les auteurs issus des nouvelles perspectives sur le jeu qui ont redonné au joueur la responsabilité qui lui revient dans le sens produit par le jeu et qui ont fait du jeu une activité riche pour l'individu.

1.5 Plan de travail

Étrangement, les premiers écrits issus des nouvelles perspectives sur le jeu concordent historiquement avec l'apparition des jeux vidéo, c'est-à-dire au début des années 1960. Cependant, notre propos n'est pas d'affirmer que le jeu vidéo remet en question la

notion de jeu telle que définie par Huizinga et Caillois, mais plutôt de voir, à partir de l'exemple de *World of Warcraft* (WoW), à quel point les définitions classiques sont limitées pour définir ce qu'est une expérience ludique telle que vécue en faisant l'usage de WoW. Ce jeu vidéo en ligne n'est pas si différent des autres types de jeux, mais nous croyons qu'il est un exemple révélateur pour démontrer les conséquences de l'approche adoptée par le chercheur sur la valeur donnée au jeu et à l'expérience qui en est faite. Il n'est pas question de discuter de la spécificité (ou non) du jeu vidéo par rapport aux autres types de jeux, mais plutôt d'ébaucher des pistes de réflexion sur la conceptualisation des sens produits par ce jeu vidéo en regard de l'approche adoptée par le chercheur. Des nuances seraient certainement à apporter entre les différents types de jeux vidéo et entre les jeux vidéo et les autres types de jeux, raison pour laquelle nous nous concentrons uniquement sur WoW. Notre propos sera d'autant plus clair si l'exemple est précis.

Nous analyserons donc ce jeu très connu et populaire pour étudier ce qu'est le jeu, question qui semble à prime abord simple, mais qui s'avère rapidement beaucoup plus complexe que l'on voudrait bien le croire : « le phénomène jeu n'est en aucune façon transparent, facile à comprendre. Bien au contraire, ce phénomène qui se tient plus ou moins en marge de l'existence, offre une résistance surprenante à une intellection conceptuelle dès qu'on tente d'analyser ses structures » (Fink, 1960 : 17). Pour atteindre notre objectif qui est de définir ce qu'est le jeu et de montrer ses liens avec l'éthique, notre premier chapitre se consacre à présenter en détail le jeu vidéo WoW en le considérant comme une illustration pertinente pour notre thèse et comme un objet suscitant une réflexion. En effet, après avoir présenté ce jeu vidéo et les principales analyses qui ont été réalisées à son sujet, nous constaterons que l'approche classique ne convient pas pour l'étudier.

Ainsi, dans le deuxième chapitre, nous confronterons les définitions classiques du jeu développées par Huizinga, Caillois et Juul à une critique principalement élaborée par Henriot et Duflo et à l'analyse qui a précédemment été faite de WoW. Dans le troisième chapitre, nous présenterons alors une alternative pour comprendre ce qu'est le jeu, courant critique que nous avons appelé « les nouvelles perspectives ». Cette approche proposée par Fink, Henriot, Duflo, Malaby, Salen et Zimmerman sera présentée en formulant une méthodologie de travail

qui met en lumière et qui critique les points majeurs de leurs écrits pour notre propre recherche.

Dans le quatrième chapitre, nous mettrons en place notre propre approche inspirée de ces auteurs et intégrée à une perspective sémiologique de l'interprétation du jeu : la manière dont le rapport du joueur à la structure du jeu produit le sens du jeu, les critères qui le définissent, mais aussi les contraintes qui le délimitent. L'idée principale à retenir pour comprendre notre démonstration est la distinction entre la notion de jeu, dont le sens est relatif et immanent à un joueur, et la fonction universelle de production de sens dont les conditions de possibilité peuvent être énoncées *a priori* de manière transcendantale. Grâce à cette distinction, nous montrerons ce qui qualifie la notion (chapitre IV) et ce qui qualifie la fonction de jeu à partir du concept d'espace d'appropriation (chapitre V).

Le cinquième chapitre est particulièrement important pour notre démonstration, puisqu'il fait état de notre apport à l'étude sur le jeu : nous croyons que si la notion de jeu sert de cadre interprétatif pour donner un sens relatif à une expérience faite par un individu (grâce à l'attitude ludique), la fonction de jeu, quant à elle, sert au renouvellement du sens du jeu et du monde (grâce à ce qui est en puissance). Le « jeu du jeu », soit ce jeu permettant le mouvement, est nécessaire au processus d'appropriation, comme un « jeu » est nécessaire au mouvement de l'engrenage. Cette manière de concevoir le jeu en tant que « jeu du jeu » est ce que nous nommons la fonction de jeu. Cet espace de liberté, ce vide, cette distance créée par l'ensemble des règles est un espace d'appropriation dont l'interprète s'empare pour produire du sens, idée que nous défendrons tout au long de notre thèse. Il y a le jeu comme objet abstrait de connaissance et qui permet à l'interprète de créer du sens lors d'une expérience (notion) et il y a le jeu comme espace en puissance que l'interprète s'approprie (fonction).

Concept majeur de notre démonstration, l'espace d'appropriation sera défini en détail et une série d'exemples d'appropriations dans WoW sera donnée au chapitre V. Nous constaterons alors que nous étudions WoW à la fois en tant que jeu (le « jeu » WoW reconnu comme tel par un joueur et une communauté) et pour exemplifier la manière dont l'interprète

(ou le joueur) se l'approprie (le « jeu » dans le jeu WoW). Nous montrerons que dans toute appropriation, il y a du jeu et, qu'à l'inverse, dans tout jeu, il y a un espace d'appropriation que le joueur actualise ou non. Ces principales idées structurant notre thèse se résument dans le tableau suivant :

Tableau I.1

Le concept de jeu : la notion et la fonction de jeu

CONCEPT DE JEU	
NOTION DE JEU	FONCTION DE JEU
Objet abstrait de connaissance (sens produit)	Ensemble des conditions de possibilité (producteur de sens)
Définie culturellement Déterminée spatiotemporellement	Universelle Atemporelle
Cadre interprétatif d'une expérience (le « jeu »)	Ce qui permet le mouvement et l'indétermination (le « <i>jeu</i> du jeu »)
Ce qui prend un sens particulier	Ce qui s'inscrit dans un processus appropriatif
Approche classique du jeu	Nouvelles perspectives sur le jeu

Le dernier chapitre de notre thèse est consacré aux conséquences de l'adoption de cette perspective sur ce qu'est le jeu : si le jeu est un espace contingent et que son sens dépend de l'interprétation du joueur, le joueur acquiert une responsabilité dans le sens qui est actualisé. Répéter les actions qui ont déjà été posées dans le jeu ou s'approprier le jeu pour créer un sens unique à son expérience, dépend seulement du joueur – en tant qu'interprète du jeu. Dans le sixième chapitre, la notion centrale d'appropriation s'arrimera donc au rapport du joueur au jeu – au sens que le joueur veut donner à son expérience ludique. Nous proposons, comme ouverture, une manière de concevoir l'éthique du joueur à partir de la

théorie spinoziste et de notre concept d'espace d'appropriation. Notre propos n'est pas d'évaluer la valeur éthique de l'objet lui-même (ses règles, ses représentations, etc.), mais la valeur éthique du rapport du joueur face à l'activité ludique et à l'espace de jeu.

Au fur et à mesure de notre thèse, nous constaterons que ce n'est pas le sens empirique de WoW ou le sens stabilisé qui est l'objet d'étude, mais plutôt le processus de production de sens lors de l'expérience de WoW. La question de recherche du départ passe de « qu'est-ce que le jeu ? » à « qu'est-ce que l'expérience du jeu ? » puis à « qu'est-ce que l'expérience signifiante du jeu ? » pour se conclure avec l'interrogation suivante, suscitée par Platon : « dans quel genre de rapport le joueur veut-il entrer avec le jeu pour "s'accorder avec lui-même" ? » Nous formulons des hypothèses pour répondre à ces questions, mais notre thèse demeure spéculative et restera à être validée par une recherche de terrain. Ce travail est critique et « fondamental », c'est-à-dire qu'il s'attarde à définir les caractères essentiels et déterminant des conditions de possibilités du jeu, mais n'a aucune visée empirique. Notre expérience personnelle et notre implication au sein de la recherche *Homo Ludens* n'ont servi qu'à formuler les questions que nous élaborons, mais la thèse demeure théorique.

Cependant, l'étude et la connaissance de WoW étaient nécessaires pour guider le développement du raisonnement et appeler le parcours réflexif. WoW a permis à la réflexion de prendre forme, car le chercheur ne peut partir de rien et cet ancrage concret a été une assise pour formuler notre propos. Notre méthodologie est alors construite à partir du chemin tracé par le questionnement : notre thèse se veut un effort de problématisation qui s'inscrit dans l'héritage de Huizinga, Fink, Henriot, Duflo, Malaby, Salen et Zimmerman. Grâce à ces auteurs en études sur le jeu, mais aussi grâce à des philosophes et des sémiologues, nous verrons que le jeu devient un objet d'étude valable alors qu'il avait été, jusqu'à présent, trop négligé en philosophie sous prétexte que le jeu est futile, gratuit et enfantin. Notre thèse s'attardera à démontrer qu'il n'en est rien et que jouer est une expérience complexe au cœur de l'expression humaine.

PREMIÈRE PARTIE

LE JEU

CHAPITRE I

LE JEU VIDÉO *WORLD OF WARCRAFT*

« With a very careful balance of classes and races, a fascinating game world, and engaging gameplay that attracts both casual and hardcore players, *World of Warcraft* is an example of excellence in game design »

(Sicart, 2009: 180).

À partir du moment où l'on pose la question de ce qu'est le jeu, plusieurs avenues méthodologiques s'offrent à nous pour y répondre. Par exemple, nous aurions pu choisir de présenter différents jeux, citant l'un ou l'autre selon le contexte de l'argumentaire. Or, nous avons opté pour un seul jeu en en faisant un modèle à partir duquel une réflexion plus générale pourra éventuellement être menée. En utilisant un seul jeu comme un archétype, nous pourrions illustrer la démonstration tout au long de notre thèse sans établir toutes les nuances nécessaires entre les différents types de jeu. Le jeu sélectionné est *World of Warcraft* (WoW), un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs (traduction maintenant passée dans l'usage du *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou MMORPG).

Si certains jugent que WoW n'est pas un jeu exceptionnel, il est pourtant un exemple représentatif du développement du jeu vidéo, mais, plus précisément, du développement du jeu vidéo en ligne. Il reprend la logique issue de ses prédécesseurs et s'inscrit tout à fait dans l'historique général du jeu vidéo. Bien qu'il y ait des différences majeures entre tous les jeux vidéo, WoW nous semble être le cas le plus intéressant pour s'interroger sur ce qu'est le jeu, car il est devenu un modèle du genre. Ce jeu vidéo est très populaire au sein de la communauté des joueurs de tous les types, mais est aussi souvent étudié dans la communauté

des chercheurs en études sur le jeu vidéo. WoW est devenu un incontournable dans le monde vidéoludique et est un exemple révélateur de ce qu'est le jeu dans le contexte occidental du XXI^e siècle.

Le contexte dans lequel est pratiqué et étudié le jeu est pour nous essentiel, car le sens donné au jeu en dépend – comme nous le verrons au quatrième chapitre. Voilà pourquoi nous présenterons le contexte d'apparition du jeu. Puis, nous verrons les principales caractéristiques de WoW et les types d'activités qui sont généralement encouragées par la structure ludique. Cependant, comme le mentionne le chercheur en études sur le jeu vidéo, Thomas M. Malaby, les mondes numériques sont multidimensionnels : « synthetic worlds are domains that present for their users an increasingly varied and complex set of affordances » (2006 : 144). WoW réunit un nombre considérable d'éléments hétérogènes et complexes, ce qui rend le défi de le résumer très grand. Nous nous limiterons à une synthèse de la présentation du jeu, mais une description plus exhaustive est donnée en appendice de notre thèse.

Nous compléterons ce chapitre en présentant divers arguments soutenant que WoW peut être considéré comme un exemple révélateur. Ce jeu paraît banal par rapport à la production des jeux vidéo, mais les concepteurs ont su perfectionner une formule connue, ce qui en fait un modèle idéal pour étudier le jeu en général. WoW est depuis plusieurs années « le » jeu vidéo en ligne dont on ne cesse d'entendre parler et nous énumérerons certaines des raisons pouvant expliquer cette popularité. D'ailleurs, de nombreux chercheurs en études sur le jeu vidéo se sont penchés sur cet objet. Grâce à leurs analyses de WoW, nous verrons que le contexte de production et de pratique du jeu a une influence sur le sens produit par la pratique de ce jeu et, qu'en plus, cette pratique n'est pas isolée de la vie quotidienne et sociétale. Ainsi, certains éléments soulevés par ces auteurs nous serviront à confirmer, dans le chapitre suivant, que l'approche classique n'est pas la voie à adopter pour répondre à notre question de départ « qu'est-ce que le jeu » – démontrant ainsi la pertinence de choisir ce jeu pour répondre aux objectifs de notre thèse.

1.1 L'historique d'apparition du jeu WoW

En observant l'histoire des jeux en général, on se rend rapidement compte que le jeu vidéo *World of Warcraft* (WoW) est à la fois un descendant des jeux de table de type simulation militaire, des jeux de rôle sur table tel que *Dungeons & Dragons* (D&D) et des jeux vidéo en réseau. WoW se situe à la jonction de ces types de jeux dont il est leur descendant. D'abord, en ce qui a trait à la logique organisationnelle (système de pointage ou de statistiques, aventures sous forme de quêtes, communication entre les joueurs, etc.), mais ensuite, en ce qui a trait à l'univers référentiel et culturel qui a influencé les thématiques d'une partie de ces jeux. Certains auteurs, dont Laurent Trémel (2001), affirment même que les joueurs de jeux de rôle sur table deviennent en partie les joueurs de jeux vidéo de rôle du type de WoW et une filiation directe semble s'établir – filiation que nous mettrons en lumière.

Cependant, une difficulté d'ordre méthodologique se présente dans la réalisation de cet historique. Comme les jeux de table de type simulation militaire et les jeux de rôle sont relativement peu étudiés, nous devons faire appel à différentes sources dans notre entourage et sur l'Internet pour nous informer¹⁰, avec les précautions qui s'imposent sur la validité des sources. De la même manière, des ouvrages sont de plus en plus nombreux sur l'histoire des jeux vidéo¹¹, mais cette histoire est relativement récente et en train de s'écrire. Ceci a pour conséquence qu'elle évolue encore à cause de la production de différentes versions. Dans ce cas, le croisement des informations semble le meilleur moyen d'arriver à des résultats satisfaisants scientifiquement, mais des erreurs historiques pourraient très certainement être

¹⁰ À titre d'exemples, les sources suivantes ont été consultées:

www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml; www.spiritus-temporis.com/mmorpg/;
<ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/mudreport>;
http://blogs.guardian.co.uk/games/archives/2007/07/17/id_close_world_of_warcraft_mud_creator_richard_bartle_on_the_state_of_virtual_worlds.html; www.idsoftware.com/business/history/, etc.

¹¹ À titre d'exemples, les livres suivants ont été consultés : Kent, *The Ultimate History of Video Games* (2001); collectif, *Game On : The History and Culture of Videogames* (2002); Demaria et Wilson, *High Score! The Illustrated history of electronic games* (2002); Ichbiah, *La saga des jeux vidéo : de Pong à Lara Croft* (2004); Wolf, *The Video Game Explosion : A History From Pong to Playstation and Beyond* (2008).

répétées par le fait même. Néanmoins, tous les efforts ont été mis pour nous assurer de la plus grande véracité possible des faits présentés.

Finalement, il faut mentionner que tout historique entraîne des choix, parfois arbitraires, qui laissent de côté des faits et des thématiques qui auraient eu leur place dans cette section. Bien que ces choix puissent certainement être discutables, nous avons tenté de brosser un tableau général des origines du jeu vidéo *World of Warcraft* pour montrer à quel point ce jeu s'inscrit déjà dans une culture (vidéo)ludique.

1.1.1 Les jeux de rôle sur table

Depuis longtemps existent les jeux de simulation militaire (*Kriegsspiel* ou *wargames*) qui reproduisent de célèbres batailles¹². Jeux complexes et élaborés, ils se pratiquent sur une longue période de temps et une partie peut durer des semaines, des mois, voire des années. Certains de ces jeux intègrent des figurines ou des miniatures que l'on déplace librement sur des cartes gigantesques. Des règles fixent les distances de déplacement, d'attaque et des autres mouvements que peuvent effectuer les joueurs. Après avoir principalement été influencé par les guerres historiques, ce genre de jeux s'inspire largement, à partir des années 1960-1970, de guerres fictives telles que celles de *Lord of the Ring* (1954) de J.R.R. Tolkien. Ce roman épique est qualifié de « médiéval fantastique » et ce genre littéraire influencera la production des jeux de rôle.

Fortement influencés par les jeux de simulation militaire avec des miniatures à l'univers fantaisiste (*fantasy miniature wargame*), les États-Uniens Gary Gygax (que l'on appelle parfois le « père des jeux de rôle sur table ») et Jeff Perren écrivent un premier livre de règlements de ce type de jeu, nommé *Chainmail* (1971). *Chainmail* est à la jonction des jeux de simulation et des jeux de rôle sur table. Il est par la suite adapté par Dave Arneson

¹² Selon Nielsen, Smith et Tosca (2008 : 46), le *Kriegsspiel* a été inventé en 1824 par le lieutenant prussien Georg von Reisswitz et est devenu populaire dans les rangs militaires de Prusse.

qui l'utilise pour son jeu de rôle nommé *Blackmoor* (1971) et, en 1974, lui et Gygax publient le premier livre des *Dungeons & Dragons* (D&D) qui inclut de nombreux éléments de *Chainmail*. Ainsi naissent les jeux de rôle sur table joués avec des crayons, des dés et un système de pointage soigneusement noté sur papier et avec un maître du jeu qui dirige le déroulement des aventures.

Par la suite, Gygax crée la compagnie Tactical Studies Rules (TSR), qui édite les différentes versions et suites de D&D. L'univers référentiel de D&D est lui aussi librement adapté de *Lord of the Ring* : il se base sur une certaine esthétique et des péripéties similaires, tout en se permettant des ajouts et des écarts. Rapidement, le jeu de rôle sur table connaît du succès et intéresse de plus en plus d'adeptes, si bien que les années quatre-vingt ont été marquées par ce type de jeu. Des thématiques différentes (par exemple, le cyberpunk ou les vampires) sont apparues, mais la plupart des jeux de rôle sur table ont des similitudes avec le médiéval fantastique de *Lord of the Ring*. Après son apogée des années 1980, le jeu de rôle sur table connaît une décroissance, probablement due à l'arrivée massive des jeux vidéo dans les années quatre-vingt-dix¹³.

Bien que les jeux vidéo se soient accaparé une large part du marché et du temps de loisir des joueurs, les jeux de simulation militaire avec miniatures et les jeux de rôle sur table sont encore pratiqués. De nouveaux scénarios sont publiés chaque année, mais à plus petite échelle. Ces types de jeux ont fortement influencé et influencent encore le développement des jeux de rôle sous format numérique et une filiation directe est à établir entre ces types de jeux et l'arrivée de *World of Warcraft*, autant en ce qui concerne la logique organisationnelle des règles du jeu que les thématiques abordées. Comme dans les D&D, WoW utilise lui aussi le système de pointage pour définir la puissance du personnage, sa progression se fait entre autres par la réalisation de quêtes et l'accumulation de points d'expérience, le tout dans un univers très près de celui imaginé par J.R.R. Tolkien.

¹³ Il est intéressant de constater que les livres-jeux (*gamebooks*) dont la collection la plus célèbre est *Les livres dont vous êtes le héros* (*Fighting Fantasy*), qui se lisent à l'aide d'une feuille de statistiques et des dés et où des choix sont offerts au lecteur dans le déroulement des péripéties (la fin de l'histoire est cautionnée par un succès ou un échec), connaissent à peu près le même historique que les jeux de rôle sur table : début dans les années 1960-1970, apogée dans les années 1980 et déclin dans les années 1990.

En outre, ces deux types de jeux dont est issu WoW sont directement adaptés en format numérique. Des jeux de simulation militaire avec miniatures sont désormais présentés sous forme de jeux vidéo avec, par exemple, *Warhammer* (1983 pour la version sur table et 1995 pour le premier d'une série de jeux vidéo portant ce nom) – qui reprend d'ailleurs lui aussi l'univers référentiel de *Lord of the Ring*. Les D&D sont eux aussi devenus une série de jeux vidéo et depuis plus de trente-cinq ans, des jeux vidéo sont produits sous cette étiquette. Jeux de simulation, jeux de rôle sur table et jeux de rôle en ligne du type de WoW sont ainsi liés historiquement.

1.1.2 Les jeux vidéo en réseau

Si WoW reprend la logique et l'univers référentiel des jeux de simulation militaire sur table et des jeux de rôle sur table, il reprend aussi la technologie des jeux vidéo multijoueurs. Le premier jeu multijoueurs et aussi le premier jeu vidéo, *Spacewar!*, se joue à deux joueurs¹⁴. Créé en 1961 et 1962 par Steve Russell et des collègues des laboratoires du MIT, ce jeu est avant tout destiné à expérimenter les possibilités graphiques de l'ordinateur PDP-1. « Here is a game that is truly novel, and relies on the actual capabilities of the computer » (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 51). Pour la première fois, les joueurs peuvent faire l'expérience d'une interface graphique informatisée, bien que celle-ci soit rudimentaire. Dans ce jeu, deux vaisseaux spatiaux (sous forme de triangles) sont armés de munitions et se combattent dans l'espace étoilé de points blancs et ce, sur le fond vert de l'écran. Il faut cependant attendre 1969 pour que *Spacewar!* puisse réellement être joué en réseau grâce à Rick Blomme. À cette époque, il existe trois moyens de jouer en réseau : soit par branchement direct d'ordinateur à ordinateur dans un réseau physique (*serial cable*), soit en

¹⁴ Précédemment, il y a eu le jeu *Tennis for Two* de Willy Higinbotham (et qui se joue aussi à deux joueurs), mais le jeu n'est pas toujours considéré comme un jeu vidéo comme tel, car il n'utilisait pas un ordinateur, mais seulement un circuit électronique (voir « Tennis for Two : The First Electronic Game? » dans Demaria et Wilson, 2002 : 10-12).

se connectant par un modem téléphonique d'un ordinateur à un ordinateur, soit grâce au réseau d'ARPAnet, l'ancêtre d'Internet.

En 1973 est créé le jeu *Maze War*, parfois reconnu comme étant le premier « vrai » jeu en réseau, mais aussi le premier jeu en trois dimensions (3D) ayant une perspective à la première personne. Ce jeu se rapproche un peu du genre de jeux vidéo appelé « jeux de tirs » (*shooters*). Naviguant dans un labyrinthe, le joueur se déplace grâce à quatre commandes de base (avant, arrière, gauche et droite). Pour augmenter son pointage, il est appelé à détruire les autres joueurs qu'il rencontre, représentés graphiquement par un œil. En 1974, suivra *Spasim*, un jeu de combats spatiaux, qui se joue à 32 joueurs. Cette même année, le fameux *Dungeons & Dragons* (D&D) est traduit pour une première fois sur support numérique, lançant ainsi toute la génération de jeux de rôle informatisés.

Dans les années 1970, les capacités graphiques et interactives demeurent limitées (par rapport à nos standards d'aujourd'hui), mais un type de jeu contourne ces limitations en n'utilisant que le mode texte. Des jeux de rôle appelés MUD (*Multi User Dungeon/Domain*) se jouent en tapant les commandes (« aller au Nord », « ouvrir la porte », etc.). Les actions sont décrites plutôt que simulées visuellement. Dans ces jeux d'aventure, le joueur doit accomplir des missions avec des compagnons pour augmenter ses points de vie ou sa puissance. Ces jeux se pratiquent grâce à la connexion de plusieurs joueurs dans un même univers de jeu (un « donjon ») et font directement le lien entre les jeux multi-utilisateurs et les D&D par son univers référentiel et sa logique organisationnelle. Ils offrent aussi la possibilité de clavarder avec les autres joueurs, caractéristique qui deviendra d'ailleurs une norme pour les jeux en réseaux.

Bien qu'il y ait eu le MUD *Hunt the Wumpus*, programmé par Gregory Yob en 1972, le premier MUD reconnu est *Adventure* (1972-1973) suivi de *Colossal Cave Adventure* (1976) de William Crowther et Don Woods. Par la suite, Richard Bartle et Roy Trubshaw font évoluer ce type de jeu à partir de 1978 avec MUD1. Un autre type de MUD, qui se joue non pas en mode-texte, mais avec des graphiques, fait également son apparition : le jeu *Oubliette* (1977), lui aussi fortement influencé par D&D. Avec le temps, les MUD se

développent dans des versions de plus en plus sophistiquées sur le plan scénaristique et technologique, mais toujours influencés par les jeux de rôle sur table. Ceci pousse Torill Elvira Mortensen, chercheuse en études sur le jeu vidéo, à affirmer que WoW et les MUD sont directement liés: « WoW and MUDs fill much the same niche in the gaming world and have much the same functions » (2006 : 397)¹⁵.

Alors que WoW est aujourd'hui largement accessible, il en allait autrement dans les années 1970. Compte tenu du support informatique exigé, les joueurs et créateurs de MUD et autres jeux en réseaux se trouvent principalement dans les milieux universitaires et principalement dans le monde anglo-saxon (avec des lieux tels que le MIT ou l'University of Essex). Or, dès les années 1980, la démocratisation de l'accès aux ordinateurs personnels, inventés par Steve Wozniak et Steve Jobs dans les années 1970, a permis au phénomène de se répandre dans un plus large public. Les jeux en réseaux commencent à attirer de plus en plus de joueurs à partir de ces années.

Cependant, après la mise en marché de quelques jeux en réseau (comme *Islands of Kesmai* en 1984), il faut attendre les années 1990 pour que ce type de jeux connaisse un essor considérable grâce, entre autres, à la stabilisation du réseau Internet et un plus grand accès à ces jeux. Ce seront les jeux de tirs à la première personne (*first person shooter*) qui s'imposeront d'abord dans l'univers des jeux en réseau largement pratiqués, car leur accès est gratuit, au contraire de la majorité des jeux de rôle en réseau. Une compagnie de jeux vidéo, id Software, se démarque tout particulièrement dans le développement des jeux de tirs de cette époque.

Créée en 1991 suite au succès du jeu *Commander Keen* (1990), la compagnie réalise le jeu vidéo *Wolfenstein 3D* (1992) dans lequel le joueur est appelé à exterminer tous les nazis sur son passage à l'aide d'armes variées (le jeu n'est alors qu'en mode solo). Suivra par la suite le célèbre jeu *Doom* (1993-1994), un autre jeu de tirs à la première personne, mais qui se joue désormais à quatre joueurs simultanément. Comme *Wolfenstein 3D*, la première partie

¹⁵ En fait, tout l'article de Mortensen (2006) sert à prouver que WoW est fortement inspiré des MUD : l'auteure fait une longue liste des similarités entre WoW et les deux MUD auxquels elle a participé.

du jeu (sur les trois développées) a été distribuée gratuitement sur Internet et les copies se sont multipliées, de façon tout à fait légale. S'ils avaient apprécié cette première partie, les joueurs pouvaient obtenir le jeu au complet pour une modique somme (*Wolfenstein 3D* et *Doom* sont des partagiciels ou *sharewares*). Les joueurs ont d'ailleurs fait eux-mêmes la publicité pour ce jeu, qui s'est rapidement disséminé dans la communauté des joueurs.

En outre, le moteur du jeu a été rendu disponible pour les joueurs et ils ont pu le modifier pour développer leurs propres environnements et cartes du jeu (*maps*). Ainsi, *Doom* a été développé grâce à la participation des joueurs et hackers qui se sont littéralement approprié le jeu.

La communauté Internet a contribué à l'amélioration du jeu. Partout dans le monde, des joueurs se sont affairés pour développer de nouveaux décors pour *Doom*. Certains programmeurs de haut niveau ont même « démonté » le logiciel et créé des outils permettant de le faire évoluer. Une fois qu'un joueur avait terminé *Doom*, il pouvait donc récupérer les centaines de niveaux disponibles sur Internet. Bien qu'id Software n'ait tiré aucun profit direct d'une telle ébullition, celle-ci a amplifié le phénomène *Doom*. Ce jeu s'étant ainsi vu doté d'une forme d'évolution spontanée (Ichbiah, 2001 : 193).

Dès leurs débuts, les jeux en réseaux ne se pensent pas sans l'apport des joueurs qui les développent à partir de l'usage qu'ils en font (cette remarque sera importante pour le cinquième chapitre de notre thèse). Pour la suite de *Doom*, id Software met en ligne trois niveaux de son nouveau jeu, *Quake* (1996) – qui est parfois qualifié de premier « vrai » jeu vidéo en 3D – pour qu'il soit testé par les joueurs eux-mêmes. « Deux jours plus tard, des listes d'anomalies affluent dans la boîte aux lettres électronique des programmeurs. Certains "bidouilleurs" ont eux-mêmes concocté des corrections et ne sont que trop heureux de les fournir à id Software » (Ichbiah, 2001 : 202). D'ailleurs, le fait que *Quake* puisse se jouer à seize joueurs entraîne la création de serveurs par des joueurs passionnés par le jeu et, encore une fois, le succès est garant des joueurs qui le diffusent. Les joueurs sont de plus en plus nombreux à s'investir dans des jeux en réseaux et la popularité de ce type de jeu ne fait alors plus de doute. Les années 1990 voient arriver de nouveaux jeux vidéo de rôle en réseau, plus élaborés visuellement et technologiquement que leurs prédécesseurs. Ils seront désormais

qualifiés de jeux de rôle massivement multijoueurs (*Massively Multiplayers Online Role-Playing Games* ou MMORPG).

1.1.3 Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs

Parallèlement à l'arrivée des jeux en réseau sur le marché des années 1980, des jeux de rôle tels que *Ultima* (1981), *Wizardry* (1981), *King's Quest* (1984), *Bard's Tale* (1985) et *Might and Magic* (1986) font leur apparition. Ces jeux se jouent seulement en mode solitaire (solo), mais utilisent la même logique que tous les jeux de rôle influencés par D&D. En outre, grâce aux communications par réseau qui commencent elles aussi à se démocratiser, les joueurs de jeux de rôle en mode multijoueurs ou solo s'échangent de plus en plus d'informations, de commentaires et d'expériences par réseau. La communauté des joueurs de ce type de jeux prend forme, bien qu'ils soient tous à distance les uns des autres.

Naviguant sur la vague de popularité des jeux de rôle sur table, les MUD connaissent de plus en plus de succès. Deux MUD en mode texte, *Islands of Kesmai* (1984) ou *Legends of Future Past* (1992), peuvent être considérés comme les premiers MMORPG¹⁶. Cependant, le premier MMORPG avec des graphiques (selon les critères d'aujourd'hui) est *Neverwinter Nights* (1991), qui est aussi une adaptation des jeux D&D. Il est développé conjointement par TSR, Stormwind Studio et AOL. Un seul serveur était offert aux joueurs et, à la fermeture du jeu en 1997, il pouvait accueillir 500 joueurs simultanément.

Par contre, certains considèrent que *Meridian 59*, édité en 1996 par 3DO Company (désormais propriété de Near Death Studios), est le premier jeu du genre (Berry, 2008 : 58). 3DO Company le présente comme « The First-Ever Internet-Based 3D MUD ». Dans *Meridian 59*, les joueurs sont appelés à éliminer des monstres et d'autres joueurs. Les joueurs ont le choix entre sept « classes » de personnages différentes et, bien que leurs statistiques de

¹⁶ Peu d'informations ont été trouvées à ce sujet et nous ignorons combien de joueurs pouvaient jouer simultanément, mais *Legends of Future Past* serait le premier jeu vidéo à utiliser l'Internet comme réseau, ce qui laisse supposer un plus grand accès au jeu.

base soient fixes (outre l'ajout d'items¹⁷ ou de sorts temporaires), ils augmentent leurs points de vie ou de magie (*mana*) en tuant des créatures ou en ramassant des objets particuliers. Au lieu de payer à l'heure, comme c'était le cas pour des jeux comme *Islands of Kesmai* et *Legends of Future Past*, les joueurs de *Meridian 59* doivent payer un abonnement mensuel pour pouvoir jouer. À partir de ce moment, les abonnements aux MMORPG commencent à être calculés en termes de mois, ce qui diminue beaucoup les coûts pour les joueurs. On passe de 6\$ l'heure en 1984 à environ 10 à 15\$ par mois dans les années 1990 et cette baisse des prix favorise leur expansion.

Bien que son MMORPG ne soit pas le premier, Richard Garriott est un des noms marquants dans l'histoire des jeux de rôle en réseau. Il est décrit, par Daniel Ichbiah (2001), comme un excentrique amateur de D&D qui programme des variantes du jeu de rôle dès 1974. Il est d'ailleurs l'auteur de la célèbre série des *Ultima* et songe depuis longtemps « à réaliser une version multi-utilisateur d'Ultima s'appuyant sur Internet. Mais la technologie a longtemps fait défaut » (Ichbiah, 2004 : 266). En 1992, Garriott vend sa compagnie de développement de jeux vidéo, Origin, à Electronic Arts. En 1995, Starr Long, le directeur du développement dans la division Origin, présente aux fondateurs de Electronic Arts, Larry Probst et Bing Gordon,

un projet fou et innovant : un jeu de rôle sur Internet! Un jeu appelé à réunir des milliers de participants du monde entier dans un même territoire virtuel où chacun pourra se déplacer à sa guise, côtoyer d'autres joueurs et vivre d'indescriptibles aventures dans un monde parallèle en images de synthèse (Ichbiah, 2004 : 261-262).

Ce jeu s'appelle *Ultima Online*. Il est considéré comme étant le premier jeu vidéo massivement multijoueurs (Corneliusson et Walker Rettberg, 2008 : 4) et est officiellement lancé en mars 1997 :

Les premiers serveurs mis en place par Origin étaient censés accueillir trois mille participants simultanément, soit un volume de vingt mille abonnés. Mais la demande a été telle que la compagnie texane a du [sic] envisager d'installer des serveurs plus

¹⁷ Le mot « item » est utilisé dans le jargon des joueurs pour faire référence à tous les objets numériques qui peuvent être accumulés par le personnage (par opposition aux objets décoratifs que le joueur ne peut pas manipuler).

robustes capables de supporter six mille connectés et dix fois plus d'abonnés en divers endroits de la planète (Ichbiah, 2004 : 272-273).

Plus de 100 000 abonnés payent 10\$ par mois pour pouvoir accéder au jeu et poursuivre leurs aventures avec les autres joueurs. « The game, not quite as pretty as its offline contemporaries, used the isometric perspective and a highly complex character and skill system » (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 87). Le récit du jeu, basé sur les autres jeux *Ultima*, met en scène l'avatar Lord British, des forces du Bien, contre Black Thorn, des forces du Mal. Dès le lancement du jeu, Garriott décide de faire jouer ces deux personnages par des humains : lui-même joue avec Lord British et Starr Long joue avec Black Thorn. L'univers du jeu rappelle celui de J.R.R. Tolkien et des D&D. D'ailleurs, *Ultima Online*, *Neverwinter Nights* (et sa suite, *The Shadow of Yserbius* (1992)) et *Meridian 59*, mais aussi d'autres jeux ayant marqué l'histoire des MMORPG tels que *The Realm Online* (1996), *Lineage* (1998) et *Asheron's Call* (1999) ne sont pas étrangers à l'univers de *Lord of the Ring* ni aux jeux de rôle sur table. Cette tradition est perpétuée par le prochain grand succès (en Amérique du Nord tout spécialement) des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs : *EverQuest*.

À partir d'*EverQuest* (1999), les MMORPG s'imposent définitivement dans le paysage vidéoludique. Le développement de ce jeu a commencé dès 1995 et *EverQuest* est considéré comme l'ancêtre direct de *World of Warcraft*. Il présente un monde gigantesque et persistant basé sur le médiéval fantastique où toutes sortes de créatures doivent être combattues. Son succès crée des problèmes de maintenance des serveurs pour Verant Interactive, le développeur du jeu. « Le pic de connexion a causé bien des frayeurs : 57000 joueurs s'étaient connectés au même moment! » (Ichbiah, 2004 : 375). Le jeu est finalement racheté par Sony et lancé officiellement en mars 1999. *EverQuest II* suivra en 2004, année de la sortie de *WoW*.

Entre temps, toute une panoplie de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs apparaît au cours des années 2000 et sont plus ou moins populaires selon les régions du monde : *Dark Age of Camelot* (2000), *Anarchy Online* (2001), *RuneScape* (2001), *Ragnarok Online* (2001), *Sims Online* (2002), *Final Fantasy XI* (2002), *Eve Online* (2003), *Star Wars*

Galaxies (2003), etc. Nielsen, Smith et Tosca évaluent qu'il existe actuellement 170 MMORPG (2008 : 92). À ce nombre, il faut aussi ajouter les autres types de jeu vidéo, comme les jeux de tirs, qui se jouent de plus en plus à grande échelle. Parmi tous ces MMORPG, il est indéniable que WoW marque l'histoire de ce type de jeu en ce qui a trait à son extraordinaire popularité¹⁸ : « with little that was radically new, *World of Warcraft* geared its dynamics towards more casual play and quickly attracted more than twice as many users as EverQuest – until then the most popular Western MMORPG – had ever had » (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 92-93).

1.1.4 L'arrivée de WoW

Suite à la mise en marché de nombreux MMORPG, paraît le jeu *World of Warcraft* (WoW) en 2004. Bien que ce soit un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, ce jeu est issu d'une série de jeux de stratégie en temps réel (*Real-Time Strategies* ou RTS). Cette série se nomme *Warcraft* et comprend *Warcraft : Orcs et Humans* (1994), *Warcraft II : Tides of Darkness* (1995), *Warcraft III : Reign of Chaos* (2002) et l'expansion de *Warcraft III, The Frozen Throne* (2003). La compagnie qui a édité WoW a été fondée en 1991 sous le nom de Silicon et Synapse par Allen Adham, Michael Morhaime et Frank Pearce. Ce n'est qu'en 1994 qu'elle prend le nom de Blizzard Entertainment. Son siège social se trouve à Irvine, en Californie, et est désormais la propriété du consortium *Vivendi*. Outre WoW et la série des *Warcraft*, Blizzard Entertainment a aussi produit les séries *StarCraft* (jeu de stratégie en temps réel) et *Diablo* (jeu d'aventure), devenus deux grands succès commerciaux.

WoW a officiellement été lancé le 23 novembre 2004 en Amérique du Nord, Australie et Nouvelle-Zélande et, par la suite, en Europe et en Asie. En janvier 2007 a eu lieu le lancement de la première expansion du jeu, *World of Warcraft : The Burning Crusade* et la

¹⁸ D'autres jeux de rôle massivement multijoueurs auraient pu être mentionnés, dont *Habitat* (1985), *Club Caribe* (1988), *Deuxième monde* (1994), *SecondLife* (2003), mais leur statut de « jeu » est controversé et ils sont plutôt présentés comme des environnements interactifs, des plates-formes communicationnelles ou des univers virtuels de rencontre.

seconde expansion, *World of Warcraft : Wrath of the Lich King*, a été lancée en novembre 2008 (une troisième expansion est annoncée sous le nom de *World of Warcraft : Cataclysm*). Selon les chiffres officiels de la compagnie¹⁹, le cap des 9 millions d'abonnés au jeu aurait été dépassé au mois de juillet 2007, celui des 10 millions, au mois de janvier 2008²⁰, celui des 11 millions, au mois d'octobre 2008²¹ et plafonnerait autour de 11,5 millions en 2009²². Avec WoW, Blizzard Entertainment aurait produit le jeu le plus rentable de l'histoire des jeux vidéo. La compagnie ne fournit pas les montants de ses revenus, mais, selon Julian Dibbell (2007) du *New York Times*, ils seraient de l'ordre d'un milliard de dollars par année²³.

La compagnie propose aussi toute une série de produits dérivés de WoW et, selon le site officiel, l'éditeur travaille actuellement à la réalisation d'un film nommé *Warcraft* qui sera réalisé par Sam Raimi et le studio Legendary Pictures²⁴. En 2009, la popularité du jeu ne semble pas fléchir. Plusieurs spécialistes du jeu vidéo croient qu'il sera difficile pour les prochains MMORPGs de se démarquer, tellement WoW est devenu un modèle du genre. Il suit la tradition d'une majorité des MMORPG, mais en poussant leur logique : il se joue en réseau, est influencé par D&D et *Lord of the Ring*, il offre des zones de clavardage et la possibilité de combattre directement d'autres joueurs, chaque joueur possède un avatar dont un système de pointage détermine la puissance, les joueurs réalisent des « missions », etc. Comme le dit Aarseth, WoW ne révolutionne pas le genre, mais il l'affermi : « so in important respects, like critical acclaim and popularity, *World of Warcraft* is the better-likes game [...] it does not pioneer MMOG design in any significant way, but rather consolidates it » (2008: 115). Sicart précise cette idée : « *World of Warcraft* is, at the moment of writing,

¹⁹ Seule Blizzard Entertainment connaît le nombre exact d'abonnés, de comptes et de joueurs actifs. Lorsque la compagnie donne ces chiffres, on peut supposer qu'elle y inclut les comptes en suspens (c'est-à-dire les comptes qui ne sont plus actifs, mais que Blizzard conserve au cas où ces joueurs recommenceraient à payer leur abonnement – ce qui arrive relativement souvent). Il faut donc demeurer prudent avec ces chiffres et ajouter que, depuis 2009, le nombre d'abonnements semble se stabiliser, mais il demeure que WoW est le jeu en ligne le plus populaire jusqu'à ce jour.

²⁰ www.blizzard.com/us/inblizz/profile.html (consulté le 9 juillet 2008).

²¹ www.wow.com/2008/10/28/world-of-warcraft-hits-11-million-subscribers-worldwide/ (consulté le 15 décembre 2008).

²² <http://www.wow.com/2009/05/07/activision-conference-call-wow-still-at-11-5-million-subscriber/> (consulté le 5 décembre 2009).

²³ www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html (consulté le 21 juillet 2008).

²⁴ www.businesswire.com/portal/site/home/permalink/?ndmViewId=news_view&newsId=20090721006479&newsLang=en (consulté le 22 juillet 2009).

not only the most successful MMORPG in the world, but also the design example for other developers to follow » (2009 : 180). WoW est devenu la référence à laquelle les autres se mesurent.

1.2 La présentation générale du jeu WoW

La difficulté de présenter le jeu WoW a été mentionné en introduction de ce chapitre. Nous essaierons pourtant d'en décrire les principaux éléments constitutifs. Cependant, au contraire des jeux de table venant dans une boîte ou des jeux dits « d'institution », une liste des règles ne peut être donnée. Aucun livre de règlements n'est fourni avec le jeu, bien qu'il soit possible d'acheter toute une série de livres relativement volumineux sur le sujet. La connaissance des règles est plutôt basée sur une exploration par « essais et erreurs » – comme la plupart des jeux de ce type. Une certaine logique du jeu est connue des joueurs expérimentés, mais l'apprentissage des règles d'un jeu vidéo se fait surtout de manière dynamique, en jouant. Nous suivrons donc cette logique pour présenter l'information en simulant le cheminement d'un nouveau joueur faisant son entrée dans le jeu.

Si une somme importante d'informations est produite sur WoW (par les éditeurs, mais surtout par les joueurs eux-mêmes), elle n'est pas discriminée et sert plutôt de référence aux joueurs qui cherchent à améliorer une facette particulière de leur jeu²⁵ ou à obtenir un renseignement précis²⁶. En fait, compte tenu de la complexité du jeu permise, entre autres, par les grandes capacités de calculs de la programmation et du mode d'apprentissage du jeu par exploration des règles²⁷, WoW se résume difficilement et des choix subjectifs quant à

²⁵ Avec des livres tels que *World of Warcraft Dungeon Companion* ou *World of Warcraft Strategy Collection* ou encore avec des sites tels que <http://www.mmødge.com/wow.html> et <http://www.tentonhammer.com/taxonomy/term/41>.

²⁶ À titre d'exemples, voici des sites de référence reconnus dans la communauté des joueurs : <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>, <http://www.thottbot.com>, <http://www.wowwiki.com>, <http://www.allakhazam.com/> et <http://www.wowhead.com/> (en ligne en juillet 2008).

²⁷ Comme le résumait bien Salen et Zimmerman, « digital games are particularly adept at manipulating complex sets of information. Because they are more automated than non-digital games,

l'importance des éléments présentés, ou mis de côté, demeurent contestables – ce que nous ne nions pas. Comme en ce qui concerne l'historique d'apparition de WoW, le croisement des informations données par les joueurs, les résumés qui ont été produits par certains auteurs (Sicart, Genvo, etc.) et notre propre expérience du jeu (nous avons un avatar de niveau 80) seront les moyens adoptés pour présenter le jeu le plus succinctement et pertinemment possible.

Finalement, il faut mentionner que la plupart des joueurs vivant au Québec jouent sur des serveurs nord-américains, car ils évoluent ainsi à l'intérieur d'un fuseau horaire commun. Cependant, comme la langue prédominante en Amérique du Nord est l'anglais, une partie du vocabulaire est tirée de cette langue. Nous traduirons ce vocabulaire dans la mesure du possible, bien que certains termes « techniques » paraissent intraduisibles. Même les joueurs jouant à partir d'une version francophone du jeu utilisent plusieurs termes anglophones. L'anglais demeure, encore aujourd'hui, la langue prédominante de l'univers WoW. En outre, les noms de lieux sont différents dans les versions anglophone et francophone du jeu, mais comme nous évoluons dans l'univers anglophone, ces noms seront conservés en anglais.

1.2.1 L'installation

En tant que jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, WoW se joue en réseau, grâce au branchement à l'Internet. Avant de se connecter au jeu, le joueur doit avoir procédé à l'installation du logiciel du jeu et à l'activation d'un compte (l'abonnement mensuel coûte environ de 15\$ à 17\$). Cette plate-forme de jeu est gérée par un langage de programmation (le C++ et le LUA) qui est traduit en sons, en images et en écriture. Le jeu est disponible en sept langues et Blizzard Entertainment propose des centaines de serveurs différents sur lesquels un certain nombre de joueurs sont inscrits. Le nombre de joueurs par serveur n'est pas annoncé officiellement par la compagnie, mais certains joueurs affirment que chaque

digital games can make the discovery of hidden game rules and mechanisms themselves part of the game experience » (2004: 211).

serveur rassemble des milliers de joueurs (entre 5000 et 30 000 environ)²⁸. Les serveurs se répartissent selon la localisation géographique du joueur et le mode de jeu choisi. Dans la région des États-Unis – donc de l'Amérique du Nord – plus de 200 serveurs sont proposés en 2009.

1.2.2 Le mode de jeu

Outre la langue et la localisation géographique, le mode de jeu influence le choix du serveur par le joueur. En effet, les serveurs sont divisés en trois modes : les serveurs « PvE » (*Player versus Environnement*), « PvP » (*Player versus Player*) et « RP » (*Role playing*). Le choix du mode interfère dans le type d'objectif que le joueur se donne et détermine le genre d'interaction avec les autres joueurs. Les modes ont une grande influence sur le type d'expérience que le joueur vivra au cours du jeu.

PvE (mode aussi qualifié de « normal ») : le mode « joueur contre environnement » est le mode de base. L'avatar ne peut tuer et être tué que par les créatures préprogrammées (*Non-Playing Character* ou NPC). Dans ce mode, les combats entre joueurs sont impossibles (sauf les combats amicaux entre avatars de la même faction) et les objectifs du jeu sont orientés vers le matériel préparé par les concepteurs. Le joueur est en contact indirect avec les avatars de la faction ennemie (il peut les croiser), bien qu'ils puissent parfois (rarement) coopérer, mais sans se parler. Le joueur joue donc principalement avec des avatars de sa propre faction.

PvP : le second mode est « joueur contre joueur » qui signifie que les combats peuvent se faire avec des avatars de la faction opposée, contrôlés par des joueurs. Le PvP n'empêche pas le PvE, mais ajoute une forme d'interaction entre les avatars : l'avatar en mode PvP peut se faire attaquer par des créatures préprogrammées, mais aussi par des joueurs de la faction

²⁸ www.warcraftrealms.com/realmsstats.php (consulté le 9 juillet 2008).

ennemie dans presque tous les lieux du jeu²⁹. En outre, des espaces de combat sont dédiés à ce mode et les avatars peuvent se combattre dans les champs de bataille (*battlegrounds*) et les arènes (*arenas*) selon des règles différentes du reste du jeu. Dans ces zones, les joueurs peuvent s'adonner à différentes activités spécifiques (capturer le drapeau, contrôler des bases) ou faire des combats à deux contre deux, trois contre trois ou cinq contre cinq joueurs. Certains joueurs se spécialisent dans ce mode de jeu et les combats organisés en deviennent l'objectif. Ils ont alors un équipement particulier et un tout autre mode de répartition des points est mis en place.

RP : le dernier mode, soit le mode « jeu de rôle », est un peu différent des deux autres, puisqu'il pose des règles au niveau de la communication entre les joueurs. Dans ce mode, les joueurs doivent jouer leur « rôle » défini par les caractéristiques de l'avatar jusque dans les conversations qui sont tenues dans les différents lieux publics. Ce mode se combine avec le mode PvE ou PvP. *World of Warcraft* se rapproche alors des jeux de rôle sur table puisque les joueurs doivent « acter » leur personnage tout en contrôlant leur avatar. Le fait de jouer son personnage devient un objectif de jeu. Bien que WoW soit qualifié de jeu de rôle, les modes normal et PvP excluent l'obligation de jouer un personnage (on joue plutôt *avec* un avatar). Seul le mode RP répond au critère du « jeu de rôle » et ce mode est choisi par relativement peu de joueurs. Ce fait amène d'ailleurs certains auteurs (Williams et al., 2006 : 339) à catégoriser WoW simplement comme jeu en ligne massivement multijoueurs (en anglais, l'acronyme est MMOG pour *Massively Multiplayer Online Game*).

1.2.3 L'avatar

Le mot « avatar » tire son étymologie du sanscrit et signifie « incarnation » : Visnu, le Dieu hindou, a le don de se réincarner dans divers corps, dans divers avatars³⁰. Par extension, le mot a pris le sens « d'incarnation » ou plutôt de représentation du joueur dans

²⁹ Selon Ducheneaut, Yee, Nickell et Moore (2006 : 312), WoW serait le premier jeu en ligne massivement multijoueurs qui permettrait de jouer en mode PvP à une aussi grande échelle.

³⁰ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

les mondes numériques. Dans *World of Warcraft*, l'avatar se joue à la première ou à la troisième personne, dépendamment du choix du joueur. Il peut être vu à 360°, de haut en bas, car le joueur contrôle en partie la « caméra » du jeu. Si elle n'est pas dirigée, elle se place automatiquement à l'arrière de l'avatar.

L'avatar présente des caractéristiques qui auront des conséquences sur l'expérience de jeu du joueur et qui le définiront dans l'échelle sociale : la faction, la race, la classe, les talents, l'équipement, etc. Ces caractéristiques offrent des avantages et des inconvénients plus ou moins importants et certaines sont représentées visuellement par une esthétique particulière alors que d'autres le sont par une donnée numérique qui leur accorde une valeur. La puissance des avatars est calculée à partir d'un système de statistiques (*stats*) complexe qui dépend de l'expérience et du niveau de l'avatar, des attributs (force, agilité, endurance, intellect, esprit et armure), des habiletés (*skills*), des arbres de talents (*talent builds*) et d'autres facteurs.

L'avatar débute au niveau 1 pour atteindre ultimement le niveau 80, les niveaux (*levels*) équivalant à l'expérience acquise par l'avatar (les points d'expérience ou *xp*). Bien qu'il ne joue qu'avec un seul avatar à la fois, le joueur peut en posséder jusqu'à 50 sur un même compte (10 avatars sur un même serveur). L'avatar sert au joueur à se connecter au jeu et à entrer dans cet univers numérisé persistant où des joueurs se connectent en permanence, selon une durée et une fréquence variables. La « narrativité » du jeu se poursuit même en l'absence de l'avatar, bien qu'il ne puisse pas faire l'objet d'une attaque quand le joueur n'est pas connecté (contrairement à certains jeux en ligne). L'avatar n'est présent dans le jeu que lorsque le joueur est présent et n'est présent que sur un serveur à la fois.

1) Le joueur choisit une faction

Une fois que le joueur a sélectionné le serveur de son choix et le mode de jeu, il doit choisir son avatar. Celui-ci fait partie d'une organisation sociale qui dépend d'une histoire et d'une mythologie élaborée. La complexité de cette organisation sociale se décline en différents critères dont le premier est la faction. Le monde de Warcraft se divise en deux

principales factions : l'Alliance, dont les membres s'apparentent davantage aux humains, et la Horde, dont les membres partagent plusieurs traits avec des créatures « monstrueuses ». Le joueur peut choisir un avatar dans l'une ou l'autre de ces deux factions uniquement, bien qu'il existe d'autres factions dans le jeu. « Choosing a faction affects a player's experience significantly » (Ducheneaut, 2006 : 283). En effet, le choix de la faction a des impacts sur les lieux principalement visités, les ennemis, les raisons de « faire la guerre », mais surtout sur l'esthétique des avatars et des éléments les environnant. Cependant, la majorité des éléments expérimentés seront équivalents dans une faction ou l'autre.

2) Le joueur choisit une race

Chacune des deux factions comporte cinq races présentant des propriétés légèrement différentes. Chaque race est représentée par une apparence spécifique de l'avatar reconnaissable visuellement par des traits physiques caractéristiques. Chaque race peuple un lieu géographique de départ différent et est associée à une ville (ou capitale) se trouvant dans une zone précise où les avatars débutent leur aventure. Les draenei, les elfes de la nuit (*nighth elves*), les gnomes, les humains (*humans*) et les nains (*dwarves*) constituent les races de l'Alliance alors que les orcs (parfois écrit « orques »), les elfes de sang (*blood elves*), les morts-vivants (*undeads*), les taurens et les trolls sont celles de la Horde.

3) Le joueur choisit le sexe et une classe

Chaque race se divise en deux sexes (masculin ou féminin) et présente de quatre à six classes différentes. Ces classes se répètent pour plusieurs races de l'Alliance et de la Horde. Les dix classes possibles sont chevalier de la mort (*death knight*), démoniste (*warlock*), druide (*druid*), chaman (*Shaman*), chasseur (*hunter*), guerrier (*warrior*), mage, paladin, prêtre (*priest*) et voleur (*rogue*). Le choix de la classe, au début de la « création »³¹ de l'avatar, constitue le choix le plus important à faire pour un joueur – plus que la faction, selon nous. Ce sera ce qui influencera le plus son expérience de jeu, car les fonctions et fonctionnalités

³¹ Les joueurs utilisent l'expression « se créer un avatar » pour signifier le premier contact avec un avatar et les choix qui sont posés.

qui leur sont associées diffèrent beaucoup les unes des autres. « Class is particularly important because it determines which kind of gameplay the player will engage in the most » (Sicart, 2009 : 177). Ces classes utilisent les archétypes des jeux de rôle en ligne :

« melee » classes that have to « tank » (take damage from) monster³² (e.g., Warriors), « ranged » classes attacking from a distance with a bow or a gun (e.g., Hunters), and « casters » using various forms of magic, be it for « dps » (high damage per second, such as Mage) or for healing other party members (e.g., Priests) (Ducheneaut et al., 2006: 283)³³.

Après avoir choisi la faction, la race, la classe et le sexe de son avatar, quelques autres choix de personnalisation sont offerts au joueur comme la couleur des cheveux, la coiffure, le maquillage, etc., mais « ces modifications d'apparences n'ont aucune incidence sur les modalités d'action au sein de l'univers de jeu » (Genvo, 2009 : 208). Le joueur doit finalement se choisir un pseudonyme qui respecte l'esprit du jeu et qui identifiera son avatar de manière permanente.

4) Le joueur choisit deux métiers (une fois entré dans le jeu)

À partir du moment où le joueur a fait tous ces choix pour son personnage, il pourra entrer dans le jeu. Il devra alors sélectionner deux métiers (herboriste, mineur, tanneur, etc.) dans lesquels son avatar se spécialisera, en plus de quatre métiers de base (la cuisine, la pêche et les premiers soins puis, éventuellement, l'équitation). Plus la valeur numérique des métiers sera élevée, plus la production liée à ces métiers fournira des avantages importants. Ces métiers servent à ramasser des objets, à les fabriquer ou à fournir un service. Ces objets ou services, tout en étant utiles à l'avatar, pourront être vendus aux autres joueurs, ce qui permettra à l'avatar d'accumuler de l'argent.

³² Une petite nuance s'impose : ce ne sont pas tous les « melee » qui doivent être des « tanks » puisqu'ils peuvent aussi être des « dps » (ceux qui font des dommages).

³³ Sans parler des classes hybrides (qui combinent deux ou trois de ces archétypes) et des autres fonctionnalités possibles des classes telles que le contrôle des monstres (*crowd-control*).

1.2.4 Les espaces du jeu

1) L'interface

Si le joueur a choisi ses deux métiers, c'est qu'il est désormais entré dans le jeu. Outre les deux interfaces extraludiques où le joueur se connecte au serveur et où il choisit l'avatar avec lequel il veut jouer, une interface ludique complexe lui est offerte dès qu'il « entre » dans le jeu. Cette interface est divisée en deux espaces : l'espace diégétique et l'espace extradiégétique. « Players interact with the game and other players through an interface that closely resembles those of previous online games » (Ducheneaut et al., 2006 : 284). Lorsque le joueur entre dans le jeu, son avatar apparaît dans l'espace diégétique, à l'endroit exact où il l'avait laissé lors de sa dernière déconnexion. L'avatar se trouve au milieu de l'écran, dans le décor du lieu où il se trouve dans le monde. Le joueur voit défiler les autres joueurs, les créatures, les décors, etc. à l'intérieur de cet espace où l'action se déroule. Cependant, sur l'espace diégétique vient se superposer un espace extradiégétique qui occupe une partie de l'écran.

Dans cet espace extradiégétique, plusieurs fonctionnalités sont proposées et s'organisent à partir d'icônes reconnaissables : la ligne de vie, la ligne de mana, la carte géographique, les sorts actifs, les habiletés de combat, les différents menus, etc. On compte facilement une centaine d'éléments. Leur organisation est en partie fixe et en partie variable, puisque le joueur dispose de plusieurs choix pour organiser cet espace. La vitesse étant un facteur de réussite, le joueur doit avoir un accès direct et aisé à ces différentes fonctionnalités et informations. Une mauvaise organisation des éléments de l'espace extradiégétique nuit à l'atteinte des objectifs du jeu.

Dans cette zone se regroupe aussi une partie de l'appareillage de communication proposée au joueur. WoW étant un jeu pratiqué principalement en groupe, plusieurs outils de communication sont intégrés ou sont utilisés parallèlement au jeu. Ils permettent aux joueurs d'entrer en contact directement ou indirectement, en temps réel ou différé et ce, pour

différentes raisons. WoW est conçu pour que les joueurs aient à collaborer entre eux ou, du moins, aient à se côtoyer d'une façon minimale. L'appareillage de communication sert de support à cette logique du jeu.

2) L'espace géographique

L'espace diégétique du jeu présente une organisation spatiale élaborée. Parlant de WoW, Krzywinska et Lowood affirment que ce n'est pas seulement un espace de jeu, mais un univers en soi : « the game is not simply a game space however but presents itself as a world » (2006 : 279). L'espace géographique de WoW se divise en deux mondes (*worlds*), aussi appelés planètes (*planets*) : Azeroth et Outland. Azeroth est divisé en trois continents : Eastern Kingdoms, Kalimdor et Northrend. Ces mondes et continents se divisent eux-mêmes en régions, habituellement séparées par des chaînes de montagnes, des masses d'eau ou des précipices. Ces régions se caractérisent par le niveau de difficulté des monstres les peuplant et par les factions qui les contrôlent. Les régions présentent différents décors (jungles, déserts, forêts nordiques, etc.) et divers avatars préprogrammés (*murlocs*, ogres, loups, etc.). Chaque région présente des éléments spécifiques à cette zone qui sont plus ou moins abondants et qui ne se retrouvent pas nécessairement dans les autres régions. Chaque région peut comprendre des secteurs, mais aussi des villes et des villages dans lesquels sont offerts des services et où a lieu une grande partie de l'économie. Dans les régions, il peut aussi y avoir des donjons.

Les donjons constituent les endroits les plus particuliers du jeu. Ce sont des lieux clos (*instance*) qui ne peuvent être visités de manière « privée » que par un groupe restreint d'avatars (habituellement, de cinq à vingt-cinq joueurs, dépendamment des donjons). Seuls les avatars du groupe entreront dans le donjon. Cependant, le même donjon peut exister en plusieurs copies identiques qui sont visitées en même temps par des groupes d'avatars différents, mais aucun n'a de lien avec l'autre, donnant ainsi l'impression d'être un lieu unique. Les *raids* sont effectués dans les donjons, mais les joueurs utilisent habituellement le mot « donjon » pour parler d'un raid de cinq joueurs et le mot « raid » lorsqu'il y a plus de cinq joueurs (on dit alors « faire un donjon » ou « faire un raid »).

Pour naviguer dans ce monde, le joueur fait bouger son avatar, lequel interagit avec les divers éléments du jeu. Il parcourt le monde géographique en temps réel (à pied, sur une monture, sur une monture volante, etc.) ou avec des ellipses de temps (sur un bateau, grâce à des portails, etc.). Ces moyens de transport peuvent être individuels ou collectifs.

1.2.5 La guilde

L'évolution dans le jeu peut se faire en solitaire. Cependant, certaines activités ne se font qu'en groupe. Les groupes peuvent être temporaires, mais une organisation sociale stable existe pour coordonner les avatars : la guilde. Ainsi, à un moment donné ou à un autre de son expérience de jeu, le joueur pourra être amené à se choisir une guilde, bien que ce choix ne soit pas nécessairement permanent.

Présentée de manière succincte, la guilde se compose d'un regroupement de joueurs. Selon Corneliussen et Walker Rettberg, la guilde est l'outil qui permet de cimenter les groupes sociaux dans le jeu : « thus the social aspect of this world is vital, and the guild system is the most important tool for holding social groups together » (2008 : 6). Elle est le lieu de formation des principales relations entre les joueurs et elle structure leur vie sociale dans le jeu (Ducheneaut et al., 2006 : 284). La guilde porte un nom (qui apparaît sous le pseudonyme du joueur) et varie dans sa forme. Elle s'organise selon une hiérarchie qui conditionne le type d'implication et d'action que pourra avoir le joueur au sein de la guilde et du jeu. Bien que le jeu propose certains outils de gestion, la guilde est entièrement gérée par les joueurs.

Les guildes regroupent un nombre variable de membres, mais les grandes guildes peuvent regrouper plus de 150 avatars et les petites guildes en ont moins de 50. Elles réunissent des races (de la même faction), mais surtout des classes différentes pour s'assurer d'avoir toujours des avatars aux rôles variés lors des combats en groupe. Certaines guildes

peuvent se baser sur des critères extérieurs au jeu et spécifiques au joueur³⁴ (nationalité, âge, niveau de scolarité, religion, etc.), mais, généralement, le type de la guilde varie principalement en fonction des objectifs des « dirigeants ».

Dans la majorité des cas, les guildes ont pour objectif la création d'un sentiment d'appartenance à une communauté de joueurs et l'accomplissement de certaines tâches, spécialement les raids. Chaque guilde a ses objectifs et offre divers services à ses membres (prêt d'argent, don d'items, aide dans la poursuite d'une quête, etc.). Toutefois, un élément principal définit les guildes : la progression. Certaines guildes miseront davantage sur les raids pour faire progresser leurs membres (cela se traduit par une « obligation » de présence importante et par une moins grande valorisation de l'aspect social de la guilde). Au contraire, d'autres guildes favoriseront les contacts sociaux ou une moins grande implication auprès du jeu au détriment de la progression. L'importance de la progression accordée par une guilde, mais d'abord par le joueur, est un critère majeur qui définit le type d'expérience de jeu que le membre connaîtra.

1.2.6 Les objectifs et activités

L'objectif dominant³⁵ dans WoW est de progresser, c'est-à-dire d'acquérir sans cesse plus de puissance. Cette puissance se traduit par l'invincibilité de plus en plus grande de l'avatar lors des combats contre des créatures programmées ou contre des joueurs. Cette progression se fait par l'augmentation des niveaux (par l'accumulation de points d'expérience), l'augmentation des points d'habileté ou des points de combat joueur contre joueur, la réussite d'un raid, l'exploration, le port d'équipement (tout un système de valeur est accordé à l'équipement), l'augmentation de la réputation, l'enrichissement, etc.

³⁴ Les guildes peuvent alors s'afficher ouvertement à partir de ces critères. Par exemple, la guilde nommée *Elders of Turalyon* (fondée en 2006) était principalement constituée de joueurs « matures » (<http://www.eldersofturalyon.com/v3/>).

³⁵ Puisque nous n'avons pas eu d'accès direct aux concepteurs, nous pouvons seulement déduire quels sont les objectifs et activités auxquels ils s'attendent de la part des joueurs en observant l'usage « généralisé » du jeu et en croisant les différentes expériences vécues par les joueurs ainsi que la nôtre.

Le joueur peut décider de favoriser tel ou tel objectif pour un temps déterminé et changer par la suite ou même poursuivre deux ou trois objectifs simultanément pour une même activité. Les objectifs que les joueurs se donnent sont en constant changement, selon la progression de l'avatar, puisque le joueur franchit sans cesse de nouvelles étapes. Parfois, ces étapes paraissent minimes, mais elles constituent toutes des marques de la progression de l'avatar : découvrir une nouvelle région, acquérir une nouvelle pièce d'équipement, obtenir un point de talent, réussir un raid plus rapidement, ne pas mourir lors d'un combat difficile, etc.

Il est presque impossible de régresser dans le jeu et l'avatar peut seulement plafonner à certaines étapes. Certains objectifs ont une fin (par exemple, un niveau maximal à atteindre), mais d'autres objectifs peuvent se poursuivre « indéfiniment », c'est-à-dire aussi longtemps que les joueurs seront présents dans le jeu ou que l'éditeur du jeu, *Blizzard Entertainment*, fera des mises à jour avec des modules (*patch*) et des expansions. « This game has no end; it is an endless deferral of an end » (Walker Rettberg, 2008 : 176). Ainsi, le joueur trouve toujours des activités à faire dans le jeu et le jeu offre sans cesse de nouveaux objectifs, ne serait-ce que par les « quêtes du jour » (*daily quests*) qui peuvent être menées jour après jour.

En outre, les joueurs continuent d'évoluer même au-delà des 80 niveaux prévus, car une grande partie du jeu se joue à partir du niveau 80 (ce que les joueurs nomment le *endgame*). Par exemple, la majorité des donjons prestigieux à compléter sont accessibles seulement pour les avatars de niveau 80 et de préférence avec un bon équipement. En fait, les champs de bataille et les arènes (PvP) ainsi que les donjons et les raids (PvE) représentent des activités favorisées par les avatars de haut niveau. La réussite d'un donjon ou d'un raid peut constituer un défi intéressant en termes de difficulté (niveau des créatures), mais aussi en termes de coordination de la part des joueurs : sans travail d'équipe, l'échec est presque assuré. De plus, les zones de combat sont des lieux privilégiés pour mesurer sa performance auprès des autres joueurs.

L'autre activité principale pratiquée pour accumuler rapidement des points d'expérience (pour les avatars sous le niveau 80), des points de réputation ou de l'argent, est de faire des quêtes et de tuer des monstres. « Completing quests and killing "mobs" (monsters) allows them to earn "experience points" and reach progressively higher level [...], improving the abilities of their character and acquiring powerful items along the way » (Ducheneaut et al., 2006: 284). Les quêtes sont des missions plus ou moins difficiles que le joueur peut décider d'accomplir ou non. Aucune quête n'est obligatoire et la majorité ne se réalise qu'une fois (sauf les quêtes quotidiennes). La réalisation des quêtes exige trois étapes : 1) aller chercher une quête auprès d'un avatar préprogrammé ; 2) compléter l'objectif ; 3) entériner sa réalisation auprès du même avatar ou d'un autre. Lors de la troisième étape, l'avatar du joueur reçoit des points d'expérience et souvent des items et de l'argent. Il est hypothétiquement possible de jouer à WoW sans réaliser de quêtes et sans aller dans un donjon, mais, dans la grande majorité des cas, les joueurs s'adonnent principalement à ces deux activités.

Le déplacement est aussi une activité à laquelle les joueurs n'échappent pas. Comme l'univers de WoW est très grand et se traverse parfois seulement en temps réel, les déplacements prennent du temps. Tout au long de sa progression, le joueur est amené à découvrir différentes régions. Des stratégies sont mises en place pour amener les joueurs à découvrir les zones en suivant leur progression de niveau.

Une autre activité largement pratiquée par les joueurs est la gestion de leurs avoirs. Cette gestion passe par l'organisation des sacs à dos et des items mis en dépôt à la banque, mais surtout par la vente et l'achat d'items à l'encan (*auction house*). L'encan fonctionne selon le principe de l'achat direct ou de la vente aux enchères étalée sur plusieurs heures. L'enrichissement grâce au commerce dans le jeu peut devenir l'activité principale de certains joueurs et il est commun de voir des avatars créés pour ne remplir que cette fonction. Certains peuvent même spéculer en créant des pénuries ou en achetant des items à bas prix pour les revendre plus cher lorsque le moment est opportun (selon le principe de l'offre et de la demande). Toute une économie existe, en partie gérée par le jeu, en partie gérée par les

joueurs, et un système monétaire (cuivre, argent, or) accorde une valeur à chaque item présent dans le jeu.

Dans le cadre de cette économie, les joueurs font aussi progresser les métiers de leur avatar (une autre activité principale) et mettent en vente les objets fabriqués ou ramassés et les services qu'ils offrent. Les joueurs doivent s'occuper de leurs « finances », l'argent étant nécessaire à tous les niveaux. Le joueur peut vouloir faire de l'argent pour différentes raisons, mais il sert principalement à l'achat d'objets, la réparation de l'équipement, les déplacements et l'apprentissage de nouvelles habiletés.

Une dernière activité fortement pratiquée est la socialisation, surtout pour les joueurs possédant des avatars de niveaux élevés. Pour différentes raisons (obtenir de l'aide, faire un donjon, se trouver une guilde, etc.), il est essentiel de socialiser avec les autres joueurs, d'où la présence d'un appareillage de communication. En outre, des amitiés sont entretenues ou créées lors de la pratique du jeu. « Additionally, *World of Warcraft* is a social framework for communication. And with communication, we get culture » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 9). Toute une culture et un langage propres à cet univers se développent parmi les membres de la communauté des joueurs. Le pôle central de la communication est le langage (verbal ou écrit), mais l'avatar, comme représentation du joueur dans le jeu, permet aussi un langage non verbal (par exemple avec les *emotes*, ces expressions préprogrammées). Les rapports entre les joueurs peuvent varier beaucoup, selon différents critères, mais dans le mode « jeu de rôle » (RP), tous les contacts sociaux dépendent du type d'avatar joué. Pour la majorité des joueurs de ce mode, la socialisation « théâtralisée » en est l'activité principale.

D'autres activités plus marginales et multiformes existent aussi, mais elles remettent souvent en question le système de règles tel que la structure du jeu semble le construire. Certains joueurs s'amuse à inventer de nouvelles règles ou de nouveaux usages. « We get players who define their own rules or challenge the rules as given by Blizzard » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 9). Par exemple, des usagers gagnent un salaire en vendant de la monnaie du jeu pour des devises (dollars, euros, etc.) ; d'autres se servent des zones de clavardage pour faire de la publicité pour leur site ; certains créatifs utilisent le

décor du jeu et les avatars pour enregistrer des courts-métrages ; d'autres inventent des jeux ou des compétitions qui n'ont rien à voir avec la progression encouragée par la structure du jeu ; certains profitent de la plate-forme du jeu pour faire des rencontres amoureuses, etc. En fait, une panoplie d'activités sont observables qui s'éloignent plus ou moins des objectifs généraux mis en place par Blizzard. L'énumération de ces types d'appropriation du jeu seront présentés plus en détail au chapitre V de notre thèse, mais la pratique de ces activités n'est pas à négliger, car elle concerne un bon nombre de joueurs et d'utilisateurs et participe à la création d'une culture du jeu.

1.3 Les études sur le jeu WoW

Comme nous l'avons vu lors de la brève présentation de WoW, il paraît évident que ce jeu est complexe et vaste. Cet exposé ne reflète qu'en partie ce que peut être cette plate-forme ludique et ne rend pas justice aux multiples formes d'expériences qui peuvent être vécues dans WoW. Il est cependant possible de saisir une partie de sa logique par son historique d'apparition puisqu'il est directement issu de la culture ludique. Blizzard n'a pas beaucoup innové en créant ce jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs et reproduit une formule connue. WoW peut être qualifié de jeu « médian » qui représente bien ce qu'est un MMORPG.

WoW ne se démarque en rien, mais il a perfectionné le genre, ce qui en fait un modèle à partir duquel les autres MMORPG peuvent être jugés : « but whereas the game genre is clearly not novel, WoW managed to expand its appeal significantly » (Ducheneaut et al, 2006 : 283). Ce jeu est extrêmement populaire et s'impose désormais dans le paysage vidéoludique, raison pour laquelle nous le considérons comme un modèle à partir duquel les chercheurs peuvent étudier les jeux vidéo en ligne. En témoignent la rédaction d'un numéro de *Games and Culture* (2006) consacré à ce jeu et l'édition du livre collectif *Digital Culture, Play, and Identity : A World of Warcraft Reader* (2008), production à laquelle il faut ajouter

différents auteurs qui utilisent WoW comme exemple pour illustrer leurs analyses (Sicart, 2009 ; Genvo, 2009, etc.).

Ces travaux posent les bases des études sur WoW et leurs auteurs démontrent la variété des analyses possibles de ce logiciel de jeu. Ce qui nous intéresse particulièrement dans ces livres et ces articles, ce sont les nombreux liens mis en lumière entre la structure du jeu et son contexte de pratique. Par les quelques exemples présentés, nous constaterons que le sens du jeu est directement lié aux conditions dans lesquelles il est joué et que le « cercle magique » mis de l'avant par les tenants de l'approche classique n'est pas adéquat pour comprendre ce qu'est le jeu – tout particulièrement dans le contexte du jeu vidéo en ligne.

1.3.1 WoW est un exemple révélateur

Plusieurs raisons peuvent justifier le choix de WoW pour illustrer nos propos, à commencer par le contexte historique d'apparition qui le situe comme un descendant direct de certains types de jeux. En fait, Blizzard³⁶ a réuni en une seule plate-forme différents types de jeux vidéo : les jeux vidéo de tirs (*first-person shooter* ou FPS) ou de combat, les jeux vidéo de stratégie en temps réel (*real-time strategy* ou RTS), les jeux d'aventure en solitaire, les jeux de rôle (en ligne ou non), etc. La compagnie n'a pas cherché à respecter entièrement les codes de ces genres : « [WoW] is also a game that does not seek to be "pure" in the fashion of first-person shooters, role-play, adventure, action, or any other genre » (Mortensen, 2006: 411). Ce jeu a plutôt adapté différents types d'objectifs et d'activités qui étaient déjà largement connus dans la communauté des joueurs.

Outre cet amalgame des genres, WoW se joue en groupe ou en solitaire, de manière occasionnelle ou intensive. L'avatar de WoW sert à jouer un rôle (mode RP) ou représente

³⁶ La formulation de la phrase peut ici faire croire que Blizzard est l'initiateur de cette combinaison des genres et de cette complexité du jeu, mais il faut garder en tête l'historique fait précédemment : comme nous le répéterons bientôt, Blizzard n'a pas inventé ce type de jeu, mais il est l'héritier d'une tradition instaurée par de nombreux autres jeux, dont *EverQuest*.

simplement un outil de combat contre les autres joueurs (mode PvP) ou contre les monstres (mode PvE). En plus de ces différentes facettes, Ducheneaut, Yee, Nickell et Moore (2006 : 311) affirment que le jeu des niveaux 1 à 79 (1 à 59 au moment de la rédaction de leur article) est fort différent de celui arrivé au niveau maximal, désormais le niveau 80 (le *endgame*). Monter de niveau ou jouer à partir du niveau maximal n'implique plus les mêmes objectifs de jeu, ce qui en fait un jeu multiforme.

Avec WoW, il y aurait plusieurs jeux en un puisque le jeu se transforme en différents genres et répond à différents types de joueurs (d'ailleurs, WoW est reconnu pour intéresser un public élargi qui comprend les joueurs occasionnels) : « many different kinds of players types (see Bartle 1996³⁷) can find activities that interest them » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 5). Les joueurs en mode jeu de rôle, les combattifs, les explorateurs, ceux qui veulent principalement socialiser, etc. se réunissent à l'intérieur de cette même plate-forme. Ces activités multiples et multiformes s'inscrivent dans une logique savante combinant plusieurs éléments fort différents qu'il est difficile de résumer. Si tous les jeux sont des systèmes dynamiques et complexes (Salen et Zimmerman, 2004 : 365), WoW est particulièrement compliqué à saisir dans son ensemble.

Par exemple, les nombreux calculs nécessaires à la mise en place des différents paramètres sont notables et ne sauraient se faire sans l'appui d'une programmation³⁸. L'origine de ces calculs est à chercher du côté du jeu de rôle sur table où différentes données étaient calculées à partir de dés et de notes sur des fiches représentant chaque personnage. Or, ces données se sont multipliées, entre autres parce que Blizzard en a combiné différents types : la puissance de base des différents attributs, la réputation, le niveau des métiers, les points d'honneur, la puissance de chaque pièce d'équipement, les potions, le niveau de chaque avatar d'un groupe, etc. Cette combinaison de différents paramètres complexifie

³⁷ www.mud.co.uk/richard/hcds.htm (consulté le 15 décembre 2008). Bartle (1996) est reconnu pour avoir identifié quatre principaux types de joueurs : les performants (*achievers*), les explorateurs (*explorers*), les sociables (*socialisers*) et les tueurs (*killers*).

³⁸ Malgré la complexité de tous ces calculs, des joueurs développent des méthodes pour maximiser la puissance de leurs avatars et rendent disponibles des documents relativement volumineux et savants pour aider les autres joueurs à mieux coordonner les différents paramètres mathématiques du jeu.

grandement le jeu et favorise la multiplication des expériences possibles dans la plate-forme. « [WoW] is eclectic and opens up for a very diverse set of use » (Mortensen, 2006: 411).

Le jeu semble d'ailleurs être sans fin, puisqu'il existe depuis 2004 et Blizzard ne manifeste pas son intention de fermer ses serveurs prochainement. Le jeu bénéficie d'améliorations constantes et d'ajouts de matériel substantiels sous forme de modules et d'expansions qui conservent l'intérêt des joueurs. Les joueurs eux-mêmes ajoutent des règles et du matériel.

Le monde au sein duquel [la quête du sens] prend place est en perpétuelle expansion (du fait de l'ajout de règles par les joueurs et les concepteurs) ; il ne permet pas de conférer une signification définitive aux actions entreprises. *World of Warcraft* ne met en place aucun *game over* qui vient figer le sens des actions en déclarant un gagnant ou un perdant (Genvo, 2009 : 261).

Il n'est presque pas possible de faire le tour de ce jeu gigantesque, à moins d'y consacrer tout son temps. « *World of Warcraft* is an enormous game, both in term of hours spent playing it and in terms of the number of players and the ways in which it can be played » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 3). WoW est l'exemple même du jeu énorme qui réunit en son sein, de manière infinie, toutes sortes de jeux et des millions de joueurs aux caractéristiques et objectifs différents.

Pourtant, la critique relève plusieurs défauts et points négatifs à ce jeu. Par exemple, Mortensen (2006) démontre bien que WoW laisse beaucoup moins de liberté de création aux joueurs que dans les MUD. Les joueurs de WoW doivent suivre les caractéristiques imposées par le jeu. Ils ne peuvent pas intervenir dans le récit du jeu, ni faire une description différente de leur avatar, ni changer le nom des items, etc. Les joueurs ne peuvent pas laisser leur marque de façon permanente, car ils n'ont pas de possibilité de création d'éléments du jeu (de bâtiments, de pièces d'équipement, etc.). Les objectifs officiels sont aussi assez linéaires et imposent une augmentation de puissance sans fin. Comparé aux MUD et à d'autres jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs, WoW semble assez contraignant, même s'il permet de pratiquer plus d'activités que dans d'autres jeux du même type.

En fait, WoW n'est pas un jeu original et il reproduit une formule connue : « elements and art assets used in the Warcraft games were tailored to suit the particular demands of the multiplayer environment and third-person adventure format of the type already established by several previous game, most notably EverQuest » (Krzywinska et Lowood, 2006 : 279). Toutefois, ce jeu exploite la complexité possible des jeux en ligne massivement multijoueurs et Blizzard a poussé la logique : « WoW refined the classic MMO formula to great success » (Ducheneaut et al., 2006 : 293). Si bien que WoW est, aujourd'hui, le jeu le plus populaire de tous les temps.

Sa popularité est sans précédent puisqu'il réunit des millions de joueurs sur différents continents. Selon Aarseth (2008), si le jeu peut être joué par des joueurs de différentes cultures, c'est parce qu'il représente un monde « creux » (*hollow world*). Il ne se démarque en rien et reproduit des codes et des représentations partagés par la communauté des joueurs autour du monde. Cette forme de neutralité peut être considérée comme un défaut, mais devient aussi sa force puisqu'il plaît à un grand nombre de joueurs. Le jeu n'est pas trop marqué culturellement, bien qu'il soit produit aux États-Unis et que les valeurs de ce pays dominant. Mortensen croit que WoW a le potentiel pour attirer un bassin de joueurs de plus en plus variés et que les usagers ne seront plus seulement des « young White males » (2006 : 399). « It is a 'net phenomenon that draws all kinds of gamers into it » (Mortensen, 2006 : 411). En adoptant son attitude de compromis, WoW veut plaire à une majorité de joueurs. Cette position « d'entre-deux » souvent adoptée est la raison pour laquelle nous l'avons qualifié le jeu de « médian ».

Même si certains analystes sur l'Internet affirment qu'il y a une baisse de joueurs en Amérique pour les jeux en ligne massivement multijoueurs, la popularité de WoW ne décline pas, du moins jusqu'à la fin de l'année 2009³⁹. Le nombre de joueurs inscrits a crû sans cesse, en partie grâce à sa structure ludique basée sur les récompenses : « the attractiveness of the game could have a lot to do with its fine-tuned incentives and rewards structure, reminiscent of behaviorial conditioning » (Ducheneaut et al., 2006 : 314). À chaque petite et grande étape,

³⁹ <http://hellforge.gameriot.com/blogs/Caveat-Emptor/The-MMO-Crash-of-2008> (consulté le 7 janvier 2009) et <http://www.yourmeetingcoffee.com/2008/12/11/2008-mmos-dropping-like-flies/> (consulté le 15 décembre 2008).

le joueur est récompensé pour ses efforts et les défis n'augmentent que progressivement : « with WoW's mechanics being almost entirely identical to predecessors like EverQuest, it is quite probable that a difference in process is at the root of WoW's spectacular growth » (Ducheneaut et al., 2006: 314). Cette structure incitative serait à l'origine de l'attraction que semble avoir WoW sur les joueurs, mais aussi de son pouvoir d'addiction.

D'ailleurs, Ducheneaut, Yee, Nickell et Moore ont constaté que cette structure du jeu incite à toujours jouer davantage, avec les dangers que cela peut comporter : « the game is clearly designed to steer players toward more and more hardcore activities requiring a lot of time and effort » (2006 : 310). Bien qu'il soit présenté comme étant un jeu où il est désormais possible de jouer de façon occasionnelle, une bonne partie de sa structure (surtout lorsque le niveau maximal est atteint) pousse à jouer le plus possible pour acquérir davantage de récompenses. Ces récompenses prennent souvent la forme d'une augmentation de la puissance de l'avatar, ce qui est assez commun pour ce type de jeu.

D'autres facteurs expliquent la grande popularité de ce jeu : « what makes WoW different from so many other newer games is that it is so common, so widely spread, and so available » (Mortensen, 2006: 411). Le jeu est très connu et largement répandu à travers le monde. Kryzywinska et Lowood (2006) ajoutent plusieurs autres facteurs : la bande passante pour l'Internet est plus rapide et plus efficace qu'avant ; la technologie graphique est de plus en plus puissante et accessible pour tous les ordinateurs ; le médiéval fantastique connaît un regain grâce, entre autres, au succès de la trilogie filmique *Lord of the Ring* (Peter Jackson, 2001, 2002 et 2003) ; la réputation déjà bien ancrée des jeux antérieurs de Blizzard (avec *Diablo*, *Warcraft* et *Starcraft*) a favorisé le transfert de leurs fans vers WoW ; WoW est un jeu particulièrement bien peaufiné, beau visuellement, facile à utiliser pour les nouveaux joueurs, etc. Tous ces facteurs ont favorisé la pratique du jeu parmi une large partie de la communauté de joueurs en ligne.

La communauté des joueurs de WoW est d'ailleurs active et dynamique : « World of Warcraft puts players into a vibrant and busy social world » (Kryzywinska et Lowood, 2006 : 279). Ce facteur humain ajoute à la complexité et à l'attrait du jeu. Les joueurs s'approprient

WoW de manières différentes et développent leurs propres règles en communauté (règles des guildes, règles pour le jeu de rôle, l'ajout de matériel légal ou non, etc.). Plusieurs pratiques développées par les joueurs, ou encore des choix qui sont faits, mettent en lumière l'interaction complexe entre la conception du jeu et l'usage qui en est fait par les joueurs : « the ever-changing and complex interplay between a world's design and its players' choices » (Ducheneaut et al., 2006 : 315). La présence des autres joueurs ajoute une dimension non négligeable au jeu dans le mode PvP : « the opportunity to compete against other human players instead of computer-controlled monsters probably reinforced WoW's attractiveness to FPS players » (Ducheneaut et al., 2006 : 314). Le fait que ce jeu se joue en ligne par une grande population de joueurs explique en partie les expériences multidimensionnelles et attractives qu'on peut y vivre.

Corneliussen et Walker Rettberg relèvent d'ailleurs le fait que la complexité du jeu ressemble à celle vécue à l'extérieur du jeu vidéo : « a complexity not unlike the complexity found in the rest of our society » (2008 : 14). Kryzywinska et Lowood ajoutent que WoW est un amalgame d'art, de design, de technologie, d'économie, de social et de culture: « the World of Warcraft is a complex world indeed, an extraordinary mixture of art and design, technologies, economics, the social and the cultural » (Kryzywinska et Lowood, 2006 : 280). Ces deux auteures résument en disant que WoW est à la fois un jeu, un monde virtuel et une communauté en ligne, ce qui est, encore une fois, représentatif des autres jeux du même genre et qui fait de WoW un exemple idéal.

1.3.2 Différentes analyses de WoW

WoW est un exemple révélateur de ce qu'est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, mais il est aussi un exemple de ce qu'est le jeu dans le contexte occidental du XXI^e siècle. Ce contexte de production et de réception du jeu a été analysé par différents chercheurs dans *Games and Culture* (2006) et dans *Digital Culture, Play, and Identity : A World of Warcraft Reader* (2008). Ces analyses de WoW démontrent les liens entre la

structure du jeu et son contexte de pratique et prouvent que le sens du jeu est directement lié aux conditions dans lesquelles il est joué. Par exemple, le sens de WoW est connoté culturellement et entretient de nombreux liens avec la société dans laquelle il s'inscrit.

Ainsi, Scott Rettberg (2008) montre en quoi WoW est un « conte capitaliste » dont la morale stipule que ceux qui travaillent fort pourront gravir les échelons de la société et s'enrichir. Le système économique de WoW et sa logique de progression ne sont rien d'autre qu'une imitation de notre propre système. « *World of Warcraft* is both a game and a simulation that reinforces the values of Western market-driven economies » (Rettberg, 2008 : 20). Le jeu reproduit l'organisation occidentale du travail, ses valeurs, sa morale et ses méthodes, l'idéologie capitaliste étant la plus populaire de notre société. Le travail dans ce jeu est répétitif, hiérarchique et sans cesse récompensé si le joueur effectue les actions qu'il faut. Les frontières entre travail et jeu sont ambiguës, sans parler de son système économique qui est basé sur les lois connues de l'offre et de la demande du marché.

Ces lois s'appliquent autant à l'intérieur du jeu qu'à l'extérieur, puisque des joueurs vendent des items dans le jeu et à l'extérieur du jeu, en échange de devises. Avec WoW, il est possible de tirer profit de l'activité ludique : « today, there are people who earn their livings as MMOG players » (Dibbell, 2006, cité dans Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 8). Rettberg explique que des joueurs de WoW gagnent leur vie en vendant des items du jeu à d'autres joueurs, via l'Internet. Ce phénomène n'est pas marginal et devient de plus en plus commun, ce qui brouille encore davantage les frontières entre le jeu et le monde extérieur : « shopping for gold, items, or even characters has become streamlined and commercial as buying a pair of sneakers » (Mortensen, 2008 : 216). Avec la mentalité promue dans WoW, jouer est devenu une forme de travail et les joueurs développent des habiletés applicables en milieu de travail (Rettberg, 2008).

D'autres liens peuvent être établis entre WoW et la culture occidentale. Par exemple, Esther MacCallum-Stewart (2008) montre que la guerre menée dans le monde de Warcraft n'est pas étrangère à la Première Guerre mondiale, avec ses rangs militaires, la trêve de Noël de 1914, la séparation relative entre le bien et le mal, l'utilisation des transports aériens, les

monuments aux morts, etc. De son côté, Hilde G. Corneliussen (2008) observe des liens entre les approches féministes en ce qui a trait à l'égalité de la représentation des femmes dans la société et celle des avatars féminins dans WoW. Même si les créatures de WoW sont presque toutes imaginaires, ce jeu peut être vu comme une représentation similaire des codes occidentaux : « a place where gender is being constructed, represented, and negotiated in ways not totally different from hegemonic Western discourses of gender » (Corneliussen, 2008 : 65). La représentation de la femme dans le jeu reflète celle de la femme dans la société : WoW reproduit certains clichés, mais en bouscule aussi d'autres, faisant écho à différentes visions du féminisme.

Il se passe la même chose au niveau du racisme puisque Jessica Langer (2008) montre que la perspective du Même et de l'Autre, du civilisé et du sauvage, du centre et de la périphérie pour décrire l'Alliance et la Horde a des similitudes avec l'image de l'étranger commune à l'idéologie coloniale de l'Occident. « The Alliance and the Horde are divided along racial lines not into good and evil but into familiar and other or foreign, and that this division has consequences not only within the game but in the real world as well » (Langer, 2008 : 88). Selon cette auteure, WoW reproduit certains modèles du racisme, mais, ce jeu en fait aussi la critique, exactement comme pour ce qui est de la question de la représentation de la femme.

Dans le même ordre d'idées, Ducheneaut, Yee, Nickell et Moore (2006), dans leur recherche quantitative à grande échelle (223 043 avatars ont été observés), concluent que des préjugés existant à l'extérieur du jeu sont reproduit dans WoW puisque ces préjugés modèlent les populations d'avatars choisis. « Thus, real-world stereotypes come to shape the demographics of fantasy worlds » (Ducheneaut et al., 2006: 296). Par exemple, les choix esthétiques des joueurs sont révélateurs des standards de beauté à l'extérieur du jeu : les avatars les plus populaires sont les humains et les elfes alors que les moins choisis sont les orcs et les trolls. Bien que chaque classe bénéficie d'un léger avantage concernant les attributs, ces avantages sont si minimes qu'ils ne sont pas significatifs dans le choix de la race de l'avatar et encore moins du sexe. Les différences n'étant que d'ordre esthétique, elles

reflètent les tendances suivies à l'extérieur du jeu. Par exemple, les femmes elfes, très jolies et féminines, sont largement favorisées au détriment des naines qui sont très peu prisées.

Si l'aspect physique et « cosmétique » des avatars influence les choix des joueurs par rapport à leurs standards usuels, il en est de même avec les standards d'ordre moral puisque la Horde, qui, historiquement, représente le « Mal », est beaucoup moins « préférée » que l'Alliance. Ceci amène Ducheneaut, Yee, Nickell et Moore à conclure que WoW, finalement, ne fait que reproduire les stéréotypes existant dans la culture à l'extérieur du jeu : « the distribution of races and classes indicates strong preferences for characters fitting stereotypical canons of morale and beauty, perpetuating offline norms in virtual environments » (Ducheneaut et al., 2006 : 297). Pourtant, Blizzard fait des efforts pour offrir des héros et des justifications morales aux deux factions⁴⁰ afin d'atténuer la dichotomie bien/mal que l'on retrouve dans plusieurs autres jeux vidéo. « But despite these backstories [...], players overwhelmingly prefer siding with the stereotypical "good" » (Ducheneaut et al., 2006 : 315).

D'autres liens entre WoW et la culture à l'extérieur du jeu sont aussi observables. Tanya Krzywinska (2008) prouve que WoW fait de nombreuses références aux classiques de la littérature, à d'autres jeux vidéo et à des films, à différents mythes celtiques, grecs, amérindiens, etc. « Such mythic structures, references, and resonances play a central role in the creation of the game as coherent world, but they also have functional features » (Krzywinska, 2008 : 128). Ces nombreux liens intertextuels influencent la structure du jeu, par exemple en structurant les quêtes du héros. Ils prouvent aussi que le jeu ne se referme pas sur lui-même, mais fait constamment appel à des références extérieures pour construire son sens – comme l'ont prouvé les autres analyses du jeu.

⁴⁰ Par exemple, l'Alliance détruit l'environnement alors que la Horde a des valeurs écologiques.

Conclusion du chapitre I : le jeu vidéo *World of Warcraft*

World of Warcraft est un jeu dont la genèse remonte aux années 1970 alors que les premiers jeux vidéo font leur apparition et que les jeux de rôle sur table sont de plus en plus pratiqués. Les jeux de rôle en ligne, relativement récents dans l'univers ludique, mènent à une logique de jeu issue de leurs prédécesseurs : le joueur contrôle un avatar à partir duquel il accomplit des actions et réalise des objectifs dans un univers persistant représenté numériquement et soumis à un appareillage statistique élaboré. WoW représente bien ce genre de jeu et propose une panoplie d'objectifs et d'activités à partir d'éléments scénarisés plus ou moins originaux et selon des règles exposées plus ou moins explicitement.

Si WoW est un exemple révélateur des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, il est aussi un exemple contemporain de ce que sont les jeux vidéo en ligne dans leur ensemble. Il réunit en un seul logiciel plusieurs types de jeux et de pratiques, ce qui en fait un jeu gigantesque qui veut plaire à la majorité des joueurs. Il adopte une position de compromis qui lui permet d'être très populaire parmi différents genres de joueurs et d'être répandu à travers le monde. Ce jeu innove peu, mais perfectionne une recette connue en atteignant une grande complexité, représentative de la complexification de plusieurs jeux sur support numérique. D'ailleurs, comme la majorité des jeux, WoW se joue principalement en groupe, ce qui lui ajoute de nouvelles facettes puisque le facteur humain ajoute beaucoup d'intérêt au jeu. Tous ces éléments en font un exemple représentatif issu d'une tradition du jeu.

En présentant sa structure ludique, les usages qui en sont faits et le contexte de pratique, nous voulons en faire un modèle à partir duquel étudier ce qu'est le jeu en général. Nous nous servirons donc de cet exemple pour illustrer nos propos. D'ailleurs, en ayant fait le choix méthodologique d'exemplifier notre argumentaire à l'aide d'un seul jeu, cela nous a permis de le décrire de manière complète. Dans les prochains chapitres, nous pourrons faire référence à des éléments de ce jeu en prenant pour acquis que le lecteur a une connaissance générale et suffisante de WoW (qu'il pourra compléter avec les informations en appendice).

En outre, en faisant l'exercice de présenter ce jeu, ce chapitre nous a aussi permis de constater que le jeu se définit en partie par sa structure (1.2 La présentation générale du jeu) et en partie par son contexte de production et de réception (1.3.2 Différentes lectures de WoW). Même si ce n'était pas leur but premier, les analyses de WoW qui ont été citées (mais d'autres auraient aussi pu être présentées) ont mis en lumière certains liens entre la structure du jeu et la vie « hors ligne » : « their examination of the ways in which game references are constructed by and construct meaning in offline culture » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 11). Ces études ont montré que le sens produit par la pratique du jeu dépend de son contexte de production, mais surtout de réception, car c'est le joueur (ou l'analyste) qui actualise le sens du jeu.

En fait, toutes ces analyses démontrent l'impossibilité de penser le jeu hors de son contexte d'actualisation. Le sens produit et les usages qui en sont faits sont garants de la culture du joueur (ou de l'analyste) et des liens qu'il établira entre la structure du jeu qui est offerte et son bagage personnel. Le contexte dans lequel se situe le joueur est un facteur dont il faut tenir compte lorsque nous voulons définir ce qu'est le jeu. Cette conclusion que nous pouvons tirer des différentes analyses produites sur WoW nous servira d'assise pour prouver que l'approche classique du jeu n'est pas adéquate pour comprendre ce qu'est le jeu et que la culture du joueur doit être prise en compte lorsque nous voulons définir le sens du jeu (ce que nous verrons au chapitre III). Le joueur se trouve au cœur de la définition du jeu puisqu'il fait le relais entre la structure ludique et le contexte d'actualisation. Pourtant, nous verrons au prochain chapitre que les tenants de l'approche classique du jeu ne tiennent pas compte du rôle du joueur dans leurs définitions, ce qui entraînera certaines critiques.

CHAPITRE II

L'APPROCHE CLASSIQUE DU JEU

« nous savons fort bien employer le mot "jeu", alors même que nous serions bien en peine de définir le mot "jeu", d'indiquer ce qu'il y a de commun et de propre à tout ce que nous qualifions de jeu »

(Chauvier, 2007 : 7)

Après avoir présenté le jeu qui nous servira d'archétype pour illustrer nos propos et montré son intérêt pour comprendre ce qu'est le jeu, nous revenons à cette question de départ, « qu'est-ce que le jeu ? », à partir des premières définitions formulées par des chercheurs. Johan Huizinga (1872-1945) et Roger Caillois (1913-1978) sont les deux principaux précurseurs des études sur le jeu. Ils produisent les premières définitions élaborées à partir d'une théorie générale sur le jeu. En faisant du jeu le sujet à part entière de son essai, Huizinga lui donne ses premières lettres de noblesse comme objet d'étude. Caillois lui emboîte le pas et rédige à son tour un livre consacré au jeu où il le catégorise pour mieux le définir.

En tant que précurseurs, ces deux auteurs ont mis en place ce que nous qualifions d'approche « classique » du jeu. Leurs définitions sont le reflet d'une certaine vision du jeu partagée par la majorité de leurs contemporains et répétée au fil du temps. Selon leur approche, les conditions du jeu peuvent être énumérées *a priori* dans une liste de critères supposément valables pour tous les jeux. En définissant le jeu à partir d'une série de critères transcendants, ils en ont déterminé le sens avant même l'expérience ludique. Pour eux, le jeu est une activité réglée, libre, séparée, incertaine, improductive, etc.

Huizinga et Caillois ont légitimé le jeu comme objet d'étude et ont influencé plusieurs générations de chercheurs en études sur le jeu. Lorsque Jesper Juul s'est penché sur la question de la nature du jeu, il s'est en partie tourné vers ces deux auteurs. Juul est un chercheur en études sur le jeu vidéo qui s'intéresse à la définition du jeu et aux spécificités du jeu vidéo par rapport aux autres types de jeu. Après avoir analysé quelques définitions, il a lui aussi adopté une approche classique du jeu largement inspirée de ses prédécesseurs. Juul définit même un « modèle classique du jeu » et énonce à son tour une liste de critères inhérents à tous les jeux réglés (*games*).

Pourtant, l'approche classique a été largement critiquée, d'abord par Caillois et Juul eux-mêmes, mais surtout par des auteurs tels que Jacques Henriot et Colas Duflo. En énonçant des critères avant même l'expérience ludique, l'approche classique a l'ambition de prédéterminer le sens d'une expérience. Or, les critiques démontrent que ce sens n'est pas propre à l'activité ludique et que chaque critère pris isolément vaut pour un ensemble d'activités. Même l'addition de tous les critères définit des activités qui n'ont rien à voir avec ce qui est habituellement entendu par « jeu ». En repassant chaque critère proposé par Huizinga, Caillois et Juul, nous constaterons que leurs définitions ne peuvent pas être employées pour définir ce qu'est le jeu.

Ce chapitre est donc à la fois une revue de littérature sur les principaux auteurs qui ont tenté de définir le jeu à partir de l'approche classique et une mise en lumière des pièges à éviter lorsque l'on veut comprendre ce qu'est le jeu. Une thèse portant sur le jeu ne peut pas faire l'économie d'étudier l'approche classique et de comprendre les faiblesses de son argumentaire. À partir de l'exemple archétypal de *World of Warcraft*, nous montrerons en quoi elle n'est pas appropriée pour définir ce qu'est le jeu. Par les critiques qui ont été faites à ces auteurs, il est possible de poursuivre la réflexion en profitant des acquis de nos prédécesseurs.

2.1 Les définitions classiques du jeu

Il faut attendre le XX^e siècle pour que des études sur le jeu soient publiées ou, plus précisément, pour qu'il devienne le sujet à part entière d'une recherche scientifique. Des théoriciens, mais surtout des philosophes, s'étaient intéressés à la question du jeu au cours des siècles précédents, mais principalement pour poser un jugement (le jeu est bon ou mauvais). Ce n'est qu'au siècle dernier que les jalons d'un nouveau champ de recherche sont posés, probablement à cause des connotations souvent associées au jeu : le ludique ne semble pas constituer un objet de recherche « sérieux ».

Des auteurs provenant de disciplines variées ont mis en lumière la valeur heuristique du concept de jeu et ont noté la prévalence du ludique dans divers espaces de notre société. L'urgence de l'étudier et d'en comprendre la mécanique opératoire s'est manifestée à travers différentes disciplines, mais deux auteurs principaux, issus de l'approche anthropologique, ont théorisé le jeu et ont produit une définition classique. Johan Huizinga et Roger Caillois restent, encore aujourd'hui, des auteurs incontournables pour tous ceux qui étudient le jeu.

2.1.1 La naissance des études sur le jeu

Bien que les philosophes aient parfois traité de la question du jeu et ce, depuis Platon, la question de sa nature (de ce qu'il est comme concept) n'est presque jamais abordée avant le XX^e siècle (comme le prouvera indirectement le point 6.1 de notre thèse). Le jeu n'est alors pas considéré comme un objet d'étude en soi, mais est plutôt abordé sporadiquement, à travers des écrits portant sur d'autres sujets majoritairement en philosophie. Certains se questionnent sur la classification des jeux (comme par exemple Diderot), mais, la plupart du temps, lorsqu'il est question du jeu, les auteurs font référence à des réflexions d'ordre moral (comme avec Platon, Aristote, Pascal, Kant, etc.) : l'humain doit-il jouer ou non ? Doit-on laisser l'enfant jouer en période d'apprentissage ? Etc.

Ces questions ont pour conséquence de diviser les jeux en deux grandes catégories : d'une part, les jeux pour les enfants avec une vocation pédagogique (depuis Platon, mais particulièrement à partir des XVIII^e et XIX^e siècles, un questionnement sur sa valeur pédagogique revient souvent) et, d'autre part, les jeux pour les adultes où un jugement moral est porté (est-ce bien ou mal de jouer ?). Ces jeux pour les adultes sont eux-mêmes divisés en deux classes. D'un côté, il y aurait les bons jeux, ceux que l'on joue pour faire plaisir aux dieux, pour oublier sa condition misérable, pour se reposer du travail, pour apprendre, etc. De l'autre côté, il y aurait les mauvais jeux, ceux associés aux vices que sont l'attrait du gain facile, la paresse, la dépravation, la faiblesse, etc. Cette façon de voir le jeu est maintenue pendant plusieurs siècles et les philosophes et autres moralistes religieux s'en approprient la question.

Vers la fin du XIX^e siècle et au début de XX^e siècle, le jeu commence à être considéré comme un objet de recherche valable dans des disciplines telles que la biologie, l'anthropologie, la psychologie, la sociologie, etc. Par exemple, Karl Groos (1861-1946) se penche sur le jeu des animaux (*Die Spiele der Tiere*, 1896) puis sur le jeu de l'humain (*Die Spiele der Menschen*, 1899) en considérant le ludique comme une fonction biologique. De son côté, Stewart Culin (1858-1929) étudie le jeu dans une perspective ethnographique chez différents peuples (chinois, amérindien, japonais, etc.) entre les années 1889 et 1925. D'autres auteurs font des analyses sur la psychologie des joueurs d'échecs ou de soccer tels que M.G. Hartgenbusch (*Beobachtungen und Bemerkungen zur Psychologie des Sports*, 1926) et Merleau-Ponty (1908-1961), qui s'est aussi intéressé à cette question dans *La structure du comportement* (1942). Entre temps, Ludwig Wittgenstein (1889-1951) développe une théorie sur les jeux de langage qui marquera la philosophie – bien que le « jeu » prenne alors un sens totalement différent.

Ainsi en va-t-il de John Von Neumann (1903-1957) et Oskar Morgenstern (1902-1977) qui publient *Theory of Games and Economic Behaviour* (1944), un ouvrage de mathématique posant les bases de la théorie des jeux. Cette théorie est encore aujourd'hui largement étudiée en économie et en sciences politiques. Presque simultanément, deux

psychologues s'intéressent à la question du jeu chez l'enfant, probablement inspirés par Groos. Jean Piaget (1896-1980) publie, en 1945, *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation* (mais, en 1930, il présentait déjà un texte sur le jeu et l'enfant), et Jean Château (?-1990) sort le livre *L'enfant et le jeu* (1954)⁴¹. Or, si ces travaux s'intéressent à un aspect ou l'autre du jeu, aucun n'aborde la question de sa nature et le jeu reste un outil d'analyse pour d'autres phénomènes⁴².

2.1.2 Johan Huizinga

Il faut attendre 1938, année où paraît le célèbre *Homo Ludens* de Johan Huizinga, historien et anthropologue néerlandais, pour que la structure même du jeu soit scrutée de manière approfondie dans un ouvrage qui lui est entièrement dédié. Le célèbre ouvrage marquera plusieurs générations de chercheurs en études sur le jeu, si bien que Huizinga est considéré, en quelque sorte, comme le « père fondateur » de la discipline. Huizinga affirme s'intéresser à la question du jeu dès 1903, mais son essai est fortement inspiré du *Kulturgeschichte Afrikas* (1933) de Leo Frobenius (1873-1938), publié cinq ans auparavant. Frobenius y écrit, entre autres : « ce qui fut pour l'humanité l'aspect le plus sublime du jeu sacré s'immortalise dans la civilisation. L'aspect devient forme. La tragédie s'est perpétuée dans les fêtes du carnaval. Et l'idée du destin, dans l'horoscope » (1933 : 35). La pensée de Frobenius est largement reprise par Huizinga qui, d'ailleurs, le cite à quelques reprises. Cependant, l'auteur d'*Homo Ludens* reproche à Frobenius de ne pas donner de définition au verbe « jouer », alors qu'il l'utilise souvent, et de ne pas creuser la problématique soulevée par les liens entre le jeu et la culture.

⁴¹ Duflo écrit quant à lui que Jean Château a publié *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant* et *Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline* en 1946, mais nous ne réussissons pas à trouver suffisamment d'informations pour pouvoir trancher sur les titres et les dates de publication exacts.

⁴² Piaget parle bien des trois catégories de jeux (jeux d'exercice, jeux symboliques et jeux de règles), mais il montre en quoi ces catégories réfèrent en fait à des stades de développement chez l'enfant. De plus, même en ce qui concerne la théorie des jeux, Caillois montre très clairement que les mathématiques n'expliquent pas ce qu'est le jeu, mais épuise son concept même (1958 : 328 et suivantes).

Huizinga veut corriger cette lacune en poussant davantage la réflexion. Déjà, en 1933, son discours de recteur à l'Université de Leiden porte le titre *Des limites du jeu et du sérieux dans la culture* (Huizinga, 1938 : 12). Dans *Homo Ludens*, l'auteur étudie le rôle structurel du jeu dans le développement de la civilisation : non pas sa place dans la culture, mais le jeu comme élément ludique de la culture. Selon lui, c'est en jouant que la culture est produite, ce qui est une idée audacieuse par rapport aux écrits antérieurs.

À cette époque, pour la grande majorité des théoriciens, « tout déchoit dans le jeu » – c'est-à-dire que nombre de jeux sont des restes d'objets ou d'activités ayant jadis eu une autre utilité ou une autre signification (Caillois, 1958 : 124). Ces éléments déchés de la culture sont les masques sacrés devenus déguisements; la toupie, objet magique, devenue simple jeu d'enfant; les jeux de vertige autrefois rituels de possession devenus amusement; les jeux de hasard servant de communication avec les dieux devenus source d'enjeux, etc. Les jeux sont considérés comme les restes d'une ancienne culture. Huizinga opère alors un renversement difficilement conciliable avec cette façon de voir le jeu.

Selon l'auteur, les jeux ne sont pas des « restes » de la culture, mais fondent plutôt la civilisation. Les jeux sont avant toute culture, mais aussi au-dessus d'elle : du jeu est issue toute culture (Huizinga, 1938 : 44). Sa thèse principale est que « la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu » (1938: 12). L'auteur considère le jeu comme « une image de la vie » (1938: 49), un phénomène culturel qui précède même la naissance de la culture puisque les animaux jouent aussi. À la base, tous les peuples ont joué, car le jeu influence l'émergence et le développement de la culture: « la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée [...] la culture, dans ses phases primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu » (Huizinga, 1938: 84). Le jeu est l'élément primaire de la culture qui, par la suite, prendra le nom de jeu. Il existe depuis les débuts de la civilisation, mais le mot est apparu dans un second temps chez les différents peuples – ce qui explique les différences culturelles de la notion de jeu. Huizinga montre longuement à quel point le mot « jeu » n'a pas le même sens dans les diverses cultures (cette idée de Huizinga sera développée au prochain chapitre).

Malgré ces mises en garde contre un certain relativisme culturel dû au degré de conceptualisation de la notion de jeu et au sens donné au mot, Huizinga tente de formuler une définition du jeu qui se voudrait « universelle ». Cette définition transcendantale définit les conditions *a priori* de l'expérience ludique. Selon lui,

le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante » (Huizinga, 1938 : 57-58).

Huizinga donne une autre définition, similaire à cette première, mais qui amène néanmoins certaines différences, la plus grande étant le caractère « d'inutilité » et de détachement matériel lié au jeu (cette seconde définition est celle qui est le plus souvent citée).

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par leur déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga, 1938 : 35).

La liberté dont parle Huizinga est l'élément primordial : on ne contraint personne à jouer – ou alors, ce n'est qu'une reproduction d'une activité. Le joueur est libre de jouer et les enfants et les animaux trouvent leur liberté dans le plaisir de jouer : « [le jeu] est libre, [le jeu] est liberté » (Huizinga, 1938 : 26). Quant à l'adulte, il pourrait ne pas jouer : le jeu est pour lui superflu et il le pratique quand il le veut. Le jeu est alors une évasion de la vie courante, un intermède, une détente. Il est séparé de la vie quotidienne en termes de temps et d'espace – critère particulièrement important pour Huizinga et pour ses successeurs. Le jeu possède une limitation spatiotemporelle, un sens qui lui est propre. Il est exceptionnel et exclusif, à la limite mystérieux. En fait, il est une sphère en soi et ne répond à aucun besoin,

sinon celui de jouer. Cette « gratuité » du jeu traverse d'ailleurs de nombreuses définitions du jeu : le but du jeu se suffit à lui-même.

Huizinga ajoute que si le jeu est gratuit, il est pourtant indispensable : « indispensable à l'individu, comme fonction biologique, et indispensable à la communauté pour le sens qu'il contient, sa signification, sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée, en bref comme fonction de culture » (Huizinga, 1938 : 28). Tous les humains, même s'ils l'ignorent, jouent et cette fonction est essentielle. Parce qu'il est nécessairement joué, le jeu se fixe sous forme de culture. Les souvenirs, les transmissions et les répétitions du jeu sont possibles.

La répétition du jeu est importante, mais de manière temporaire seulement. Le jeu continue ou s'arrête, dépendamment des règles : « [Les règles] déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu » (Huizinga, 1938 : 31). Les règles sont inébranlables et n'ont du sens que dans le cadre du jeu, ce qui fait que les lois de la vie courante y sont exclues. Il est régulé et « crée de l'ordre » (Huizinga, 1938 : 30). Le jeu est une perfection brève et limitée dans le chaos de la vie. À tout moment, le joueur peut basculer à nouveau dans le quotidien.

C'est grâce à l'illusion du jeu que le joueur s'éloigne du quotidien. En effet, le jeu est intimement lié à des considérations esthétiques de beauté, d'harmonie et de rythme qui charment le joueur en le faisant entrer dans le « cercle magique ». Ce concept de « cercle magique » a souvent été repris et est encore aujourd'hui largement cité, mais aussi largement critiqué⁴³. L'entrée dans le cercle magique signifie l'entrée dans l'illusion du jeu plaçant le joueur à l'extérieur de la vie quotidienne, en établissant une séparation spatiotemporelle. L'*inlusio* procède de l'imagination et l'imagination est déjà un « jeu ». Par exemple, Huizinga considère notre tendance à personnifier les objets comme une fonction ludique. Dès les débuts de l'humanité, l'homme a usé de son imagination et le jeu est né, d'où son point de vue à contre-courant de l'époque qui affirme que du jeu est issue toute culture. Au début de

⁴³ Voir entre autres Henriot (1989), Duflo (1997b), Taylor (2006), Malaby (2007), Nielsen, Smith et Tosca (2008) et le texte d'Arsenault et Perron (2009) qui, tout en proposant une relecture du cercle magique, interroge les critiques adressées au concept de Huizinga.

l'humanité, l'humain a commencé à user de son imagination pour produire de nouveaux sens en jouant et la culture est apparue.

Cette vision qui lie le jeu à toute manifestation de l'imagination est inédite à l'époque, mais Huizinga n'exploite pas davantage cette idée pourtant très féconde. Par exemple, il n'exploite pas de manière théorique le lien entre l'imagination et la naissance de la culture dans le jeu. En effet, son idée selon laquelle toute culture provient du jeu nous semble pertinente, mais il lui manque l'énonciation de ses conditions de possibilité. Le lecteur peut en arriver à certaines conclusions, mais elles ne sont pas explicitement énoncées. En fait, Huizinga n'explique pas *pourquoi* la culture se développe dans le jeu, ni pourquoi tous les peuples ont joué ou jouent, même s'ils l'ignorent. L'auteur fait cette constatation sans proposer d'explication, ce que nous ferons au chapitre V.

Or, la principale critique que nous pouvons faire à Huizinga est de présenter une position contradictoire. Il affirme à la fois le relativisme culturel de toute définition du jeu dans les différentes langues et produit à son tour une définition qu'il veut universelle, faisant abstraction des différences culturelles. Le jeu n'a pas le même sens pour les divers peuples et il paraît inconcevable de formuler une définition valable pour toutes les acceptions du terme. Nous avons vu au premier chapitre que le sens de WoW dépend de la culture dont il est issu, des joueurs qui y jouent et des analystes qui l'observent. Ce qu'est le jeu, en tant qu'objet abstrait de connaissance et en tant qu'expérience, résulte des liens produits entre la structure ludique et le contexte de production du sens du jeu. Il aurait plutôt fallu que Huizinga délimite la valeur de sa définition à un contexte spatiotemporel s'il voulait définir *a priori* le sens du jeu pour un joueur (ce qui reste, selon nous, une entreprise risquée, comme nous le verrons prochainement).

Huizinga reconnaît lui-même que ses travaux seront probablement perçus comme « maladroits ». L'ouverture de pistes de réflexion pour un nouveau champ de recherche axé sur le jeu représentait un défi et malgré les critiques que nous avons formulées, nous retenons plusieurs éléments de sa théorie (qui seront présentés au prochain chapitre). D'ailleurs, les successeurs de Huizinga se baseront sur ses raisonnements pour poursuivre la recherche.

Homo Ludens a influencé de nombreux auteurs sur le jeu qui exploreront désormais la majorité des voies ouvertes pour les définir davantage et mieux les expliciter.

2.1.3 Roger Caillois

Huizinga a une méthode de travail très intuitive et lance plusieurs pistes de recherche sans nécessairement les approfondir. Roger Caillois, qui publie en 1956 son livre *Les jeux et les hommes*, est l'un des premiers théoriciens à tirer profit d'*Homo Ludens*. Par contre, il utilise une méthodologie de travail très différente. En tant que premier successeur de Huizinga, il a la volonté évidente de systématiser cette théorie en « corrigeant » les erreurs et lacunes de son prédécesseur. Il reproche principalement à Huizinga d'avoir produit une définition « à la fois trop large et trop étroite » (1958 : 33).

Pourtant, malgré cette volonté de se distancier de son prédécesseur, l'élaboration des propres critères du « jeu » de Caillois est fortement inspirée de la définition de Huizinga. Caillois définit :

essentiellement le jeu comme une activité :

- 1° – *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- 2° – *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- 3° – *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- 4° – *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- 5° – *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- 6° – *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante (Caillois, 1956 : 42-43).

Selon l'auteur, cette définition, qui s'attarde à définir « le plus grand dénominateur commun » des jeux « a en même temps l'avantage de mettre en relief leur diversité et d'élargir très sensiblement l'univers ordinairement exploré quand on les étudie » (1958 : 42). Six critères sont à retenir de cette définition : une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Les jeux possèdent toutes ces caractéristiques, exprimées plus ou moins différemment, sauf en ce qui concerne les deux derniers critères qui « tendent à s'exclure l'un l'autre » (Caillois, 1958 : 101). Les jeux sont réglés ou fictifs, ce qui contredit Huizinga pour qui les fonctions du jeu sont d'être « une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose » (Huizinga, 1938 : 35), l'une pouvant se combiner à l'autre.

Cependant les deux auteurs s'entendent sur un point : les jeux sont impérativement opposés aux activités de la vie courante : « [le jeu] se présente avant tout comme une activité parallèle, indépendante, qui s'oppose aux gestes et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu » (Caillois : 1958 : 134). Caillois sépare le jeu de toutes les autres activités quotidiennes, comme l'avait fait Huizinga avec le « cercle magique ». Néanmoins, Caillois avoue que ce sont les mêmes éléments qui interviennent dans les activités quotidiennes et dans les jeux : les mêmes besoins, les mêmes goûts, les mêmes satisfactions, etc.

De ces six critères qu'il donne au jeu, Caillois tire une classification particulière, car il accorde une grande importance au fait de catégoriser les jeux pour mieux en comprendre la nature. Il reproche d'ailleurs à Huizinga de ne pas avoir fait de catégorisation des jeux. Il remarque aussi que d'autres auteurs, tels que Château, Groos, von Neumann et Morgenstern, n'ont pas traité de toutes les sortes de jeux et se sont contentés d'un ou deux genres (Caillois, 1958 : 318). Caillois reprend donc le travail de ces auteurs en s'attardant longuement à la catégorisation des jeux.

Cette catégorisation se base sur la nature des jeux et non pas sur d'autres critères habituellement utilisés : le jeu solitaire ou en groupe, les jeux de cartes, les sports, les jeux de société, etc. En classifiant les différentes manifestations du jeu, Caillois aspire à l'exhaustivité. Selon lui, tous les jeux se retrouvent dans une des quatre grandes classes de

jeux qu'il distingue : *agôn* (les jeux de compétition), *alea* (les jeux de hasard), *mimicry* (les jeux de simulacre) et *ilinx* (les jeux de vertige).

Plus précisément, l'*agôn* réfère au sentiment de se mettre à l'épreuve face à d'autres de la manière la plus égale possible, avec des jeux tels que le billard, les échecs, tous les sports où deux équipes s'affrontent, etc. Sous l'*alea* se rangent les jeux où le hasard détermine l'issue comme dans les jeux de casino, les jeux de dés, la loterie, etc. Les jeux de *mimicry* rassemblent tous les jeux d'imitation, de personnification comme les enfants qui jouent à la mère ou au pompier, le jeu des acteurs, l'utilisation de masques et autres déguisements, etc. Quant à l'*ilinx*, il concerne tous les jeux où il y a perte d'équilibre, étourdissement, sensations fortes comme les balançoires, la descente rapide d'une pente, la rotation sur soi, etc. Chacun fait référence à une attitude du joueur ou traduit « une attitude psychologique » (Caillois, 1958 : 87) devant le jeu :

l'ambition de triompher grâce au seul mérite dans une compétition réglée (*agôn*), la démission de la volonté au profit d'une attente anxieuse et passive de l'arrêt du sort (*alea*), le goût de revêtir une personnalité étrangère (*mimicry*), enfin la poursuite du vertige (*ilinx*). Dans l'*agôn*, le joueur ne compte que sur lui, il s'efforce et s'acharne ; dans l'*alea* il compte sur tout, excepté sur lui, et il s'abandonne aux puissances qui lui échappent; dans la *mimicry*, il imagine qu'il est un autre que lui, et il invente un univers fictif; dans l'*ilinx*, il contente l'envie de voir passagèrement ruinés la stabilité et l'équilibre de son corps, d'échapper à la tyrannie de sa perception, de provoquer la déroute de sa conscience (Caillois, 1958 : 103).

Ces quatre catégories sont parfois jumelées et créent six conjonctions « et six seulement » (Caillois : 1958 : 145) (*agôn/alea*, *agôn/mimicry*, *agôn/ilinx*, *alea/mimicry*, *alea/ilinx* et *mimicry/ilinx*). Outre ces conjonctions, il existe une gradation entre les différents jeux qui est basée sur deux pôles. Ces pôles sont en fait deux manières de jouer : la *paidia* et le *ludus*. La première représente la manière indisciplinée de jouer sans égard aux règles : ce sont les jeux « libres ». La seconde est la manière fortement méthodique et disciplinée de s'astreindre à des règles fixes : ce sont les jeux préalablement régulés.

Caillois élabore son idée et explique que la *paidia* est « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où

se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (Caillois, 1958 : 48). Cette extrémité « est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par [...] un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes » (Caillois, 1958 : 48) : c'est le *ludus*, placé à l'autre pôle. La *paidia* est associée à l'improvisation et l'allégresse alors que le *ludus* répond au besoin de discipline et de difficultés gratuites (Caillois, 1958 : 75 et 87). La première est tumulte et exubérance alors que le second est impérativement calcul et combinaison (Caillois, 1958 : 83). L'activité répondant à la *paidia* ne porte pas de nom tellement elle est spontanée et instable, mais dès que des règles, des instruments, des techniques s'élaborent, le jeu passe tranquillement vers le *ludus*. En faisant appel à la réflexion ou à l'adresse, le *ludus* comprend donc des jeux tels que les mots croisés, le sudoku, le bilboquet, etc. et « travaille indistinctement à donner aux catégories fondamentales du jeu leur pureté et leur excellence » (Caillois, 1958 : 87).

En tant que pôles, le *ludus* et la *paidia* se combinent à l'*agôn*, à l'*alea*, au *mimicry* et à l'*ilinx* pour donner des jeux de compétition, de hasard, de simulacre et de vertige qui font plus ou moins appel à l'improvisation ou à la règle. Cependant, deux combinaisons ne sont pas possibles : la *paidia* ne peut se combiner à l'*alea* tout comme le *ludus* ne peut s'unir à l'*ilinx* sans soulever une incohérence. Selon Caillois, l'improvisation est incompatible avec l'attente des jeux de hasard, tout comme les règles trop restrictives annulent les effets des jeux de vertige (1958 : 83). Cependant, de manière contradictoire, Caillois en donne pourtant des exemples dans son tableau récapitulatif.

Tableau 2.1
Répartition des jeux selon Roger Caillois

	AGÔN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
↑ PAIDIA	courses } lutes } non etc. } réglées athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	« tourmis » enfantin manège balançoire valse
vacarme agitation fou rire				
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe } escrime } football } compétitions sportives en général	billard dames échecs	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
↓ LUDUS		pari roulette loteries simples composées ou à report		

N.B. – Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croit constamment.

(Caillois, 1958 : 92)

À partir de sa répartition des jeux (voir le tableau 2.1), Caillois pose un jugement de valeur sur leurs catégories : « la fécondité éthique de la lutte limitée et réglée, la fécondité culturelle des jeux d'illusion ne sont mises en doute par personne. Mais la poursuite du vertige et de la chance a mauvaise réputation » (Caillois, 1958 : 327). Les jeux d'*agôn* et de *mimicry* sont les seuls à avoir un pouvoir de création alors que les deux autres ont une tendance dévastatrice. « Elles traduisent une sollicitation démesurée, inhumaine, sans remède, une sorte d'attirance affreuse et funeste, dont il importe de neutraliser la séduction » (Caillois : 1958 : 158). Les médecins et les mathématiciens s'occupent des jeux d'*ilinx* et d'*alea*, mais les sociologues, les psychologues et les pédagogues les laissent de côté – ce que Caillois leur reproche.

Par cette volonté affichée de prétendre à l'exhaustivité grâce à sa catégorisation, l'auteur veut étudier tous les jeux en les considérant comme un « phénomène total » (Caillois, 1958 : 337). Il ne s'en tient donc pas seulement à faire une sociologie des jeux, mais aussi à faire une sociologie à partir de tous les types de jeux. À l'instar de Huizinga, il croit que les jeux sont le reflet d'une culture et que ceux qui sont les plus étudiés ou les plus pratiqués sont

significatifs : ils dévoilent les traits propres à une culture⁴⁴. Les jeux dépendent de la culture dans laquelle ils s'expriment. S'ils sont stables (dans le temps) et universels (plusieurs jeux sont pratiqués presque partout), les variantes reflètent les valeurs et caractères d'une culture. Les jeux enseignent des manières d'être (bonnes ou mauvaises) aux peuples qui les pratiquent et ont de l'influence même à l'extérieur de leur univers clos.

En considérant les jeux comme phénomène total, l'objectif de Caillois est « de déterminer la part que font les diverses sociétés à la compétition, au hasard, à la mimique ou à la transe » (Caillois, 1958 : 170). Celles dites primitives et que Caillois appelle les sociétés à tohu-bohu (d'Afrique, d'Amérique, d'Océanie) se basent sur l'extase et la pantomime alors que les sociétés ordonnées (Incas, Chinois, Romains, etc.) se concentrent sur des jeux de compétition et de hasard. Si bien que Caillois croit pouvoir déterminer le sort d'une civilisation par les jeux que ses membres pratiquent majoritairement.

Selon le développement de notre civilisation, nous aurions fait un passage de la *mimicry* (masque) et de l'*ilinx* (extase) vers l'*agôn* (mérite) et l'*alea* (chance), passage absolument nécessaire pour accéder au statut de civilisation, car aucune société à tohu-bohu n'est une civilisation (Caillois, 1958 : 195). Le progrès « lutte contre les prestiges associés du simulacre et du vertige » (Caillois, 1958 : 196) pour aller vers « le contrôle et la méthode » (Caillois, 1958 : 199) des systèmes politiques organisés. Ces systèmes sont basés sur le mérite (*agôn*) ou l'hérédité (*alea*), le hasard venant faire contrepoids à la compétition qui est, par définition, toujours inégale (même dans les systèmes dits démocratiques).

Alors que le hasard de la naissance en favorise certains, le hasard des loteries et des jeux d'argent, si populaires dans nos sociétés démocratiques, donne une chance égale à tous de gagner, peu important leurs mérites. « L'*alea*, dans ces conditions, apparaît de nouveau comme la compensation nécessaire, comme le complément naturel de l'*agôn* » (Caillois, 1958 : 224). Or, cette compensation est honteuse et l'on tente de la limiter. Bien sûr, il ne faudrait pas croire que dans les civilisations ou sociétés à comptabilité – comme les appelle

⁴⁴ Ce qu'avait d'ailleurs déjà énoncé brièvement Schiller dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (1795).

Caillois – ont été éliminés le *mimicry* et l'*ilinx*. Ces deux genres de jeux continuent d'être présents sous différentes formes, plus ou moins déguisées (le carnaval, les manèges, l'astrologie, le cirque, etc.).

Avec ce genre d'approche et malgré les reproches qu'il peut lui faire, Caillois demeure tout de même près des thèses de Huizinga et croit aux liens ténus entre la culture et les jeux. D'ailleurs, il consacre un chapitre à la « vocation sociale des jeux ». Le jeu est une activité sociale, même en ce qui a trait aux jeux pratiqués en solitaire. Même en jouant seul, on est en compétition avec les autres ou en représentation devant les autres dans les jeux d'*agôn*. Cette rivalité plus ou moins implicite mène à préciser les règles du jeu, acceptées en commun. Il en va ainsi pour les autres types de jeux : dans les jeux d'*ilinx*, le plaisir est partagé; dans les jeux de *mimicry*, on se déguise pour les autres; dans des jeux d'*alea*, l'excitation est décuplée par la présence des autres. « Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu'au moment où ils suscitent une résonance complice » (Caillois, 1958 : 97). Tous ont un aspect social « qui, par leur ampleur et leur stabilité, ont acquis droit de cité dans la vie collective » (Caillois, 1958 : 99) : sport (*agôn*), casinos (*alea*), opéra (*mimicry*), fêtes foraines (*ilinx*), etc.

D'ailleurs, Caillois montre, comme Huizinga, quelles sont les résurgences du jeu dans le monde moderne et quelles formes a pris le jeu aujourd'hui, particulièrement le couple archaïque de la *mimicry* et de l'*ilinx*. Des besoins aussi profonds s'expriment d'une manière ou d'une autre, même si l'homme moderne tente d'appriivoiser ses besoins de simulacre et de vertige, en les séparant l'un de l'autre – au contraire de l'homme archaïque – et en neutralisant leurs effets par le rire. La place du jeu dans une société est révélatrice des valeurs et croyances de cette culture. D'où l'importance, pour Caillois, de bien comprendre ce qu'est le jeu à partir d'une catégorisation, des manières de jouer et d'une définition qui se veulent exhaustives.

Or, selon nous, non seulement les jeux pratiqués dans une culture sont révélateurs, mais le *sens* qui est donné au jeu en général et aux différents types de manifestation des jeux est aussi révélateur de la culture dans laquelle ils s'inscrivent. Le sens du jeu n'est pas partout

le même, comme l'a démontré Huizinga, mais est un indicateur de l'identité d'une culture. À cause de la volonté de Caillois de généraliser à l'ensemble de l'humanité sa catégorisation des jeux, l'auteur s'est arrêté avant d'avoir complété son raisonnement et d'en montrer la valeur efficiente dans le contexte précis de l'actualisation du jeu.

Cette ambition à l'exhaustivité et à l'objectivité pour discuter des occurrences diverses des jeux est ce qui affaiblit la théorie de Caillois. Le jeu n'est certainement pas défini par une liste de critères qui font abstraction du contexte culturel du joueur et qui tendent à une universalité de pratique – critique que nous avons déjà formulée envers Huizinga. Le jeu ne peut pas être décrit hors de son rapport au joueur, ce que tendent à prouver les catégorisations discutables du « travesti » en tant que jeu de *mimicry* et du ski en tant que jeu d'*ilinx*. Si le travestissement et le ski peuvent être considérés comme des jeux, ils ne le sont certainement pas par tous. Les critères présentés par Caillois servent à décrire le jeu comme un objet extérieur à sa pratique, mais sa définition n'est valable que dans le contexte particulier où se trouvait Caillois au moment d'élaborer sa théorie.

D'ailleurs, les jugements de valeur que Caillois pose à de nombreuses reprises sont la preuve du contexte « passé » dans lequel se situait l'auteur : par exemple, en ce qui a trait à son idée de la suprématie des sociétés à comptabilité par rapport aux sociétés à tohu-bohu. Ces jugements reflètent une certaine époque et une certaine façon de faire de l'ethnologie qui n'a plus cours aujourd'hui et qui n'apporte rien à la compréhension de ce qu'est le jeu. En fait, nous constatons que Caillois s'est attardé à définir la notion de jeu dans le contexte où lui, chercheur français des années 1950, se situait.

Bien que nous reconnaissons l'importance de cet auteur dans les études sur le jeu et dans la formulation d'une approche classique du jeu, notre thèse utilise très peu cette approche puisqu'elle se limite à un contexte trop précis et qu'elle n'apporte pas beaucoup d'éléments généraux qui n'aient déjà été proposés par Huizinga. Même si Caillois a produit une catégorisation originale dont le vocabulaire est souvent repris, cette classification est finalement peu efficace et très contestable tout comme l'est sa définition du jeu. Preuve en est faite des critiques sévères que Caillois recevra de la part de certains successeurs, Jacques

Henriot en tête, à propos de la série de critères qu'il veut universels et spécifiques pour définir le jeu. Nous verrons que ces critères ne sont pas transcendants et inhérents à tous les jeux, mais à une certaine perception de ce que devrait être le jeu. Outre la distinction que Caillois fait entre *ludus* et *paidia*, qui nous apparaît féconde et qui sera réutilisée, l'auteur néglige le contexte d'actualisation pour généraliser à l'ensemble du phénomène « jeu ». Le danger de présenter une définition universelle est l'apparition de diverses exceptions ou « cas limites », comme le montrera un descendant de l'approche classique, Jesper Juul.

2.1.4 Jesper Juul

Parmi les travaux issus des études sur le jeu vidéo, ceux de Jesper Juul (1970-) retiennent l'attention, car ce chercheur est l'un des premiers à s'être intéressés à la définition du jeu d'une manière aussi achevée dans son livre intitulé *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005). Dès le début de son livre, Juul s'inscrit dans l'approche classique où le sens du jeu est prédéfini avant même l'expérience. D'ailleurs, il reprend en partie les travaux de Huizinga et Caillois pour élaborer sa propre définition. Si Juul reconnaît l'apport des deux théoriciens, il leur reproche aussi d'étendre le concept de jeu à une trop vaste gamme d'activités englobées par la culture. Selon Juul, les deux auteurs discutent autant des jeux réglés que des jeux plus libres et s'attardent finalement trop aux jeux libres au détriment des jeux réglés. Dans son étude, Juul préfère se limiter aux jeux basés sur des règles fixes (*games*) pour définir ce qu'est le jeu. En contraignant ce qu'il entend étudier, il met de côté tous les jeux créés plus ou moins spontanément et dont les règles peuvent être changées librement (*play*).

En fait, l'anglais présente l'avantage de distinguer le *play* du *game*: « *play* is mostly taken to be a free-form activity, whereas *game* is a rule-based activity » (Juul, 2005: 28). En outre, le mot *play* est à la fois un verbe (jouer) et un nom (le jeu « libre »). Il est alors possible de dire : « I play a game », ce qui nous laisse croire que le fait de jouer à un jeu (que ce soit un *play* ou un *game*) est toujours une activité en partie libre (comme nous le verrons

aux chapitres IV et V). Ces distinctions sont absentes de la langue française puisque le *play* et le *game* sont traduits par le même mot : le jeu⁴⁵. Juul a décidé de se consacrer au *game* afin d'éliminer tous les jeux pouvant être qualifiés de *play* dont les règles sont plus floues, plus modifiables et moins strictes. L'auteur accorde une grande importance aux règles pour définir ce qu'est le jeu.

Pour lui, les règles mènent à des résultats quantifiables, ce qui serait spécifique à tous les jeux (*games*). Les résultats sont présentés à partir d'une valeur positive ou négative qui détermine l'issue du jeu et sont indiscutables. À l'extérieur des jeux, il semble rare que nos accomplissements soient évalués à l'aide d'une donnée incontestable. Cette spécification de la nature des règles et des résultats semble davantage correspondre à la réalité des jeux. Juul croit que la présence de règles explicitement énoncées est la spécificité du jeu en général, ce pour quoi il se permet d'éliminer les autres types de jeux dits plus « libres ».

Cette approche lui permet de définir les jeux comme des « well structured problems » (Juul, 2005 : 8). Ces « problèmes bien structurés » ne sont pas étrangers aux mathématiques et font appel à des règles claires et des algorithmes. Rapidement, Juul voit une affinité entre les jeux et les ordinateurs, car la clarté des règles fait en sorte qu'elles puissent facilement être traduites en langage de programmation (Juul, 2005 : 52).

Les jeux peuvent être transmédiatiques et l'ordinateur devient un support comme un autre. « Many different media (or tools) can be used for playing games » (Juul, 2005 : 7). Juul compare d'ailleurs le jeu à une machine : « a game is a machine that can be in different states, it responds differently to the same input at different times, it contains input and output functions and definitions of what state and what input will lead to what following state » (Juul, 2005 : 60). L'informatique permet l'apparition de nouvelles formes de jeux tout comme l'adaptation d'anciens jeux sous une nouvelle forme : « computers work as enablers of games » (Juul, 2005 : 5). Le transfert d'un support à l'autre est possible parce que les règles du jeu sont conservées (par l'humain, par l'informatique ou par les lois de la physique). « The

⁴⁵ Bien que l'on dise aussi, en français, « je joue à un jeu », ce qui laisse entendre que nous pouvons jouer à autre chose qu'à un jeu (dans d'autres contextes). Cette idée sera développée ultérieurement lorsqu'il sera question de l'interprétation.

non-electronic games played and developed over thousands of years have turned out to fit the modern digital computer extremely well » (Juul, 2005 : 201). La logique de l'informatique et du jeu est basée sur une structure similaire.

Plus encore, les jeux développés au fil des siècles ne sont pas si différents des jeux pratiqués aujourd'hui. Selon l'auteur, il existe un modèle classique du jeu (*classic game model*), soit un modèle suffisamment stable pour avoir été constant ces derniers milliers d'années. Traditionnellement, tous les jeux suivraient ce modèle. À partir de sept définitions, dont celles de Huizinga et de Caillois, Juul formule ce modèle et identifie certains critères généraux communs à tous les jeux : les règles, les résultats, les buts, les interactions, les conflits, la séparation du jeu et du monde, la distinction jeu et travail, l'aspect fictionnel, etc. Il développe ainsi sa propre définition d'un jeu (*game*) :

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable (Juul, 2005 : 36).

De cette définition, six critères sont à retenir :

- 1) les jeux sont basés sur des règles plus ou moins fixes et les moins ambiguës possible ;
- 2) les jeux ont des résultats variables (plusieurs possibilités dont on ne peut prévoir l'issue) et quantifiables (dont le résultat est indiscutable, car l'issue ne souffre pas d'ambiguïté) ;
- 3) les jeux ont une valeur positive ou négative assignée à chaque résultat possible;
- 4) les jeux requièrent un effort de la part du joueur qui le rend (partiellement) responsable du résultat (sauf les jeux de pure chance) ;
- 5) les joueurs sont émotionnellement impliqués dans le résultat du jeu (« contrat du jeu »), ce qui se traduit par être content de gagner et mécontent de perdre ;

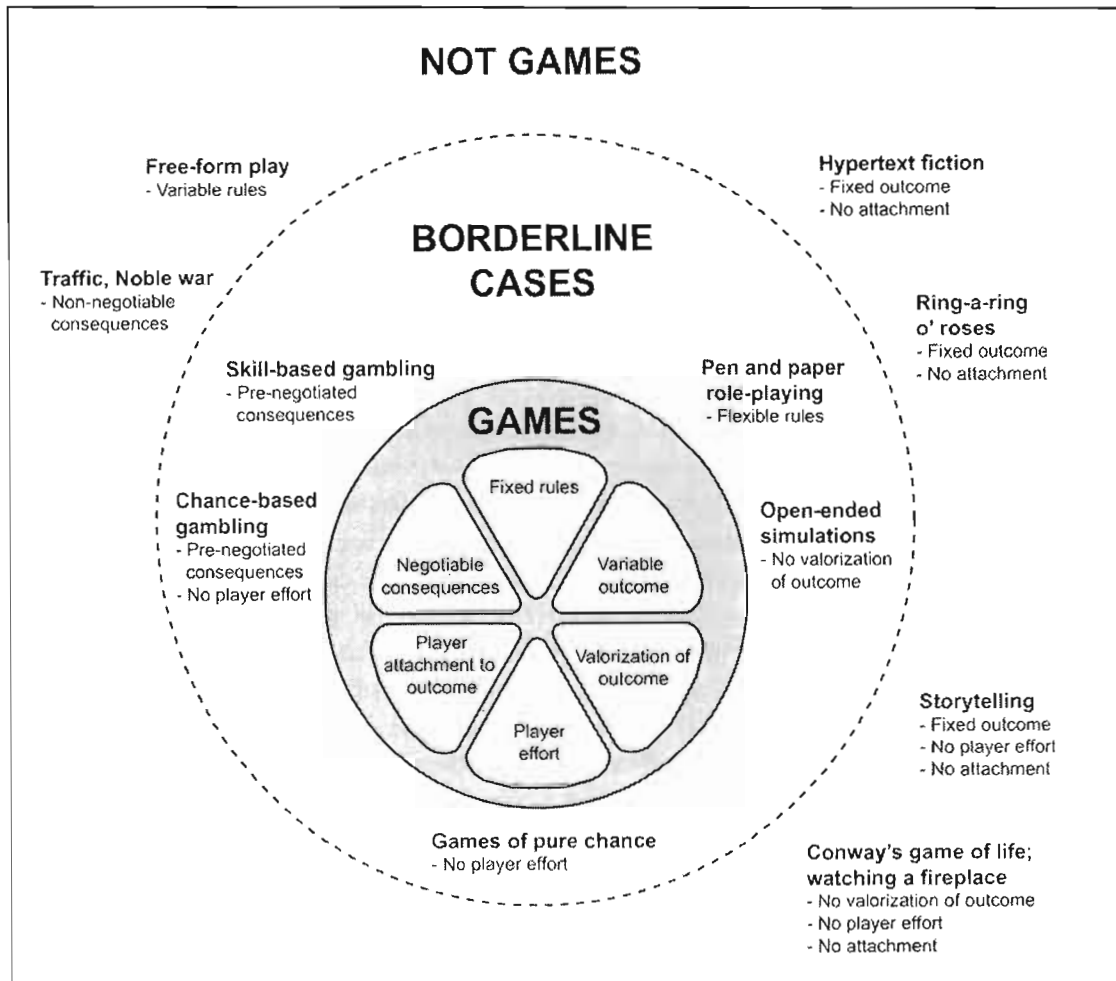
- 6) les jeux ont des conséquences « négociables » : ils peuvent avoir ou non des conséquences dans la vie à l'extérieur du jeu (*real-life*), mais doivent demeurer inoffensifs (Juul, 2005 : 6-7).

Ces critères relèvent de trois niveaux différents, ce qui en fait, selon l'auteur, une bonne définition (2005 : 28) : 1) le niveau du jeu lui-même en tant que système formel; 2) le niveau de la relation entre le jeu et le joueur; 3) le niveau de la pratique du jeu par rapport au reste du monde. Tous les jeux possèdent ces critères et la présence simultanée de tous ces critères est suffisante pour constituer un jeu (Juul, 2005 : 7). Exception faite des jeux de pure chance, tous les jeux sont conformes à son modèle classique, mais le modèle s'exprime de manière différente pour chaque jeu.

Or, à partir du dernier tiers du XX^e siècle, de nouvelles formes de jeu sont apparues. Par exemple, les jeux de rôle sur table et certains jeux vidéo sont venus bousculer le modèle classique. Dans un diagramme (voir le tableau 2.2), Juul montre que ces jeux peuvent être des « cas limites » (*borderline cases*) qui ne répondent pas à tous les critères, bien qu'ils soient tout de même considérés comme des jeux (*games*). La définition de Juul est en fait un canevas permettant une classification entre les jeux et ce qui n'est pas un jeu. Entre les deux existent les cas limites, mais ces cas ne sont pas un problème pour Juul : ils sont la preuve de la validité de sa théorie.

Tableau 2.2

Limites du modèle classique du jeu selon Jesper Juul



(Juul, 2005 : 44)

Juul concède que si les jeux vidéo sont en partie conformes au modèle classique, certains ont aussi transformé les paramètres définissant les jeux. Alors que l'humain détenait les règles du jeu, c'est désormais l'ordinateur qui tient ce rôle. De la même manière, l'ordinateur décide désormais de la valeur du résultat – qui devient alors non négociable. En outre, certains jeux vidéo n'offrent pas de valeur à l'issue d'un jeu, si issue il y a, ce qui a des effets sur l'attachement du joueur face au résultat du jeu (*The Sims*, *Second Life*, etc.). Finalement, l'effort du joueur s'exprime différemment avec les nouvelles technologies et

certaines jeux vidéo font appel à des éléments extérieurs au jeu, comme par exemple le jeu vidéo *Majestic*⁴⁶ (Electronic Arts, 2001).

En partant de son modèle classique, Juul s'attarde ainsi à définir le jeu vidéo en montrant ses spécificités par rapport aux autres jeux non électroniques ou qui existaient avant leur passage sur ordinateur : échecs, Monopoly, jeux de patience, etc. Il définit les jeux vidéo d'un point de vue technique : « games played using computer power, where computer upholds the rules of the game and where the game is played using a video display » (Juul, 2005: viii). Pour Juul, le support a une grande importance dans la définition du jeu vidéo, mais la vraie spécificité se trouve dans son organisation conceptuelle.

D'une manière plus structurelle, Juul définit le jeu vidéo comme une combinaison de règles réelles et de représentations fictionnelles⁴⁷. « A video game is a set of rules as well as a fictional world » (2005: 1). L'imbrication de règles et de fiction est la spécificité des jeux vidéo⁴⁸. Les jeux vidéo sont réels, car ils s'organisent à partir de règles réelles avec lesquelles le joueur interagit, mais les représentations sont fictionnelles. De cette relation entre le réel et le fictionnel est tiré le titre de son ouvrage, *Half-Real*. Par exemple, le dragon que le joueur tue est fictionnel, mais la règle de tuer tous les monstres est réelle. Ces règles du jeu sont propres à l'univers ludique seulement et la fiction du jeu, par définition, n'est pas réelle. Cette combinaison de la fiction et des règles sépare le joueur « du reste du monde⁴⁹ » – ce que certains appellent, depuis Huizinga, le cercle magique.

Ce cercle magique est d'autant plus puissant que, grâce à l'informatique, les jeux vidéo permettent une complexification des règles et des représentations du jeu en dépeignant

⁴⁶ *Majestic*, qui n'a été actif qu'en 2001 et 2002, était un jeu faisant appel à des éléments extérieurs au logiciel de jeu pour mettre en place ce suspense ludique de la science-fiction. Par exemple, les joueurs, qui devaient résoudre des énigmes, pouvaient recevoir des indices par téléphone, par fax, sur différents sites web, etc. Ce jeu se voulait une illustration de la « théorie du complot » et a été arrêté suite aux événements du 11 septembre 2001.

⁴⁷ Juul distingue *fiction* et *story* : il entend par *fiction* toute représentation imaginée qu'elle soit fixe (tableau) ou en développement (roman).

⁴⁸ Sicart résume bien cette spécificité : « rules create the game; the fictional world contains it » (2009 : 33).

⁴⁹ « Separation from the rest of the world » (Juul, 2005 : 164).

mieux les mondes fictionnels que les jeux non électroniques. Cette interaction entre règle et fiction est d'ailleurs ce que l'auteur présente comme la spécificité de son approche des jeux vidéo alors qu'un débat entre les ludologistes et les narratologistes vient de se terminer dans une impasse⁵⁰ : « video games are rules *and* fiction » (Juil, 2005 : 12). La majorité des chercheurs le concèdent désormais, les jeux vidéo sont des structures uniques qui permettent de raconter des histoires de manière interactive.

Juil s'oppose donc à Caillois pour qui les jeux tendaient à être réglés *ou* fictifs et se rapproche du point de vue de Huizinga. Les règles et la fiction sont complémentaires, même si leur union est rarement parfaite et que des conflits peuvent apparaître. Le monde fictionnel dépend des règles du jeu pour s'élaborer et les règles, quant à elles, sont en partie représentées dans la fiction (Juil, 2005 : 163). Plus encore, le rôle de la fiction est de permettre au joueur de comprendre les règles : « from a rules perspective, the most crucial role of fiction is to cue the player into understanding the rules » (Juil, 2005 : 189). En même temps, les règles permettent au joueur de s'imaginer le monde : « rules can cue the player into imagining a world » (Juil, 2005 : 196). Alors que les règles doivent être objectives, obligatoires, non ambiguës et non discutables dans leur application, la fiction se trouve être à l'opposée : subjective, optionnelle, ambiguë et sujette à discussion, mais, surtout, non nécessaire et dont la thématique peut être interchangeable (Juil, 2005 : 121).

Dans cet exposé des règles et de la fiction, Juil affirme que les règles sont prédominantes par rapport à la fiction, bien qu'il reconnaisse le rôle primordial de la fiction. Ainsi, il affirme que les règles sont de la première importance dans un jeu vidéo, mais que la fiction peut être un facteur jouant sur la qualité de l'expérience ludique (Juil, 2005 : 189). Les règles font le jeu, mais la fiction ajoute de l'intérêt au jeu vidéo.

⁵⁰ Au début des années 2000, les études sur le jeu vidéo ont été le théâtre d'un vif débat entre les partisans de la ludologie, pour qui les jeux vidéo doivent être étudiés comme une structure particulière, et les partisans de la narratologie, pour qui les jeux vidéo sont une nouvelle manière de raconter des histoires. Si ce débat a été fort important pour la discipline, il s'est par contre avéré vain. On a compris que la dimension narrative n'était qu'un des aspects du jeu vidéo et qu'il était inutile de s'y opposer avec acharnement.

Outre cette combinaison nouvelle de la fiction et des règles dans l'histoire des jeux, Juul voit une nouvelle manière de créer le défi dans les jeux vidéo. En effet, le jeu en général est fondamentalement une question de *challenge* qui consiste à mettre à l'épreuve les habiletés du joueur à relever un défi. Ce défi se pose de deux manières différentes, l'émergence et la progression : « that of *emergence* (a number of simple rules combining to form interesting variations⁵¹) and that of *progression* (separate challenges presented serially) » (Juul, 2005 : 5).

L'émergence fait appel à peu de règles, mais les possibilités offertes au joueur sont quasi illimitées. Selon l'auteur, alors que l'émergence (du défi) est la manière traditionnelle de concevoir les jeux (jeux de table, cartes, sports, etc.), la progression est propre aux jeux vidéo. En effet, la progression est le principe selon lequel le joueur suit une ligne droite, n'a que des possibilités limitées, mais ces possibilités sont créées à partir de plusieurs règles. Dans le défi de la progression, le joueur doit accomplir un ensemble d'actions prédéterminées et ordonnées pour réussir le jeu (pour le compléter). La fiction y a une grande importance : « the emphasis on fictional worlds may be the strongest innovation of video game » (Juul, 2005 : 162). L'apparition de la progression serait permise grâce à l'arrivée de l'informatique, mais aussi grâce au développement des jeux de rôle sur table.

Grâce à cette distinction entre la progression et l'émergence, Juul catégorise les jeux vidéo entre ces deux grandes catégories : les jeux vidéo de tirs comme *Doom* (id Software, 1993-1994), par exemple, appartiennent au premier genre, alors que le second regroupe tous les jeux vidéo d'aventure comme *Zelda* (Nintendo, 1986-1987). Bien sûr, plusieurs jeux vidéo font appel aux deux et sont à la fois des jeux d'émergence et de progression, comme, par exemple, *World of Warcraft*. Cette distinction entre l'émergence et la progression peut être utile pour comprendre le type d'expérience et d'interactivité auxquelles le joueur est soumis.

⁵¹ Juul s'inspire ici largement de la définition qui est donnée par Salen et Zimmerman : « Systems that are emergent systems generate unpredictable patterns of complexity from a limited set of rules. In a emergent system, the whole is greater than the sum of the parts » (2004 : 170 [voir aussi 159]).

Cependant, la définition de Juul et ses *a priori* sur ce qu'est un jeu nous semblent trop restrictifs et évacuent une partie de ce qu'est un jeu : un jeu n'est pas seulement un *game*, en tant qu'ensemble de règles structurées, mais aussi un *play*, en tant que liberté de jouer à l'intérieur des règles ou avec ces règles. En adoptant sa posture limitative, Juul évite l'écueil de la généralité en englobant toute action humaine, mais sa définition ne concerne qu'un type précis de jeu et élimine toutes sortes de jeux qui devraient pourtant être compris dans une définition valable. Seuls sont considérés les jeux régulés explicitement et dont les règles semblent fixées inaltérablement, éliminant du même coup toute une panoplie de jeux et d'expériences ludiques. Juul définit ce que serait un jeu (*game*) pur, mais ce « modèle idéal » ne tient pas suffisamment compte de l'usage des joueurs et de l'expérience effective qui en est faite. La preuve est que sa classification des jeux à partir de ce modèle donne lieu à de nombreux cas limites qui mettent en lumière le décalage entre le modèle du jeu et le jeu tel qu'il est vécu.

De plus, les critères présentés par Juul ne définissent pas seulement les jeux (*games*), car plusieurs activités pourraient répondre à ces critères. Juul, commentant sa propre définition, avoue lui-même que des « non-jeux » peuvent être définis par ses critères du jeu sans être des jeux. Par exemple, le déplacement en voiture (*traffic*) répond aux cinq premiers critères qu'il énonce, mais pas au sixième, alors que les jeux d'argent répondent à tous les critères, sauf au quatrième. Si le trafic et les jeux d'argent répondent au même nombre de critères (et en élimine un), comment faire alors la distinction entre les deux ? Le modèle de Juul nous en apprend finalement peu sur ce qu'est le jeu.

Malgré l'intérêt que présente la théorie de Juul en ce qui a trait aux liens entre les règles et la fiction et les spécificités de certains jeux vidéo comparés aux autres types de jeux, sa définition, issue de l'approche « classique », se limite trop à un type de jeu pour faire état de ce qu'est le jeu en général. Juul s'est malheureusement limité aux *games* (le jeu par rapport à lui-même), bien que sa définition englobe tout à la fois le *play* (le rapport du joueur au jeu) et le contexte de pratique (la pratique du jeu par rapport au monde). Nous tiendrons

compte de ces trois niveaux d'étude que Juul a établis de façon très appropriée, mais son approche classique du jeu nous paraît peu adéquate pour comprendre ce qu'est le jeu⁵².

2.2 Critique des définitions classiques du jeu

En fait, il semble difficile de définir le jeu de manière exhaustive et exclusive par une liste de critères prédéfinis. Henriot est le premier auteur à avoir remis en question cette approche classique développée par Huizinga et Caillois puis reprise par Juul. Ces trois auteurs ont formulé une définition du jeu à partir d'une série de critères prédéterminés avant l'expérience ludique et supposément valables pour tous les jeux (tous les *games*, en ce qui concerne Juul). Or, Henriot critique ce type d'approche du jeu. Son argumentaire combat la transcendance d'une définition qui évacue le joueur et la possibilité même qu'il y ait du « jeu ». Sa critique s'attarde point par point sur les critères distinctifs des jeux présentés par Caillois, mais aussi par Huizinga, puisque Caillois s'est largement inspiré de Huizinga, et par Juul, qui s'est inspiré à la fois de Huizinga et de Caillois.

Tout comme Henriot, Colas Duflo, jeune philosophe français, reproche à Caillois d'avoir critiqué la définition donnée par Huizinga, mais de l'avoir presque entièrement reprise, en ajoutant des imprécisions et en faisant une typologie qui « confond tout en croyant distinguer » (Duflo, 1997b : 24). En effet, d'auteur en auteur, certaines confusions se répètent, ce qu'illustrent Duflo, mais surtout Henriot. Ce dernier fait la démonstration que ces définitions issues de l'approche classique ne définissent pas « seulement » et pas « entièrement » le jeu. Pourtant, pour être valable, une définition devrait définir « *tout* le défini, et *rien que* le défini » (Duflo, 1997b : 28).

Dans la prochaine section de notre thèse, nous élaborerons davantage sur ces critiques en nous appuyant sur notre exemple, *World of Warcraft* (WoW). Ces critiques

⁵² Malgré les qualités que la théorie de Juul présente pour d'autres types de recherche, comme les recherches en narrativité, par exemple.

seront distinguées selon 1) les critères qui concernent le rapport du jeu à lui-même (présence de règles, incertitude des résultats, résultats quantifiables, etc.) ; 2) ceux qui concernent le rapport du jeu au joueur (sentiment de tension et de joie, activité libre, effort qui rend responsable le joueur, etc.) ; et 3) ceux qui concernent le rapport du jeu au monde (activité séparée, sans intérêt matériel, avec des conséquences négociables, etc.). Ces remarques sur chaque point énoncé par Huizinga, Caillois et Juul permettront d'éclairer la notion de jeu en évitant certains pièges, d'écarter l'approche classique dans notre étude du jeu et de commencer à mettre en place les éléments caractérisant les nouvelles perspectives sur le jeu.

2.2.1 Critique des critères qui concernent le rapport du jeu à lui-même

Le premier critère incontournable est que tout jeu est régulé. Comme le mentionne Juul, presque toutes les définitions existantes du jeu énoncent très clairement la présence de règles (2005 : 31). Tout jeu a des règles et il n'existe pas de jeu sans règle. Même le « jeu sans règle » de Winnicott exige au minimum une règle, tel que l'a démontré Duflo⁵³. Ce critère semble inévitable et aller de soi, car le jeu ne se joue que s'il y a au moins une règle qui permet de lui donner le sens de jeu et d'être « jouable » pour le joueur. La règle serait indubitablement un critère définissant le jeu, comme le prouvent les définitions de Huizinga, Caillois et Juul.

Or, Henriot prévient que « la règle ne suffit pas à faire qu'il y ait du jeu » (1989 : 174). Si, dans tout jeu, il y a des règles, elles sont partout présentes et pas uniquement dans les jeux. « Toute conduite obéit à des règles, s'inscrit dans des structures » (Henriot, 1969 : 63). Tous les jours, nous sommes confrontés à l'existence de règles plus ou moins clairement énoncées : des règles de conduite automobile aux règles de conduite sociale en passant par les règles du milieu de travail et les règles domestiques, chacune de nos activités est régulée d'une manière plus ou moins explicite (Henriot, 1960 : 64). « D'une personne qui fait des

⁵³ Duflo montre aisément que le *squiggle*, nom du jeu sans règle de Winnicott, a impérativement au moins deux règles (1997b, p.40).

additions ou qui déclare son enfant à l'état civil, on peut dire qu'elle accomplit une pratique constituée par des règles. Mais il est douteux que, du simple fait que ces pratiques sont constituées par des règles, on puisse les *voir comme* des jeux » (Chauvier, 2007 : 38). À l'instar de Huizinga, il est vrai de dire que le jeu se déroule avec ordre, mais un large pan de notre vie est ainsi organisé. Nous évoluons dans le cadre de règles que nous nous imposons ou qui sont formulées par la société dans laquelle nous vivons. Seul le déroulement « avec ordre selon des règles données » (Huizinga, 1938 : 35) permet aux membres d'une société de s'épanouir.

Il faudrait alors qualifier la nature des règles d'un jeu pour en faire un critère spécifique au jeu, ce que ne font pas les auteurs de l'approche classique. Néanmoins, Juul a spécifié que les règles d'un jeu mènent à des résultats qui doivent être nécessairement variables et Caillois parle de l'incertitude du jeu. Les résultats ne sont pas toujours identiques, car, sinon, il n'y aurait plus de jeu. Il n'y a pas de jeu si tout est déterminé d'avance. Tout jeu présente du risque et du suspense. Or, ce troisième critère où l'incertitude est présentée comme un élément distinctif du jeu est aussi remis en question par Henriot (1969 : 61-62). S'il est vrai que le jeu présente toujours une certaine part d'incertitude, l'incertitude est aussi présente dans bien d'autres (sinon toutes les autres) facettes de la vie. Même pour les tenants du déterminisme, nous ne pouvons pas prévoir tout le déroulement de notre vie et une large part de contingence demeure⁵⁴. Par exemple au travail, de nombreux facteurs causent des incertitudes, ne serait-ce que parce que nous côtoyons des collègues dont nous ne pouvons déterminer tous les comportements. Des éléments incertains peuvent se présenter à tout moment et ce critère ne saurait être spécifique aux jeux.

À l'inverse, une partie plus ou moins importante de chaque jeu est certaine. Les règles, même si elles se transforment, sont définies pour un certain temps. De la même manière, nous avons aussi des certitudes dans la vie de tous les jours. Il faut payer pour pouvoir prendre le métro, c'est une règle, mais pas la règle d'un jeu. Cette règle est impérative et ce critère, présenté par Huizinga (la règle est « impérieuse »), n'est alors pas exclusif au jeu, lui non plus. Si on ne respecte pas la règle du jeu ou celle de payer avant de

⁵⁴ La question du déterminisme sera discutée ultérieurement (4.3.2).

prendre un transport en commun, on « triche » pareillement dans les deux cas. Les règles en société doivent être suivies comme les règles d'un jeu, sous peine d'être « pénalisé ».

D'ailleurs, la tricherie, présente dans les jeux comme dans la vie, est une tentative d'éliminer le suspense et la part d'incertitude pour s'assurer une victoire. Outre la tricherie, l'entraînement, le développement d'aptitudes, l'expérience ou même la superstition sont tous des moyens pour s'assurer un plus grand contrôle sur les aléas du jeu et de la vie. Le jeu, comme les autres domaines de la vie, « implique une dialectique de l'incertitude et de la certitude » (Henriot, 1969 : 62). La présence de règles qui mènent ou non à des résultats incertains n'est pas une spécificité du jeu. Ce critère ne peut donc pas le qualifier de manière satisfaisante pour le distinguer des autres activités.

Juul ajoute que les règles mènent à des résultats variables, mais aussi quantifiables et avec une valeur donnée *a priori*. Un système de notation explicite la valeur positive ou négative des résultats de manière indiscutable. Or, le système des bulletins scolaires et même l'organisation du milieu du travail ou des affaires présentent des résultats quantifiables où une valeur positive ou négative est assignée à chaque résultat. Pourtant, la majorité des gens considèrent ces domaines à l'extérieur du champ ludique. Selon la définition de Juul, il est difficile d'énoncer en quoi le fait d'aller à l'école n'est pas considéré comme un jeu, car cette activité répond à l'ensemble des critères présentés par Juul.

En outre, le critère avancé par Juul concernant l'attachement du joueur face aux résultats (contrat de jeu où le joueur est content de gagner et mécontent de perdre) et toutes les autres définitions du jeu qui mettent de l'avant la victoire ou la défaite présente dans tout jeu sont remises en question par WoW : « in a multilayered game like *World of Warcraft*, one that resists being confined within traditional genres and provides different goals and activities, definitions of winning and losing conditions may differ from player to player » (Corneliusson et Walker Rettberg, 2008 : 8). Comme les récompenses ne sont pas toujours tangibles (Mortensen, 2008 : 210), cela brouille davantage les notions de victoire ou de défaite. Certains atteignent des buts que d'autres évitent et chacun trouve une satisfaction personnelle et différente des autres joueurs.

Alors que les tenants d'une approche classique croient que les résultats doivent être certains et indiscutables pour qu'il soit question de jeu, des résultats observés dans WoW demeurent incertains et tous les joueurs ne s'entendent pas sur la valeur à accorder à certains accomplissements (popularité d'un avatar auprès de la communauté, création d'un additiel⁵⁵, aide accordée aux autres, certains combats, etc.). Scott Rettberg (2008) démontre que l'aspect quantifiable des accomplissements du joueur n'est pas noté par une seule valeur numérique, mais par un ensemble de différentes valeurs mesurables ou non.

Même si WoW offre un système de calcul particulièrement complexe pour quantifier une partie des résultats, il n'est plus uniquement question de calculer les effets, mais de les qualifier puisque le facteur humain intervient directement dans la réalisation du jeu. Outre les statistiques du joueur, la performance d'un joueur est aussi mesurée par les autres joueurs, spécialement les membres de sa guilde. « In addition to the "hard" metrics calculated by the system, there are numerous "soft" outcomes in terms of the effects a player's given actions will have on his or her relationships with other » (Rettberg, 2008 : 23). La performance est quantifiable, mais aussi qualifiable, ce que T.L. Taylor nomme l'approche holistique (2008 : 191). En fait, les joueurs jugent la performance, l'attitude, l'implication à partir de critères qui n'ont rien de mathématique, ce qui rapproche les joueurs de la vie à l'extérieur du jeu (de toute vie sociale, en fait) : « the metrics of achievement in World of Warcraft have shifted from the abstraction of a numerical score to more complex social and economic metrics that are familiar from everyday life » (Rettberg, 2008 : 24).

En effet, une grande partie du jeu n'est pas quantifiable ni explicitement évaluée comme bon ou mauvais. « The player's actions have multiple and complex effects, not on a single score, but on multiple quantifiable and nonquantifiable attribute » (Rettberg, 2008: 23). Alors que Juul croit que les règles d'un jeu (*game*) doivent mener à des résultats

⁵⁵ L'additiel (*add-on*) est un petit programme qui est ajouté au code du jeu et qui permet d'effectuer certaines fonctionnalités. La plupart des additiels de WoW ont une fonction informative et ils facilitent les actions. Ces additiels sont créés par les joueurs eux-mêmes et échangés gratuitement. Les joueurs les téléchargent et les installent dans un dossier spécifique du jeu qui leur est dédié. Une fois le jeu lancé, le joueur peut mettre en fonction les additiels et parfois décider de leur lieu d'affichage.

quantifiables, nous constatons que WoW est à la fois un *game* et un *play* sans que l'un soit séparable de l'autre. Même s'il ne s'intéresse qu'aux *games* et non au *play*, Juul spécifie lui-même qu'il y a une part de *play* dans tout *game*. Ce *play*, plus libre, peut prendre forme dans des systèmes mathématiques ludiques sans pour autant être quantifiable. Les attributs non quantifiables donnent pourtant une grande partie du sens au jeu. Si le *game* a une issue claire, le *play* ne se conclut pas de manière aussi précise – ce que tend à confirmer WoW. Juul l'avoue d'ailleurs lui-même lorsqu'il précise que certains jeux vidéo n'ont pas de valeur à leur issue et, parfois, pas de fin.

Ainsi en est-il de WoW où sa fin elle-même n'est plus définie : « another frequent element in definitions of game that is blurred in a game like *World of Warcraft* is the expectation that a game should have a clearly defined ending » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 8). WoW est physiquement et conceptuellement immense et offre des milliers de possibilités interactives et de buts distincts qui semblent (presque) infinis pour le joueur. « WoW is not a winnable game » (Mortensen, 2006 : 412). Ce fait bouscule de nombreuses idées préconçues sur le dénouement présumé de tout jeu. Sans compter que Blizzard ajoute sans cesse du nouveau matériel et que les joueurs eux-mêmes modifient le jeu : du point de vue narratif, dans les usages qui sont faits de la plate-forme, dans les fonctionnalités grâce à l'ajout d'additiels, etc. Depuis cinq ans, WoW semble sans fin.

2.2.2 Critique des critères qui concernent le rapport du jeu au joueur

Si la présence de règles, de résultats variables et quantifiables et d'une issue claire ne sont pas des critères suffisants pour définir le jeu, Huizinga affirme que le jeu est toujours une « activité volontaire » et « librement consentie » (1938 : 57-58). Caillois reprend ce critère pour en faire la première caractéristique du jeu. Le joueur doit être libre de consentir à jouer, sinon, la nature du jeu elle-même est pervertie. La liberté est intimement liée au jeu, car on n'oblige personne à jouer, on n'empêche personne d'arrêter un jeu et chaque joueur est libre de choisir le jeu auquel il veut jouer.

Or, la liberté dont il est question est une liberté métaphysique⁵⁶ qui stipule que l'humain est libre de jouer. Michel Crozier⁵⁷, cité par Henriot, croit qu'il y a toujours du « jeu » dans les systèmes sociaux. Ce fait prouverait la liberté métaphysique de l'humain : « à la contingence du système correspond la liberté de l'acteur » (Henriot, 1989 : 189). Au contraire, pour des tenants du déterminisme, le jeu s'inscrit dans un système global où la vie psychique est rarement, sinon jamais, libre. Ces deux points de vue opposés sont remis en question par Henriot qui se demande ce que signifie la liberté de jouer et si nous sommes réellement déterminés à jouer.

Plus simplement, Henriot s'oppose au critère faisant du jeu une activité libre, car la liberté n'est pas spécifique à l'activité ludique. Selon lui, il n'y a pas plus ou moins de liberté dans le travail que dans le jeu, si on se base sur une définition de la liberté où le joueur est libre de continuer ou d'arrêter le jeu. Le travail s'effectue aussi avec une liberté conditionnée dont la base est de choisir de travailler plutôt que de subir les conséquences de l'arrêt. L'obligation de travailler est la règle que nous nous donnons pour vivre, mais le travail que l'on fera demeure notre choix et on peut aussi arrêter de travailler. Nous sommes libres de travailler ou non, de jouer ou non, de payer ou non notre passage dans un métro et d'en subir les conséquences.

Si on affirme que le jeu est une activité libre et que cela en fait un critère particulier, il faudrait montrer « la spécificité de la liberté ludique » (Duflo, 1997b : 44) : de quelle manière cette activité est-elle libre et sous quel mode ? Huizinga et Caillois ne répondent pas à cette question. Plus essentielle encore est la question de la valeur de la liberté et de considérer l'individu comme libre ou non. Pour Henriot, la liberté de Caillois ne peut être qu'une « liberté pratique ou empirique » (1969 : 57), car nous ne savons pas si nous sommes libres ou non. La liberté de jouer est toute relative d'un point de vue déterministe : « nous ne savons pas si nos actes sont libres » (Henriot, 1969 : 57). Le jeu n'est pas une activité

⁵⁶ Cette question sera aussi plus largement débattue ultérieurement (4.3.2).

⁵⁷ Auteur du livre *L'acteur et le système* (1977), Paris, Le Seuil, coll. Points.

obligatoire, car on y entre volontairement, mais, en ce sens, toute activité est libre, ce qui discrédite ce critère.

Au lieu de la liberté, Juul préfère parler d'implication émotionnelle pour qualifier le rapport du joueur au jeu et Huizinga parle aussi d'un sentiment de tension et de joie. Le joueur doit acquiescer au contrat du jeu : vouloir gagner et en être heureux ou être mécontent de perdre. Encore une fois, Juul ne réfère qu'à un type de jeu où il y a une victoire et une défaite, laissant de côté tous les jeux sans une telle issue comme WoW. Il faudrait alors considérer chaque « petite victoire » à l'intérieur du jeu global, mais ce découpage des objectifs est propre à chaque joueur et ne saurait être prédéterminé de manière transcendante.

En outre, la joie ou le mécontentement ressentis sont des critères sur lesquels il est difficile de baser une définition solide. Par exemple, en quoi le fait de ne pas ressentir de la « joie » lors d'une victoire dément-il l'existence du jeu ? Il est ainsi possible d'être heureux de perdre si la partie que nous venons de jouer est satisfaisante et d'être mécontent de gagner si la victoire n'est pas à la hauteur de nos talents. De la même manière, un joueur pourrait éprouver de l'ennui, même lors d'une victoire. Le jeu se pense au-delà de la joie de gagner ou le mécontentement de perdre et fait plutôt appel à toute une gamme d'émotions complexes. L'implication émotionnelle est un critère ambigu qu'il est difficile de cerner de manière convaincante. Son relativisme est encore plus flagrant lorsqu'il est appliqué dans d'autres sphères d'activités : nous sommes impliqués sur le plan émotionnel au travail, avec notre famille, nos amis, etc.

Dans le même sens, Juul affirme que les jeux requièrent un effort de la part du joueur et que cet effort le responsabilise dans le résultat obtenu, sauf pour les jeux de pur hasard. Néanmoins, en suivant le raisonnement de Huizinga et Caillois sur lesquels Juul se base, ce critère vaut pour tous les jeux, même les jeux de pur hasard. Même dans ce cas, le joueur est libre de choisir quelle issue il prévoit et est responsable du choix qu'il pose (son pari, par exemple). Si le joueur est libre de ses choix dans le jeu, il est aussi responsable de l'issue, peu importe laquelle. La responsabilité du joueur serait valable pour tous les types de jeux,

comme pour tous les types d'activités : toute action (tout « effort ») nous responsabilise dans les résultats obtenus (comme nous le verrons au dernier chapitre de notre thèse).

La liberté et l'effort ne semblent pas être des critères adéquats pour définir la spécificité du jeu. Or, plusieurs définitions générales du jeu font mention que le joueur entre volontairement dans le jeu et fait des efforts parce qu'il y trouve du plaisir. Le « plaisir » serait inhérent à tous les jeux. Pourtant, ce critère est aussi remis en question par WoW. Bien sûr, pour ceux qui n'ont jamais joué, WoW paraît être un jeu qui procure du plaisir, mais Malaby (2008) a bien montré que les émotions ressenties lors du jeu sont plus complexes que simplement le plaisir. Les jeux peuvent nous faire vivre une vaste gamme d'émotions et le plaisir ne saurait, en aucun cas, être un critère déterminant des jeux. L'auteur favorise plutôt les termes de « captivant » (*compelling*) et d'« engageant » (*engaging*) pour décrire la grande variété d'expériences possibles et pour comprendre les raisons poussant les joueurs à jouer. Nous faisons de nombreuses activités par plaisir, sans que ce ne soit du jeu, et les joueurs de jeux de paris (*gambling*), par exemple, peuvent souvent ne pas éprouver de plaisir en pratiquant ce jeu. Si les joueurs d'échecs ou de poker expriment rarement des signes manifestant du plaisir, des personnes discutant autour d'une table peuvent avoir beaucoup de plaisir sans jouer.

Le plaisir est donc une notion confuse qui réfère à des éléments fort différents pour chacun. Henriot rappelle que « la recherche du plaisir ne suffit certainement pas à caractériser la motivation spécifique du joueur » (1989 : 170), puisque le plaisir est sûrement la motivation de toute conduite. En citant le *Troisième Écrit sur la Grâce* de Pascal, Henriot montre que l'humain fait finalement tout par plaisir :

Et qu'on ne prétende pas subtiliser en disant que la volonté, pour marquer sa puissance, choisira quelquefois ce qui lui plaît le moins; car alors il lui plaira davantage de marquer sa puissance que de vouloir le bien qu'elle quitte, de sorte que, quand elle s'efforce de fuir ce qui lui plaît, ce n'est que pour faire ce qu'il lui plaît, étant impossible qu'elle veuille autre chose que ce qu'il lui plaît de vouloir (Pascal, cité par Henriot, 1989 : 180).

Faire ce qui nous plaît est notre leitmotiv, même pour l'ascète, et ne constituerait en rien une spécificité du jeu (Henriot, 1989 : 179-180). De plus, il n'existe pas un plaisir de jouer qui est particulier, car, comme le démontre Caillois, le jeu fait appel à différents types de plaisir. Le plaisir de la *mimicry* (jouer un rôle) n'est certainement pas le même que celui de l'*ilinx* (avoir le vertige) et ainsi de suite.

De plus, la pratique de WoW peut devenir une tâche ardue qui est difficilement conciliable avec la notion de plaisir telle qu'elle est définie jusqu'à présent. Comme l'explique Scott Rettberg, l'atteinte d'objectifs difficiles requiert des heures de travail répétitif : « reaching the most advanced goals in *World of Warcraft* requires hours of repetitive work » (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 10). Ce jeu ressemble à un entraînement pour le travail (*corporate training*) qui n'a rien à voir avec ce que l'on entend habituellement avec le plaisir ludique. Rettberg le démontre de manière convaincante : WoW peut être le lieu d'un apprentissage au travail et même un lieu de travail où le « joueur » reçoit un salaire. Ces usages s'opposent habituellement au plaisir ludique énoncé dans de nombreuses définitions. Malaby, à la suite de Huizinga, explique d'ailleurs que la distinction faite entre le jeu et le travail n'est que culturelle. WoW, plus que jamais, relativise cette distinction.

2.2.3 Critique des critères qui concernent le rapport du jeu au monde

La spécificité du jeu ne se trouvant pas dans la présence de règles, de résultats quantitatifs et indiscutables, d'incertitudes, de liberté, de plaisir, d'un effort ou d'une implication émotive dans le résultat, on conclut alors qu'elle doit se trouver ailleurs, probablement dans un temps et un espace « autres ». Comme le mentionne explicitement Huizinga dans sa définition, tout jeu est pratiqué dans une limite spatiotemporelle « illusoire » que nous reconnaissons depuis comme étant « le cercle magique ». Le jeu est enfermé dans un espace (matériel ou non) et dans un temps donné : c'est l'espace et le temps du jeu. Cet espace et ce temps paraissent être différents des autres espaces-temps. En ce sens,

la seconde caractéristique de Caillois, qui présente le jeu comme une activité séparée, paraît aller de soi : le jeu se pratique dans un ailleurs spatiotemporel qui lui est propre. Même un jeu qui se jouerait au long d'une vie devrait être circonscrit et se terminer avec la mort du joueur.

Henriot concède que le jeu soit séparé du monde, car le joueur isole le jeu du sens du monde. Le jeu est en quelque sorte « à côté » du reste de la vie. Cependant, considérer à proprement parler le jeu comme une activité séparée de la vie courante n'est pas tout à fait juste, car nous jouons « couramment ». Le jeu s'inscrit dans nos activités de tous les jours et rien n'est plus « normal » pour un enfant que de jouer (Henriot, 1989 : 193). L'adulte joue aussi, bien qu'il prenne parfois un autre terme pour désigner son activité. Comme le dit Malaby, le jeu est séparé de la vie de manière pratique, mais pas fondamentale, puisqu'il y a finalement peu de différences entre la vie de tous les jours et faire l'usage de WoW. Le découpage des différentes activités entre, par exemple, ce qui est du travail et ce qui est du jeu est une question de perspective et de point de vue adopté face à une activité. Avec l'analyse de Rettberg, nous venons de voir que la pratique de WoW peut être considérée comme un travail, autant en ce qui a trait à l'attitude adoptée par l'utilisateur que par les bénéfices monétaires qu'il peut en retirer.

D'ailleurs, Henriot se demande ce que veut dire le mot « travail » puisqu'il varie selon les domaines (économiques, psychologiques, sociologiques, etc.) (1989 : 195). « Le mot travail désigne une façon de faire. Le mot jeu en désigne une autre » (Henriot, 1989 : 196). Or, la dichotomie entre ces deux concepts est excessive. Il y a du jeu dans tout travail (les possibles ne sont jamais épuisés) et vice-versa (une part du jeu est un travail sérieux). Henriot ajoute qu'« il y a du sérieux dans tout jeu, il y a du jeu dans tout sérieux » (1989 : 201) puisque des incertitudes demeurent dans toute entreprise humaine.

En faisant appel à la logique, Henriot affirme même que le jeu est séparé dans la seule mesure où il est mis en opposition avec d'autres activités, elles aussi séparées en termes d'espace et de temps. Si ces autres activités sont séparées du jeu, c'est qu'en fait, toutes les activités sont séparées spatiotemporellement les unes des autres. Elles sont jugées et interprétées comme telles parce qu'elles s'opposent les unes aux autres. Le jeu n'est pas plus

ou moins séparé que ne l'est la lecture, la prière, les repas, etc. Les frontières conceptuelles entre ces activités sont tracées par l'humain et le système institutionnel, mais ne sont pas intrinsèques à la nature du jeu. Si tel était le cas, le chercheur devrait mettre en lumière la spécificité de cette séparation spatiotemporelle (Duflo, 1997b : 44).

D'ailleurs, le jeu est « séparé » seulement pour certains types de jeux, mais d'autres jeux sont « ouverts » et délimitent moins explicitement leurs contours. Juul a d'ailleurs donné l'exemple du jeu vidéo *Majestic* qui fait appel à des éléments extérieurs au jeu. En fait, pour plusieurs joueurs, « l'activité de jeu qui constitue le sens de [leur] conduite n'est "séparée" ni dans l'espace, ni dans le temps » (Henriot, 1969 : 59). Henriot donne l'exemple du personnage mythique de Don Juan qui joue partout, tout le temps. « C'est avant tout selon des conventions sociales et culturelles que certaines situations sont qualifiées comme appropriées au jeu et d'autres non » (Genvo, 2009 : 116). Le jeu peut faire partie de tous les aspects de la vie, même la vie dite « courante ». Nous pouvons jouer de manière quotidienne, le jeu se superposant à la vie. Le fait de prendre le métro sans payer peut devenir un jeu tout comme le fait de le prendre en payant (à partir du moment où l'on en fait la règle d'un jeu).

En fait, à partir de l'exemple de WoW, nous avons vu que le cercle magique qui confine le jeu dans un espace-temps précis est remis en question, non seulement par les divers liens possibles entre la culture et le monde de Warcraft, mais aussi parce que la structure et la pratique de WoW requièrent un contact permanent avec l'extérieur du jeu et ne concerne pas seulement le « jeu ». Le fait que WoW soit basé sur l'interaction avec les autres joueurs constitue le principal facteur qui relativise la distinction entre le monde du jeu et la vie quotidienne, distinction à la base de la définition du cercle magique. Comme le remarque Krzywinska et Lowood, les différents contacts entre les joueurs brouillent les frontières entre le jeu et la vie quotidienne : « yet, players also interact in many ways that penetrate or blur the distinction » (2006 : 280). Celia Pearce, parlant des jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs, écrit : « neither play nor games is inherently unproductive and furthermore, that the boundaries between play and production, between work and leisure, and between media consumption and media production are increasingly blurring ». Elle ajoute : « in the process, the sacred "magic circle" [...] is also beginning to blur » (2006: 18).

La recherche menée par Williams et son équipe démontre ainsi que les joueurs utilisent WoW entre autres pour enrichir leur vie sociale : « players were found to use the game to extend real-life relationships, meet new people, form relationships of varying strength » (2006: 338). Ces relations peuvent être basées sur le jeu, mais elles transforment aussi la nature des règles du jeu puisqu'il n'est plus seulement question d'aller tuer des monstres pour progresser. Les joueurs de WoW ne font pas que jouer un rôle ou être médiatisés dans un univers fantaisiste, ils se parlent de leur vie, se confrontent à d'autres cultures à travers le jeu, s'échangent des objets, partagent de l'information à l'intérieur et à l'extérieur de la plate-forme du jeu, apprennent l'anglais, etc. À l'intérieur du jeu, ils peuvent se parler de leur vie conjugale et, à l'extérieur, ils peuvent discuter du prochain donjon à visiter. Les lieux ne déterminant pas les sujets de conversation, le jeu s'immisce dans la vie hors-jeu et la vie hors-jeu se retrouve de plus en plus présente à l'intérieur de la plate-forme du jeu et du sens du jeu (comme nous le verrons au chapitre IV). Les notions de « cercle magique », de « virtuel » et de « vraie vie » souvent utilisés pour parler du jeu vidéo sont remises en question avec le jeu WoW :

While this, like many of the game definitions, points to the difference between real life and gameworld, *World of Warcraft* seems to challenge the concept of the magic circle in several ways, both in relation to what is going on in the game – for example, when the research guild meets to discuss the chapters of this book – and what goes on outside it – for instance, gold farmers who play the game to acquire real-life profit (Corneliussen et Walker Rettberg, 2008 : 9).

En ce sens, le critère « fictif » que donnent Huizinga et Caillois au jeu est inadmissible pour Henriot. Selon les tenants de l'approche classique, celui qui joue ne serait pas dans la réalité, mais dans la fiction, un arrêt de la réalité. Le jeu s'opposerait à la réalité. Cependant, ces auteurs qui appuient leur définition du jeu sur la fiction n'expliquent jamais ce qu'est la réalité. Pour Henriot, le jeu fait partie du réel et s'élabore à partir d'éléments concrets que le joueur expérimente : « l'action mobilise toutes les ressources de son esprit et de ses sens » (1969 : 64).

En effet, le jeu ne se déroule pas seulement dans le champ de l'imaginaire, mais est une réalité partageable et la plupart du temps partagée – comme dans le cas des jeux vidéo en ligne comme WoW. Par exemple, Duflo affirme qu'il n'y a absolument rien de fictif à jouer une partie d'échecs et que la réalité du jeu se trouve dans le jeu d'échecs lui-même. Le joueur, au minimum, bouge les pièces, ce qui est bien réel. Le jeu fait nécessairement partie de la réalité et de ses composantes. Le joueur de WoW perçoit les influx lumineux de l'écran et les sons de son casque d'écoute ; il interprète les signes et prend des décisions ; il clique sur sa souris et tape sur son clavier, etc. Jouer exige la mobilisation du corps et de l'esprit et le joueur maîtrise une pratique qui existe réellement. Le joueur n'est pas délirant (sinon, il ne joue plus, comme nous le verrons au dernier chapitre) et doit s'adapter au réel. Il sait qu'il joue et agit sur la réalité du jeu. Il connaît les règles du jeu et les manières de le jouer.

Cette maîtrise, cette lucidité, cette conscience dans le jeu correspondent à quelque chose d'essentiel. Lorsqu'on passe au-delà et que l'on se prend au jeu de telle sorte qu'on ne sait même plus qu'on joue (folie du personnage, violence, ivresse...), cet élément disparaît et, avec lui, le jeu (Henriot, 1969 : 65).

En outre, comme le mentionnait Juul, les règles sont bien réelles même si leurs représentations sont fictives. Le joueur de WoW joue réellement avec des représentations fictionnelles : il les interprète, les manipule, les transforme, etc. Le joueur pose une action qui n'est pas fictive, car il joue dans la réalité. Plus précisément, il réalise l'imaginaire et imagine le réel, mais son jeu n'est en rien fictif (Henriot, 1989 : 263). Il peut être irréel en ce sens que le joueur sait ne pas être ce qu'il dit être, mais réel puisque le jeu est présent à sa conscience (Henriot, 1989 : 285). Grandjouan, cité par Henriot, accepte le caractère « factice » du jeu, mais en aucun cas « fictif ». Henriot ajoute :

Loin de se présenter comme une sorte de rêve ou d'évasion hors du réel, il est au contraire délimité et déterminé avec la plus grande précision dans le champ de la réalité – matérielle et sociale –, et fait appel, de la part du joueur, à la conscience la plus aigüe de cette réalité (1969 : 64).

Plus encore, Duflo affirme que l'objet du jeu (qu'il soit matériel ou non) n'est pas réel ou imaginaire : il est une règle, tout simplement (un objet structural). « C'est cela, l'objet ludique, il n'est pas *ou bien* imaginaire *ou bien* réel, il est d'abord constitué par le système

des règles dont il fait partie, il est structural » (Duflo, 1997b : 114). La pièce d'échec dont parle Duflo n'est pas imaginaire, ce qu'elle représente n'est pas réel, mais elle structure le jeu grâce aux règles. Son sens et sa fonction sont déterminés par les règles du jeu qui en font un objet ludique, sortant ainsi de l'antinomie réel/imaginaire.

Le joueur est, en tout temps, ancré dans la réalité et les effets de son jeu peuvent dépasser l'espace et le temps que le jeu semble délimiter. WoW a des effets qui se répercutent dans la vie du joueur : du temps consacré seulement à cette activité, des apprentissages, de nouveaux amis, de la dépendance, etc. Tous les jeux ont des effets et jouer n'est pas un acte indifférent. Bien que l'on dise souvent que « ce n'est qu'un jeu » pour marquer que la victoire ou la défaite n'a pas d'importance, on remarque qu'il y a toujours un enjeu qui a des répercussions plus ou moins grandes à l'extérieur de l'univers du jeu (Henriot, 1989 : 186). En fait, le jeu a un fondement et de réelles motivations qui ne sont pas confinés dans le cercle magique (Henriot, 1989 : 184-185). Henriot montre à quel point le concept de jeu est désormais utilisé dans des situations où l'enjeu peut être grave, voire vital, et n'est plus nécessairement une activité « gratuite » (1989 : 58 et 210 à 213).

D'ailleurs, Caillois et Duflo relèvent le fait que les loteries et autres jeux d'argent sont majoritairement pratiqués en vue d'obtenir un gain monétaire qui a une incidence hors du jeu. Les jeux d'argent sont aujourd'hui une industrie florissante et de nombreux joueurs gagnent leur vie en pratiquant l'un ou l'autre des jeux (Juul, 2005 : 35). Outre les jeux d'argent, d'autres jeux comme WoW permettent aux joueurs de gagner leur vie en pratiquant leur activité. Même si Huizinga mentionne que le jeu doit être une « action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité » (1938 : 35), sinon, il n'est plus question de jeu, Henriot affirme que l'utilité est toujours relative et dépend des buts que l'on se fixe (1989 : 170). Pour cette raison, Caillois parle de l'improductivité des jeux plutôt que du désintérêt matériel. Même dans les jeux d'argent, il n'y a que déplacement des biens et non pas production de biens.

Or, Henriot affirme qu'il est aussi difficile, dans toutes les activités, de définir ce qui est « produit ». La question demeure : que signifie « improductivité » ? Même au travail, il

est difficile de définir ce qui a été produit (par exemple, que produit un professeur ?). Ainsi, « à l'inverse, ne peut-on soutenir que le jeu se révèle productif, au moins en ce qu'il modifie les aptitudes et les qualités du joueur ? » (Henriot, 1969 : 63). Depuis longtemps, les jeux sont reconnus comme étant très utiles en éducation (Henriot, 1989 : 169). L'enfant qui joue apprend diverses habiletés, développe ses processus cognitifs, améliore ses capacités d'adaptation, met à l'épreuve ses facultés de socialisation, etc.⁵⁸. À l'âge adulte, le jeu continue de « produire » des effets, bien que notre société lui ait accolé une image de « perte de temps ». Lorsque le jeu est terminé, nous avons l'impression que tout redevient comme avant, que rien n'est changé par le jeu, mais les joueurs ont fait une expérience, ont été affectés par lui et ont eux-mêmes affecté le jeu. La « production » est celle d'une expérience vécue, de capacités et d'habiletés développées, de bienfaits ressentis, etc. Celia Pearce (2006) a d'ailleurs publié un article intitulé « Productive Play : Game Culture From the Bottom Up » où elle fait la preuve de la productivité des joueurs de jeux vidéo en ligne.

Ce qui est « produit » par le jeu ne doit pas nécessairement se penser en termes de « gain », idée souvent proposée dans les définitions du jeu basées sur la théorie mathématique des jeux⁵⁹. Le gain ne peut pas constituer un critère pertinent pour l'ensemble des jeux, puisque plusieurs ne mènent pas à une victoire ou une défaite, mais s'élaborent plutôt en coopération avec les autres joueurs⁶⁰. Nous avons vu que c'est le cas de WoW qui n'a pas de fin en soi. À l'inverse, en prenant le mot « gain » dans un sens large, tout jeu offre un gain (matériel ou symbolique). Jouer apporte quelque chose au joueur, ne serait-ce qu'une expérience.

D'ailleurs, Juul remet lui-même en question le caractère improductif des jeux. La séparation du jeu par rapport aux autres activités de la vie et la non-productivité des jeux sont des critères flous et discutables.

⁵⁸ Même en ce qui concerne les jeux vidéo, de plus en plus d'études tendent à prouver les acquis qu'en retirent les joueurs.

⁵⁹ « [...] Une issue du jeu, à laquelle est associé un gain, positif ou négatif, pour chacun des participants » (B. Guerrien, *La théorie des jeux*, 1993, p.5 cité dans Duflo, 1997b : 34).

⁶⁰ Voir par exemple le *New Games Movement*, fondé à la fin des années 1960, aux États-Unis, qui promouvait les jeux de coopération entre les joueurs et non de compétition.

We can see that the notions of games separate and unproductive are quite similar in two respects. Both specify what interactions are possible (and allowed) between the game activity and the rest of the world, and neither are perfect boundaries, but rather fuzzy areas under constant negotiation (Juul, 2005 : 36).

Au lieu d'une frontière spatiotemporelle ou d'une frontière entre productivité et non productivité, Juul croit plutôt au caractère inoffensif des jeux (Juul, 2005 : 6-7). Cependant, la difficulté de ce critère vient du sens donné au mot « inoffensif » et du jugement de valeur accordé à l'expression. Les jeux d'argent ne répondent pas à ce critère pour plusieurs joueurs, mais tous ne sont pas des joueurs compulsifs. Il paraît alors hasardeux d'éliminer une partie des joueurs à partir d'un jugement contestable sur ce que l'on entend par « inoffensif ». Où tracer la limite ? Par exemple, à partir de combien d'heures par semaine la pratique de WoW devient-elle dangereuse ? Est-ce un chiffre absolu ou variable selon chaque joueur ? Est-ce le joueur qui doit tracer cette limite ou un observateur extérieur ? La question revient à se demander sur quels critères nous devons nous baser pour dire si la pratique de WoW est inoffensive ou non, critères qui seront sans aucun doute relatifs à chaque individu.

En fait, la critique des critères qui concernent le rapport du jeu au monde se résume ainsi : la pratique des jeux a des conséquences en dehors du « cercle magique » et n'est pas nécessairement improductive, inoffensive, etc. La preuve est résumée par Nielsen, Smith et Tosca (2008 : 25) qui affirment que les jeux requièrent du temps, ils affectent notre humeur et notre comportement, ils sont un média de communication, ils affectent directement le monde à l'extérieur du cadre sémantique du jeu, etc. Ainsi, la majorité des critères présentés dans les définitions classiques ne valent pas seulement dans le monde clos du cercle magique et paraissent relatifs à un contexte précis. Le sens que le joueur de WoW donne à son expérience peut être tout autre que celui défini par les tenants de l'approche classique : une activité régulée, libre, séparée, incertaine, inoffensive, improductive, avec des résultats quantifiables, positifs ou négatifs, etc.

Conclusion du chapitre II : L'approche classique du jeu

S'il existe de nombreuses définitions du « jeu », à commencer par celles que l'on retrouve dans les dictionnaires, quelques théoriciens ont tenté de répondre à cette question de manière plus approfondie. Certains de ces auteurs ont marqué les études sur le jeu et ont ouvert les premières pistes de réflexion sur la nature de l'activité ludique. Comme nous l'avons vu au cours de ce chapitre, Huizinga et Caillois ont posé les bases de l'approche classique du jeu. Cette approche, adoptée par la suite par Juul⁶¹, stipule que le sens du jeu est prédéterminé de manière transcendante. Les critères définissant le jeu peuvent être donnés avant même l'expérience ludique et sont applicables à tous les jeux. Malgré la validité de plusieurs points de leur argumentaire, cette approche est remise en question par plusieurs auteurs sur le jeu.

Henriot est le principal critique et il s'attarde point par point sur les principaux critères de l'approche classique pour démontrer qu'ils sont inappropriés. Or, Duflo nous met en garde contre cette manière de construire sa démonstration : aucun des critères ne définit spécifiquement le jeu, mais tous les critères ensemble pourraient le faire. « Ce qui compte pour Huizinga, c'est l'addition des critères » (Duflo, 1997b : 43). Il n'y a pas que le jeu qui possède ces critères, mais seul le jeu les possède tous en même temps. Cette mise en garde met en perspective la critique des définitions de Huizinga, Caillois et Juul.

Néanmoins, la critique de Henriot « porte de sérieux coups à la définition de Huizinga reprise par Caillois » (Duflo, 1997b : 45). Même en considérant tous les critères en même temps, l'activité ainsi décrite par Huizinga et Caillois peut s'appliquer à un large pan des activités humaines à partir du moment où l'on s'entend sur la valeur de certains qualificatifs. Comme nous l'avons vu avec la définition de Juul, chaque critère pris individuellement ou l'ensemble des critères considérés comme un tout peuvent s'appliquer à

⁶¹ Cette approche a aussi été adoptée par d'autres auteurs majeurs tel que Duvignaud (1980). Cependant, compte tenu du fait que nous rejetons cette approche, nous n'avons pas jugé utile de présenter ces auteurs qui s'inscrivent dans l'héritage de Huizinga et Caillois.

d'autres activités (le trafic, le système scolaire, les rapports amoureux, la bourse, les concours de beauté, etc.).

Même en considérant l'ensemble des critères, Juul concède qu'il faut faire appel aux « cas limites » pour inclure tous les jeux dans sa définition. Plus encore, nous avons vu que certains jeux, comme WoW, ne répondent pas à l'ensemble des critères censés les décrire. Il devient alors confondant de considérer ces critères pour distinguer le jeu des autres activités. Les définitions de Huizinga, Caillois et Juul apparaissent relatives et sous l'emprise de perspectives personnelles et culturelles contestables. Ces définitions classiques du jeu, nous le répétons, sont loin de « définir *tout* le défini, et *rien que* le défini » (Duflo, 1997b : 28), exigence qui en ferait une définition valable⁶². Duflo affirme que l'addition de critères, sans en définir la spécificité par rapport au jeu ni les liens entre eux, ne semble pas être la voie à adopter pour définir le jeu.

Ainsi, définir le jeu comme une activité réglée, incertaine, fictive, improductive, libre, séparée, inoffensive, etc. n'est pas satisfaisant. Nous sommes en accord avec Henriot qui affirme que ces critères sont « obscurs et confus, et [...] en fin de compte les caractères ainsi distingués peuvent être retrouvés dans des activités que l'on s'accorde à considérer comme étrangères au jeu » (Henriot, 1969 : 56). Les critères des définitions de Huizinga, Caillois et Juul qui sont extérieurs à l'expérience du joueur doivent être rejetés pour éviter les confusions par rapport à ce que l'on définit et par rapport aux autres types d'activités possibles. Si certains critères ne sont pas erronés, cette façon de définir le jeu n'est valable que dans un contexte particulier et ne fait pas état du jeu en général.

Pour appuyer ce point de vue, nous avons utilisé notre exemple, le jeu vidéo WoW. Plusieurs critères ayant servi à définir ce qu'est le jeu sont remis en question par la conception et la pratique de WoW (et d'autres jeux avant lui, bien sûr). Ce jeu remet en question certaines de nos catégories : « the gameworld created in *World of Warcraft* challenges many of our traditional notions of game, play, and society » (Corneliussen et

⁶² Pour une récapitulation des principales critiques de la définition classique du jeu, voir Henriot (1989), les pages 169 à 175.

Walker Rettberg, 2008 : 7). Par exemple, le cercle magique de WoW n'est pas aussi évident à délimiter que certains auteurs le croient et la rigidité présumée du langage de programmation n'en fixe pas toutes les règles. Plusieurs auteurs montrent les nombreuses relations qu'entretient WoW avec la vie à l'extérieur du jeu et ce, sous différents aspects. À cause de certaines de ses qualités (jeu de groupe, jeu informatique, jeu réunissant diverses pratiques, etc.), WoW peut être considéré comme un exemple révélateur de la remise en question générale de ce qu'est le jeu dans le contexte bien précis du XXI^e siècle, en Occident.

Juul, qui a pourtant donné une définition inspirée du modèle classique des jeux, avoue que les jeux vidéo en ligne et les jeux de rôle remettent en question l'approche classique des études sur le jeu. Ces jeux n'ont pas toujours des résultats quantifiables, combinent de manière nouvelle les règles et la fiction, font appel à la progression unique à l'univers vidéoludique, etc. En fait, WoW constitue en lui-même une critique des définitions classiques du jeu et les tenants de cette approche, comme Juul, en font une exception à loger dans une catégorie à part.

Pourtant, cette « exception » atteint désormais une telle popularité (sans compter tous les autres jeux du genre) qu'il n'est plus possible d'en faire abstraction pour comprendre ce qu'est le jeu. Si l'approche classique était valable, elle aurait dû être applicable à tous les jeux, dont le jeu WoW. Il est un bon exemple des limites de la conception classique du jeu dont on ne peut plus se satisfaire. D'autres usages et sens produits par la pratique de ce jeu seront présentés au chapitre V, mais nous constatons déjà que les conditions du sens du jeu ne peuvent pas être données *a priori*. Ce chapitre nous a donc permis de rejeter l'approche classique pour définir ce qu'est un jeu. Il nous reste désormais à proposer un autre type d'approche.

CHAPITRE III

LES NOUVELLES PERSPECTIVES SUR LE JEU

« jouer, c'est faire quelque chose
d'une certaine façon »

(Henriot, 1969 : 63)

Dans le chapitre précédent, nous avons présenté les définitions du jeu formulées par Caillois et Huizinga. Ces définitions sont rapidement devenues des définitions « classiques », reprises encore aujourd'hui dans plusieurs études sur le jeu – comme en témoigne le travail de Juul. Cependant, à cette vision classique du jeu est venu s'opposer un courant critique. Alors que l'approche classique développe sa réflexion à partir de critères transcendants, l'approche critique stipule que les critères définissant le jeu sont dépendants des conditions de l'expérience ludique. Ce serait plutôt un rapport particulier du joueur avec une structure qui donnerait le sens de jeu à ces éléments et non pas des critères généraux énoncés *a priori*. Ces nouvelles perspectives inscrivent le sens du jeu *a posteriori* de l'expérience et de manière immanente, car le sens réside dans celui qui produit le jeu (en tant que cause immanente).

Selon nous, la principale différence entre l'approche classique et les nouvelles perspectives sur le jeu réside dans la distinction entre la notion et la fonction de jeu. La notion de jeu est une construction théorique située spatiotemporellement. Le sens du jeu est alors relatif culturellement, car la notion est un « objet abstrait de connaissance⁶² » produit par une communauté. Les définitions formulées par Huizinga, Caillois et Juul fixent le sens

⁶² *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

de la notion de jeu selon l'époque et l'endroit où ils se trouvent, mais un déplacement spatiotemporel rend cette définition obsolète⁶⁴. Ce qui nous intéresse plutôt est la fonction universelle de production de sens. Cette fonction de jeu⁶⁵ représente l'ensemble des conditions de possibilité, peu importe le lieu et le moment historique. La fonction est « l'ensemble des propriétés par rapport à un processus d'ensemble⁶⁶ », ce processus étant la production du sens du jeu. Lorsqu'il est question de définir le jeu, les nouvelles perspectives font plutôt état de cette fonction de jeu, de manière plus ou moins explicite. Ce genre d'approche formule des définitions plus « fonctionnelles », c'est-à-dire des définitions qui tirent leurs qualités de l'adaptation à leur fonction⁶⁷, ce qui nous paraît être la voie à privilégier.

Étonnamment, c'est Huizinga lui-même qui fait en premier état de la fonction de jeu. L'auteur croit aux liens entre la culture et le jeu, autant en ce qui a trait à la notion relative du jeu qu'à la fonction de jeu productrice de culture. Alors que Caillois et Juul développent la première facette consacrée à la notion de jeu, d'autres auteurs que nous présenterons dans ce chapitre s'inscrivent davantage dans la seconde voie où c'est plutôt la fonction de jeu qui produit le sens du jeu.

L'Allemand Eugen Fink (1960) est le premier auteur contemporain à considérer le jeu comme une fonction symbolique et non plus comme un ensemble de critères prédéterminés et relatifs. Fink, un ancien étudiant de Edmund Husserl et Martin Heidegger, s'inscrit dans la plus pure tradition allemande de la philosophie phénoménologique et prend pour objet principal le jeu humain pour comprendre le monde. Sa manière audacieuse et originale de considérer le jeu aura de nombreux impacts sur les autres auteurs sur le jeu et sur la critique formulée à l'encontre de l'approche classique.

⁶⁴ Comme nous le verrons dans ce chapitre, les définitions classiques du jeu ne sont pas adéquates pour définir le jeu chez certains peuples africains, par exemple.

⁶⁵ Comme nous le disions en introduction, nous établissons une distinction entre l'expression « fonction du jeu », en tant que « rôle du jeu », et l'expression « fonction de jeu », compris comme « l'ensemble des propriétés actives du jeu » (définitions inspirée par *Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001). Dans notre thèse, nous nous intéressons à la fonction de jeu et non à la fonction du jeu pour l'individu ou la collectivité.

⁶⁶ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

⁶⁷ Définition inspirée par *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

Ainsi, s'inspirant des travaux de Fink, les Français Jacques Henriot (1969, 1989) et Colas Duflo (1997) développent à leur tour une théorie et une définition du jeu à partir de critiques qu'ils formulent face à leurs prédécesseurs. Tous deux formulent une définition fonctionnelle où le jeu est un « procès métaphorique » (Henriot, 1989 : 300) et « l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (Duflo, 1997b : 57). Les deux auteurs veulent développer une méthodologie de recherche sur le jeu en développant une théorie globale sur le jeu. Ce qui est le plus intéressant de leur approche n'est pas leurs définitions du jeu, mais leur raisonnement. De leur pensée sur le jeu seront retenus plusieurs éléments pour l'élaboration de notre propre approche du jeu.

Deux autres auteurs se sont distingués quant à leur rigueur méthodologique pour définir le jeu : Katie Salen et Eric Zimmerman. Ces deux chercheurs en études sur le jeu vidéo ont écrit *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), un livre qui pose les bases théoriques des études sur le jeu en général. Par leur distinction claire des trois niveaux d'analyse (la règle, le *play* et la culture), ils ont su éviter les confusions des définitions classiques qui aspiraient à définir ces trois paliers à la fois. Ils définissent aussi plusieurs notions utiles à la compréhension de la fonction de jeu.

Finalement, un dernier auteur qui s'est penché sur ce qu'est le jeu se démarque. Il s'agit de Thomas M. Malaby, un chercheur en études sur le jeu. Il a commencé par une étude du jeu chez les Grecs anciens, puis s'est intéressé au jeu vidéo. Il développe la partie du travail de Huizinga qui concerne la fonction de jeu et synthétise bien ce que sont les nouvelles perspectives sur le jeu et l'opposition à l'approche classique. Bien que ses écrits sur ce sujet demeurent modestes, cet auteur représente bien l'état de la recherche sur la définition du jeu au moment de la rédaction de notre thèse.

Bien qu'employant des chemins différents, Fink, Henriot, Duflo, Salen, Zimmerman et Malaby ont tous contribué à une réflexion approfondie et renouvelée sur ce qu'est le jeu. Nous présenterons une critique de leurs écrits pour en retenir les éléments pertinents pour une redéfinition du jeu et de la problématique. Nous verrons dans ce chapitre qu'à partir de leurs

écrits, notre question de départ « qu'est-ce que le jeu ? » deviendra plutôt « qu'est-ce que l'expérience du jeu ? ». À partir de ce chapitre, le jeu ne se pensera plus hors de son rapport à la structure, au joueur et au monde.

3.1 Huizinga ouvre la voie

Dans le chapitre précédent, nous avons examiné la vision « classique » du jeu développée par Huizinga grâce à sa formulation d'une définition transcendante où le sens du jeu est prédéfini avant l'expérience. Dans cette section, nous verrons la valeur des autres pistes mises en place par ce pionnier des études sur le jeu. En effet, Huizinga ouvre une seconde voie d'étude en distinguant d'abord la fonction primaire de jeu puis la notion de jeu, apparue par la suite. Huizinga fait le pont entre l'approche classique, qui se concentre sur la notion de jeu, et les nouvelles perspectives sur le jeu, qui le définissent à partir de sa fonction.

3.1.1 Distinction entre la fonction primaire de jeu et sa notion

Comme nous l'avons présenté au chapitre précédent, Huizinga croit que le jeu est l'élément primaire de la culture, mais il pousse encore plus loin son idée. Il affirme que « sans un certain maintien de l'attitude ludique, aucune culture n'est possible » (Huizinga, 1938 : 169). Les deux formes principales de la culture, la représentation sacrée et la compétition solennelle, sont partout présentes dans les activités dites primitives et ont la même forme qu'un jeu. Même le langage, le mythe et le culte portent les traits du jeu (traits qui seront décrits un peu plus loin). Citant Frobenius, Huizinga ajoute que l'humanité joue l'ordre de la nature (Huizinga, 1938 : 38). Le jeu exprime l'interprétation du monde faite par une communauté : « tous les domaines, mystique et magique, héroïque et musical, logique et plastique trouvent dans le jeu noble, forme et expression » (Huizinga, 1938 : 129). Le jeu est indispensable autant comme fonction biologique que sociale, grâce à son sens, sa valeur

expressive et les liens qu'il crée (Huizinga, 1938: 28). « Le jeu est une fonction riche de sens » (Huizinga, 1938: 16), car l'action de jouer est déjà significative en soi. Il faut cependant comprendre que la culture naît *dans* le jeu, non pas *en tant que* jeu (1938 : 129). La culture naît lorsque l'humain joue, mais elle ne prend pas le sens de « jeu » à ce moment, car le concept n'est pas encore formulé.

Si Huizinga entend le terme « fonction » comme étant la fonction du jeu dans une société, le sens que nous lui donnons, en tant que fonction de jeu comme ensemble des propriétés d'un processus, s'applique aussi dans la démonstration de cet auteur. Pour Huizinga comme pour nous, la fonction de jeu est primaire alors que la notion est, quant à elle, apparue dans un second temps (Huizinga, 1938 : 59). « Dans cette double unité de la culture et du jeu, ce dernier constitue l'élément primaire, objectivement observable et déterminé de façon concrète ; la culture, en revanche, n'est que la qualification attribuée au cas donné par notre jugement historique » (Huizinga, 1938: 85). La notion de jeu est une construction sociale apposée sur une activité (en tant que mouvement) qui existe bien avant le début de la civilisation. On parle du jeu parce que ce sens a été donné culturellement à une activité qui était un « jeu », bien avant d'avoir le nom. Le sens produit par cette activité est dépendant du contexte et des discours ambiants.

En d'autres mots, il y aurait eu « jeu » chez les peuples primitifs sans qu'ils puissent le qualifier comme tel. Puis, il y aurait eu abstraction du jeu lorsque les peuples « civilisés » ont commencé à le définir avec ses critères et l'ont séparé d'autres sphères qualifiées par la suite de « sérieuses ».

À un moment donné, le développement de la civilisation a tout bonnement provoqué une scission entre deux domaines que nous distinguons sous les appellations de sérieux et de jeu ; mais originellement, ces deux domaines constituaient ensemble un seul milieu dans lequel la civilisation a commencé à croître (Huizinga, 1938: 186).

C'est à partir du XIX^e siècle que « les idéaux de travail, d'éducation et de démocratie ne [laissent] guère de place au séculaire principe du jeu » (Huizinga, 1938: 311). La culture devient sérieuse et l'élément ludique est absorbé, cristallisé dans la sphère sacrée, la sphère

juridique, la sphère politique, etc. Selon notre interprétation des écrits de Huizinga, nous comprenons que la fonction de jeu est toujours présente, mais que sa notion s'est transformée et n'englobe plus le phénomène « jeu » en entier : d'autres notions se sont approprié la fonction de jeu. Ainsi, l'élément ludique se dissimule de plus en plus dans les phénomènes culturels et Huizinga donne une longue liste de preuves des « traces » du jeu dans notre culture.

L'auteur croit à une racine commune entre le gain du jeu et le salaire du travail ; entre certains jeux (dont la roulette) et la bourse ; entre les jeux d'énigme et les philosophies sacrées ; entre les duels, les guerres⁶⁸ et les jeux à fondement agonal ; entre les cérémonies à caractère sacré et certains jeux ; entre les procès, comme mise en jeu, et les lois, comme règles du jeu ; entre les jeux de langage et la poésie ; entre l'amour courtois et les jeux de l'amour ; entre les mythes et l'imaginaire ludique ; entre le raisonnement et les règles d'un jeu ; entre la musique, la danse et le jeu ; entre le sport et le jeu ; entre la mode, la consommation et l'instinct agonal, etc. « La différence d'attitude mentale est infime » (Huizinga, 1938 : 95) et ce qui porte le qualificatif de ludique ou de sérieux est dépendant des discours qui circulent dans une culture.

Huizinga récuse ainsi l'opposition entre le sérieux et le ludique qui caractérise les jeux dans notre civilisation : tout jeu peut être sérieux (Huizinga, 1938 : 22-23). Il prend l'exemple d'un « primitif » pour prouver cette hypothèse. Lors de sa danse rituelle, le « primitif » ne fait pas semblant d'être un kangourou, ne joue pas à être un kangourou, mais *est* un kangourou. Le primitif ne connaît pas la distinction entre ces deux états du jeu et du sérieux. Être et jouer, croire et faire croire sont pour lui de même nature : « il a pris l'essence du kangourou » (Huizinga, 1938 : 54). Cette distinction entre le jeu et le sérieux est culturelle et Huizinga oppose plutôt le sérieux au rire, au comique, ce qui n'est déjà plus (nécessairement) du jeu (Huizinga, 1938 : 23) – même si, étymologiquement, le « jeu » est lié à la plaisanterie.

⁶⁸ Huizinga note cependant que « la théorie de la "guerre totale" anéantit, pour la première fois, les derniers restes de la fonction culturelle, et ainsi de la fonction ludique de la guerre » (1938: 152).

En effet, *iocus* (ou *jocus*, selon *Le Grand Robert*), qui a le sens de plaisanterie ou badinage, est un mot latin duquel seraient issus les mots *jeu*, *gioco* (italien), *juego* (espagnol), *jogo* (portugais) et *joc* (roumain), mais cette langue morte utilisait aussi *ludus*, pour parler du « jeu ». Le *ludus* référerait autant aux activités libres et joyeuses qu'aux combats sanglants (les fameux « jeux romains » dans les arènes). Il signifiait tout à la fois « le jeu enfantin, le délassement, la compétition, la représentation liturgique [...], le jeu de hasard » (Huizinga, 1938 : 69). De son côté, le grec ancien avait trois dénominations pour parler du jeu et un suffixe, *inda*, qui est associé à toutes sortes de jeux enfantins (1938 : 60). Les trois autres mots sont *paidiá* (ce qui appartient à l'enfant), *athurô* (ce qui est frivole et futile) et *agôn* (compétitions, sans être nécessairement ludiques), tous des sens qui se sont cristallisés dans le mot polysémique « jeu » – en français⁶⁹.

Huizinga fait remarquer que le sens du « jeu » est d'abord et avant tout déterminé par le sens du mot qui est utilisé, dans les différentes langues. « Nous demeurons pleinement conscients que cette notion pour nous est déterminée peut-être aussi étroitement par le terme qui nous est familier » (Huizinga, 1938 : 57). Chacun des mots ne réfère probablement pas au même concept, bien que nous les traduisions l'un par l'autre. Ce que nous traduisons par le mot « jeu » recouvre une large gamme de significations, dépendamment des mots qui sont adaptés dans notre langue d'usage (à noter que Huizinga écrit en néerlandais).

Pour Huizinga, le jeu existe dans toutes les cultures, mais aucune ne le désigne exactement de la même façon, en un seul mot équivalent d'une langue à l'autre (1938 : 58-59). Certaines langues expriment même l'idée de « jeu » avec différents mots ou différents préfixes et suffixes qui réfèrent à des réalités ou sortes de jeux multiformes à partir de critères complètement étrangers (comme en sanscrit ou en chinois). Dans certaines cultures, il peut même n'y avoir aucun mot qui réfère au jeu : s'il existe nécessairement comme fonction, aucune abstraction n'a été produite. Huizinga croit que le jeu est au-delà des langues et que

⁶⁹ Henriot relativise, à juste titre, les significations que l'on donne aux mots des langues mortes puisqu'ils sont sortis de leur contexte d'usage et sont parfois analysés à partir de mots et de concepts qui n'existaient tout simplement pas dans cette langue. Il est, pour Henriot, impossible d'affirmer si les mots grecs et latins désignaient réellement le « jeu » tel que nous l'entendons aujourd'hui. Plus encore, avaient-ils seulement l'idée de « jeu » (1989 : 19 à 21 et 67 à 69) ?

tous les peuples jouent, même s'ils n'ont pas de mot pour le dire : « tout être pensant pourrait se représenter cette réalité du jeu, de jouer, immédiatement comme quelque chose d'indépendant en soi, même si sa langue ne possédait pas de terme général pour la définir » (Huizinga, 1938 : 19).

Suivant ce raisonnement, le jeu est présent dans toutes les cultures, mais sous différentes formes, parfois métaphoriques, parfois concrètes. Huizinga rappelle que le verbe *plegen*, en néerlandais, et *play*, en anglais, ont probablement la même racine, mais alors que le sens du mot néerlandais s'est développé vers le côté abstrait, le mot anglais a suivi une évolution vers le sens concret (1938 : 74-75). Pourtant, les deux sens réfèrent à des idées sur le jeu : un sens « cérémoniel » abstrait ou le sens concret d'« action ». Ce qu'est le jeu, en tant que notion, dépend donc du contexte culturel qui le définit.

3.1.2 Retombées pour les études sur le jeu

Huizinga est le premier auteur à avoir discuté du contexte culturel pour définir la notion de jeu. Sa démonstration de la relativité de la notion de jeu est très convaincante lorsqu'il présente l'importance du contexte, des discours et de la langue pour définir ce que chaque peuple entend par « jeu ». Néanmoins, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, il se contredit en lui donnant une définition transcendantale avec des critères propres à tous les jeux. Huizinga affirme à la fois l'impossibilité de définir le jeu sans tenir compte du relativisme culturel et donne pourtant une définition universelle. Cette définition relève de la notion de jeu (donc du contexte) et non de sa fonction, malgré ce qu'il laisse entendre. Henriot relève d'ailleurs cette contradiction en ajoutant que la métaphysique du jeu développée par Huizinga où le jeu fait partie de l'existence à chaque instant est difficilement conciliable avec la définition restrictive qu'il donne : « on ne peut admettre que toute chose soit jeu et que le jeu soit chose parmi d'autres » (Henriot, 1969 : 11). En outre, s'il définit bien le contexte culturel dans lequel le sens du jeu est produit, Huizinga demeure évasif sur la

fonction de jeu qui nous semble, pourtant, de la plus grande importance. Huizinga a ouvert une seconde voie aux études sur le jeu, mais sans la développer.

Cependant, malgré les réticences que l'on peut manifester quant aux conclusions présentées dans *Homo Ludens* ou aux paradoxes de sa pensée, l'héritage de Huizinga se fait sentir encore aujourd'hui. La valeur d'*Homo Ludens* a toujours été largement reconnue, même chez ceux qui le critiquent. Caillois, premier successeur de Huizinga, déclare que « cet ouvrage, contestable en la plupart de ses affirmations, n'en est pas moins de nature à ouvrir des voies extrêmement fécondes à la recherche et à la réflexion » (1958 : 31). Il a reproblématisé la question du jeu en éliminant les explications biologiques ou psychologiques et en mettant en lumière les liens possibles entre le jeu et le développement de la civilisation⁷⁰. Huizinga n'a pas cherché à décrire les différents types de jeu à partir d'une classification, mais s'est plutôt attardé à la nature du jeu en soi et à sa signification, intérêt nouveau dans l'histoire des études sur le jeu. Si Caillois lui reproche de ne pas avoir tenu compte des différents types de jeux et de s'être concentré sur ceux de compétition, il reconnaît que Huizinga s'est attardé à « la fécondité de l'esprit de jeu dans le domaine de la culture » (1958 : 32). En ce qui nous concerne, nous retenons surtout la distinction entre la fonction de jeu, primaire, universelle et atemporelle, et la notion de jeu, apparue dans un second temps, selon les contextes culturels.

Depuis la publication des écrits de Huizinga, peu d'auteurs démentent l'existence de liens entre le jeu et la culture : le jeu est l'expression de la culture. Huizinga fait du jeu un concept large pour penser le monde dans lequel nous vivons, car la culture est aussi l'expression du jeu (idée que nous développerons au cinquième chapitre). Cette approche inédite sera reprise par les philosophes à partir des années 1960. « Huizinga a relancé l'intérêt des philosophes pour le jeu » (Duflo, 1997b : 35). Eugen Fink est le premier à faire du jeu un objet philosophique en le considérant comme un symbole pour interpréter l'humain et le monde.

⁷⁰ Bien que Schiller soit « assurément un des premiers, sinon le premier, qui ait souligné l'importance exceptionnelle du jeu pour l'histoire de la culture » (Caillois, 1958 : 313).

3.2 Eugen Fink

Historiquement, les philosophes se sont toujours intéressés à la question du jeu, mais sans en faire un sujet de réflexion à part entière et sans approfondir la question de son statut ontologique. Parfois employé comme métaphore, mais surtout abordé sur un plan éthique, il n'occupe pas une grande place dans l'histoire de la pensée. Écrit en 1960, le livre d'Eugen Fink (1905-1975), *Spiel als Weltsymbol*⁷¹, est le premier ouvrage consacré au jeu écrit par un philosophe.

3.2.1 Le jeu comme sujet philosophique

En tant que pionnier dans son domaine, Fink se sent obligé de justifier son intérêt pour le jeu et consacre la première partie de son livre à faire valoir le jeu comme un sujet philosophique digne d'être étudié. Fink semble avoir peur de sa réception et le philosophe se sent obligé d'affirmer que le jeu est un objet d'étude digne d'intérêt pour la philosophie, au même titre que « Dieu, la nature et la liberté humaine » (1960 : 10). La hiérarchie qui peut être posée entre les différentes thématiques abordées par la philosophie se doit d'être constamment remise en question pour former de nouvelles hiérarchies à partir de nouveaux critères. Le jeu est « un thème valable [de la philosophie] parce que, dans le jeu, la relation entre l'homme et le monde éclôt d'une manière singulière » (Fink, 1960 : 22). Fink va transformer les études sur le jeu de manière radicale et le jeu ne pourra plus être considéré comme un phénomène banal et insignifiant.

Il va tenir compte des réticences que peuvent avoir certains théoriciens à le considérer sous cet angle et reconnaît la difficulté de l'étudier (Fink, 1960 : 17). Or, il concède que l'on peut se contenter des significations offertes par la langue maternelle ou par la tradition et celles que le consensus général adopte. Nous savons ce qu'est le jeu d'un point

⁷¹ Le livre a été traduit en français en 1965 sous le titre *Le jeu comme symbole du monde*.

de vue de son « intelligibilité pratique » (Fink, 1960 : 20), car il nous apparaît sous un ensemble de traits familiers. Nous avons un « pouvoir-jouer » (Fink, 1969 : 16) qui nous sert d'étalon pour comprendre le jeu de manière empirique et conceptuelle. Cependant, lorsque l'on s'attarde à le comprendre, nos interprétations courantes sont remises en question. Pour Fink, le jeu est davantage qu'une série de critères. Il porte en lui une signification de la totalité du monde et est « une des figures cosmiques les plus claires de notre existence finie » (Fink, 1960 : 22). Voilà en quoi se résume le problème philosophique soulevé par Fink : comprendre la place de l'humain dans le monde à partir du concept de jeu.

Pour ce faire, l'auteur développe une ontologie particulière. Il consacre la majeure partie de son ouvrage à poser les bases de son approche grâce à des références à Platon, Kant, Heidegger, etc. Passer par des questions philosophiques qui remontent aux origines de la pensée est essentiel pour Fink. « Pour comprendre le jeu, il nous faut connaître le monde, et pour comprendre le monde comme jeu, il nous faut accéder à une intuition du monde bien plus profonde » (Fink, 1960 : 63). Fink ne veut pas faire une phénoménologie du jeu, mais plutôt saisir la signification du jeu dans le monde. Le « monde » est entendu comme « le nom collectif pour tout ce qui arrive, pour tout ce qu'il peut y avoir en général » (Fink, 1960 : 205). Le monde est à la fois le réel et l'ensemble des possibilités.

3.2.2 Le jeu comme symbole du monde

En considérant « la connaissance du jeu en tant que phénomène-clé d'un rang vraiment universel » (Fink, 1960 : 54), Fink affirme que le jeu est un symbole qui permet à l'humain de comprendre son rapport au monde et le monde lui-même. « Mais enfin on pourrait peut-être dire que le concept du "jeu cosmique" signifie de façon élémentaire un symbole spéculatif pour "interpréter" le mouvement global de la réalité du monde par analogie avec le jeu humain » (Fink, 1960 : 17). Par métaphore, le concept de jeu (comme

« étant » intramondain⁷²) est transféré sur la totalité du monde, pour saisir par la pensée le mouvement du monde (ce que l'on ne peut pas atteindre par les « phénomènes »).

Fink élabore alors un questionnement sur le « jeu du monde » : « Le "jeu mondain" est une formule spéculative qui n'énonce aucune constatation phénoménale, mais qui indique un itinéraire de la pensée » (Fink, 1960 : 70). En tant que métaphore, le jeu est une explication de l'apparition et de la disparition des étants dans le temps et dans l'espace du monde. Bien sûr, il faut se demander si cette métaphore a une valeur pour la connaissance et si l'on peut transférer une chose intramondaine (le jeu) sur la totalité du monde : réfléchir au concept de jeu permettra de répondre (en partie) à la seconde question et, par le fait même, à la première.

Partant des fragments d'Héraclite, Fink croit que ce qui est produit dans le monde a le caractère de jeu (Fink, 1960 : 29). Seuls les humains et les dieux peuvent « produire », car, au contraire des autres choses du monde, ils ont un rapport ouvert avec le monde : « en jouant, l'homme ne demeure pas en lui-même, dans le secteur fermé de son intériorité; plutôt il sort extatiquement hors de lui-même dans un geste cosmique et donne une interprétation riche de sens du tout du monde » (Fink, 1960 : 22). Cette « force de production dérive du jeu du monde » (Fink, 1960 : 29). Le jeu d'Héraclite n'a pas de lieu et de durée, car il ne se trouve pas dans la sphère du donné, mais est ce qui donne lieu et durée. Le jeu est « la course du monde » (Fink, 1960 : 62) et est producteur du monde, idée complexe sur laquelle nous reviendrons au cinquième chapitre de notre thèse.

Dans son exposé, Fink s'attarde aussi à questionner la différence entre monde et chose, leur statut respectif et la position (en termes de lieu et de temps) de l'humain dans le monde. Il se sert du concept heideggérien de « l'être-dans-le-monde » (*Dasein*) comme « constitution ontologique de l'existence humaine » (Fink, 1960 : 55). Cependant, il retourne la proposition : il ne croit pas à la constitution ontologique, mais plutôt que « l'existence humaine est un être-dans-le-monde comprenant parce que le monde a fait irruption dans

⁷² Le concept « d'étant » est issu de la théorie heideggérienne et réfère à la chose qui fait partie du monde.

l'homme » (Fink, 1960 : 55). Il ne part plus de l'homme pour comprendre le monde, mais du monde pour comprendre l'homme. La connaissance de l'homme est alors nécessairement liée à la connaissance du monde et l'on ne peut séparer l'une de l'autre. Tous les « étants » (comme choses finies) sont dans une situation et en rapport avec d'autres étants. En tant qu'étant, l'homme fait partie du monde et est en rapport avec les autres étants du monde – aucun n'est seul. Il y a individuation des étants du monde à partir de la métaphore du jeu. « Le processus de l'individuation est pensée [sic] selon l'image du jeu » (Fink, 1960 : 62).

3.2.3 Réalité et irréalité du jeu

L'étude du jeu est alors nécessairement subordonnée à des questionnements philosophiques fondamentaux sur la relation entre l'homme et le monde, car le caractère « d'irréalité », attribué au jeu, suppose un « renvoi particulier du jeu au monde » (Fink, 1960 : 70). La difficulté est de savoir comment « l'irréalité » du jeu peut nous informer sur la réalité du monde. Selon Fink, la réalité n'est possible que par le support substantiel des qualités qui déterminent telle chose. En d'autres mots, la réalité n'est possible que par l'existence des étants et vice-versa. Sans réalité, la chose disparaît et ses qualités aussi. On peut percevoir les qualités d'une chose réelle, mais on ne perçoit pas la réalité d'un étant. « La réalité est un mode fondamental de l'être de l'étant, une modalité ontologique des choses ; elle est abordée comme être réel (comme *existentia*) de l'étant » (Fink, 1960 : 71). Cette *existentia* est le rapport entre l'étant objectif et le sujet qui se le représente. « Si le rapport entre les représentations n'est pas subordonné à l'arbitraire du sujet, si celui-ci ne peut pas combiner à son gré les contenus de la représentation, mais qu'il fait l'expérience d'une contrainte positive, l'objet est manifestement réel » (Fink, 1960 : 71). L'espace et le temps sont les deux principes constituant l'être réel.

Cependant, Fink se demande si la réalité du sujet est différente de la réalité de la chose. Il répond par la négative, car, même si elle peut avoir plusieurs dimensions, la réalité, comme champ d'ensemble du réel, est unique. Fink ajoute que l'acte de s'imaginer quelque

chose est réel : non pas l'imaginé, mais l'acte lui-même. « Il n'y a pas seulement le réel et l'irréel, il y a aussi la médiation entre les deux, il y a un réel qui contient en soi l'irréel en tant que contenu sémantique » (Fink, 1960 : 73). La conscience de l'irréel est réelle et toute activité est réelle.

En ce sens, le jeu humain, comme activité et comportement, est aussi réel que les autres activités de l'homme, ce qui renforce la critique de Henriot à propos du caractère « séparé » et « irréel » du jeu présenté dans les définitions classiques : « le monde ludique n'interrompt pas la continuité réelle des humains et des choses » (Fink, 1960 : 109). Le jeu est un mode d'auto-réalisation de l'homme et Fink établit bien la distinction entre le jeu du monde, comme « itinéraire de la pensée », et le jeu humain comme « phénomène insaisissable qui est connu par tout le monde et que nous connaissons aussi intérieurement par le témoignage de notre expérience vécue » (Fink, 1960 : 70). Grâce à cette constatation, nous comprenons que Fink établit une distinction entre la fonction de jeu, dont une des conditions de possibilité est le jeu du monde, et la notion de jeu qui réfère au jeu humain. Le jeu du monde est universel et transcendantal alors que le jeu humain est relatif et immanent à chacun, tout en ayant une réalité partageable entre tous.

En effet, l'activité ludique a une réalité objective et n'est pas le simple « reflet de miroir » de Platon (comme nous le verrons un peu plus loin). Le jeu est conçu entre l'irréel pensé et le réel vécu. Fink soulève que la difficulté philosophique est justement d'articuler l'être du jeu à son paraître : le « comme si » du jeu. « Le jeu – en tant qu'imbrication singulière d'"être" et de "paraître" – est en quelque sorte un être paraissant et un paraître étant » (Fink, 1960 : 32). L'humain peut penser beaucoup de choses qui ne sont pas réelles (comme par exemple, les personnages fictifs ou le néant), mais il doit vivre avec la réalité de l'activité ludique. Le jeu est réel en tant que représentation, mais n'a pas un contenu réel, bien que des objets du jeu côtoient les objets du réel et sont aussi réels. Le jeu a un caractère d'apparence qui n'est pas réel et pourtant, le jeu n'est pas « rêvé ».

Plus précisément, le monde ludique est irréel, mais les joueurs sont réels, bien que leurs attributs de joueur soient imaginaires. L'irréalité est, pour Fink, le trait fondamental et déterminant du jeu humain.

Personne ne contestera que le jeu en tant que tel soit un accomplissement réel de la vie, qui se produit au milieu des activités sérieuses de la vie, mais la réalité du jeu en tant que telle est précisément déterminée par le trait fondamental d'un faire-comme-si non sérieux. Jouer, c'est paraphraser sur le mode de l'illusion l'auto-réalisation de l'homme (Fink, 1960 : 80).

L'activité ludique est réelle, mais le jeu lui-même se définirait par son caractère illusoire et non sérieux par rapport au reste de la vie. Le « sérieux de la vie » recouvre toutes les activités réalisées en vue de la félicité de l'homme, ce qu'il croit utile dans son combat pour atteindre le bonheur, au-delà de la tension entre vivre sa vie et jeter un regard sur elle, mais à travers l'intersubjectivité des idéaux et des morales. Ces activités semblent alors sérieuses, comparées aux activités qui ne sont pas réalisées en vue de structurer l'ensemble des fins humaines. Ces activités paraissent non obligatoires et sans but puisqu'elles ne dérivent pas du projet de notre vie. L'activité ludique est non sérieuse, elle est « une catégorie connue de l'activité inauthentique, non sérieuse, du "faire-comme-si" sans engagement et sans obligation » (Fink, 1960 : 75). On la conçoit comme réelle, mais, puisqu'elle n'est pas sérieuse, elle présente un caractère d'irréalité.

Pourtant, en tant que repos et régénération de l'énergie, elle est utile à la vie sérieuse, mais tous lui associent un caractère d'irréalité qui n'engage à rien : on peut arrêter le jeu quand on le veut, sans conséquence dans notre vie sérieuse. Le jeu est légèreté, insouciance par rapport aux problèmes et difficultés de la vie. Il est axé sur le plaisir et ouvre des possibles par rapport à la vie sérieuse, ce qui est en soi une jouissance. Le bonheur du jeu est lié à son caractère d'irréalité où une apparence de choix se pose à nous. Cette apparence nous séduit, car elle nous donne l'impression de nous élever au-dessus de notre vie remplie de soucis. Tout cela n'est qu'apparence, car ce n'est que de manière illusoire que nous nous échappons de la vie sérieuse et déterminée (Fink, 1960 : 80).

3.2.4 Le jeu n'est pas une copie de la réalité

Cependant, l'apparence de jeu « est circonscrite d'une façon singulière, encadrée et "fermée" en elle-même » (Fink, 1960 : 83). Est-elle une copie, une image réfléchie de la réalité ? Selon Fink, Platon et Aristote ont fait du jeu une mimésis, façon de voir qu'il qualifie de « désenchantée ». Pour Fink, si le jeu n'est que mimétique, cela annonce la victoire de la métaphysique sur la poétique dans l'interprétation du sens du jeu. Le vrai (ordre rationnel) l'emporte sur le beau (jeu) et prédétermine les catégories avec lesquelles on comprend le jeu depuis. Ceci expliquerait pourquoi l'approche classique du jeu a pris tellement d'importance au début des études sur le jeu puisqu'elle en prédéfinit les critères à partir d'une séparation de la réalité (le « cercle magique »). Cette vision désenchantée peut déformer les choses et Fink s'inquiète et réfute cette vision du jeu. Platon a « fixé pour longtemps les positions métaphysiques de l'art et du jeu » (Fink, 1960 : 92), ce qui a eu des conséquences graves pour notre jugement.

Pour Fink, le jeu n'est pas une simple copie de la réalité (qui serait « moins », par définition) et l'auteur croit qu'il faut se sortir de ce désenchantement issu de Platon pour « trouver de nouvelles déterminations conceptuelles du jeu » (Fink, 1960 : 126). Bien qu'il ne faille pas laisser de côté tout cet héritage historique de la métaphysique occidentale, Fink met en doute la victoire apparente de la métaphysique sur le jeu (Fink, 1960 : 113) en exposant longuement la dispute entre les poètes (du Beau et du jeu) et les penseurs (de la métaphysique). « C'est seulement en refoulant la conception selon laquelle le tout du monde agit à la manière d'un jeu, que la métaphysique a pu faire triompher la sienne, affirmant le caractère rationnel de la hiérarchie universelle de l'étant » (Fink, 1960 : 114).

La métaphysique a fait du parallélisme entre le jeu et l'image son point d'attaque, ce que remet en question l'auteur allemand. Le jeu peut être la copie de certaines activités sérieuses, mais, au contraire du miroir (image que Platon utilise pour faire valoir son point), « le jeu ne réfléchit pas ce qui advient en même temps dans la sphère sérieuse » (Fink, 1960 : 104). Le jeu n'est pas un reflet de la réalité dans un miroir (en tant qu'image), puisque le jeu

ne fait pas qu'imiter le réel. Si c'était le cas, le jeu devrait se dérouler simultanément au réel, car sans le réel, le reflet dans le miroir disparaît.

Pourtant, il y aurait un parallélisme entre le jeu et l'image puisque, par le jeu, « nous "paraphrasons" l'existence sérieuse, nous élaborons des conduites du "faire-comme-si" au cours desquelles nous vivons dans la plaisanterie une existence pour rire ; nous n'y pénétrons pas avec le centre de gravité existentiel de notre vie » (Fink, 1960 : 108). Le jeu est représentation, autant dans le jouet que dans celui qui joue : tout joueur joue un rôle, tient une représentation avec une fonction déterminée et des attributs imaginaires. Le jeu imite la vie de façon créatrice. « Le jeu répète le "sérieux de la vie" sur le théâtre de l'irréalité, mais en lui enlevant tous les fardeaux, il élève la vie faite d'obligations pour ainsi dire dans l'éther léger, aérien du "non-obligatoire" » (Fink, 1960 : 81). Or, le jeu ne peut pas être une simple image, car celle-ci est produite (comme le reflet du miroir comme simple conséquence) alors que le jeu est production : il est ce qui produit du réel. La fonction de jeu est production du réel, si bien que les catégories utilisées pour parler de l'image ne conviennent pas pour parler du jeu.

3.2.5 Le jeu et le culte

En écartant l'analogie de l'image avec le jeu, Fink en arrive à se demander si l'irréalité du jeu peut être plus que la réalité des choses et si cette apparence du jeu serait alors autre chose qu'une simple ressemblance. Chez les primitifs, le jeu cultuel et magique est un moyen de prendre contact avec les démons et les dieux. Le culte⁷³ est une forme du jeu humain et l'« irréalité » du jeu devient alors une élévation par rapport au réel (Fink, 1960 : 148). Le culte dissimule le jeu, mais l'activité ludique « est la seule possibilité humaine d'agir contre la force magique des démons ou de changer leur hostilité en amitié » (Fink, 1960 : 136).

⁷³ Entendu comme « la totalité des réactions humaines à l'égard du divin, la totalité des représentations du dieu, des rites et des cérémonies où la vénération est pénétrée de terreur » (Fink, 1960 : 152).

Fink ne croit pas que tout jeu soit issu du culte, mais l'observation du culte est une « possibilité magnifique » pour comprendre l'irréalité du jeu. Par exemple, la puissance « irréaliste » (magique) qu'acquiert celui qui porte un masque face aux autres membres de sa tribu et face aux démons est un jeu culturel. « Le jeu culturel est fondamentalement une magie des masques » (Fink, 1960 : 158)⁷⁴. L'homme archaïque ne joue pas avec le masque, il joue *dans* le masque. Le masque ouvre l'espace du jeu, un jeu sérieux et dangereux. L'homme primitif sait qu'il dépend du bon vouloir des dieux et des démons, car il est leur jouet. Ce jeu divin est le jeu du monde : « les dieux gouvernent en jouant la nature et toutes les choses » (Fink, 1960 : 187). Leur jeu est la cause de tout : le jeu divin, le jeu du monde est la fonction de jeu productrice du tout du monde. Le jeu humain est alors jeu devant les puissances surhumaines et n'est pas entièrement jeu dans le monde. Pourtant, il lui sert à entrer en relation avec les dieux.

Fink se demande de quelle manière le jeu a pu prendre une telle importance dans la vie humaine. Probablement parce que le sens de « jeu » était tout autre à l'époque : sa notion était définie différemment (nous rappelons que la notion de jeu est située spatiotemporellement). Le jeu culturel est en fait un élément central de l'homme archaïque et permet à l'homme de se comprendre. « Le jeu n'est pas une paraphrase du sérieux de la vie humaine ; il est lui-même le sérieux le plus sérieux » (Fink, 1960 : 172). Son irréalité n'est alors pas un élément dévalué. Au contraire, puisqu'elle est ce qui lie le jeu aux dieux et aux démons, elle est une « porte d'entrée » dans le réel. Le culte est un jeu d'interprétation du divin, du monde et du réel.

⁷⁴ Idée que remet en question Henriot puisque, pour lui, il n'est pas suffisant de voir un masque pour affirmer qu'il y a jeu : les « primitifs » savaient-ils seulement ce qu'était le jeu (Henriot, 1989 : 25-26)?

3.2.6 Le jeu comme rapport au monde

Par sa posture à cheval entre la philosophie et l'anthropologie, Fink se rapproche en partie de Huizinga. Comme lui, Fink voit dans le jeu l'origine d'une bonne partie de la culture (du moins celle du culte), mais croit aussi qu'à partir du moment où le rapport aux dieux s'est estompé dans les sociétés modernes, le sens rituel s'est retiré pour laisser place au jeu de divertissement⁷⁵. Le jeu est donc à la fois fondation de la culture (selon nous, en tant que fonction) et trace de cultures archaïques (lorsque le jeu est considéré selon le point de vue de sa notion). Fink insiste sur ce point : le fait de parler du jeu du monde n'est pas en opposition avec une certaine « perte » du jeu culturel (son caractère religieux). Le jeu du monde dont parle Fink n'est ni sacré, ni profane : « le monde lui-même n'est ni sacré comme le dieu, ni profane comme l'homme profanateur, il est "par-delà" de telles différences » (Fink, 1960 : 203). En tant que fonction, le jeu est universel, atemporel et transcendantal.

Le projet de Fink est alors d'étudier le rapport de l'humain au tout du monde à travers le concept de jeu, mais au-delà des notions de sacré et de profane. Il se questionne sur « la mondanité du jeu humain » (Fink, 1960 : 205), le mot mondanité ayant quatre sens :

Premièrement l'être-intramondain de toutes choses finies en général; deuxièmement le gouvernement du monde lui-même; troisièmement le fait de se rapporter compréhensivement au monde; quatrièmement un mode diffamé du séjour humain dans le monde, la « chute païenne dans le sensible » (Fink, 1960 : 221).

Dans le premier sens, le jeu humain apparaît comme intramondain : l'homme est un étant du monde dont toutes les activités, y compris le jeu, participent au monde. Cependant, dans le deuxième sens, les actions de l'homme sont différentes du mouvement de l'univers. Le jeu du monde n'est pas une analogie entre une activité intramondaine et le mouvement du monde : la chose et le monde sont forts différents. Dans le troisième sens, « le jeu est ouvert au monde » (Fink, 1960 : 223), car jouer permet à l'homme de s'ouvrir au monde pour le

⁷⁵ Pour Fink, il existe une distinction entre le jeu sérieux (par exemple, le jeu culturel) et ce qu'il appelle le jeu de divertissement.

comprendre différemment. Dans le dernier sens, le jeu est une joie « païenne » du monde de l'apparence (le monde sensible), une séduction et une fascination.

Quel est le sens mondain du jeu ? Alors que dans le travail, la lutte ou l'amour (ce qu'il appelle des « phénomènes fondamentaux »), il y a toujours un rapport à d'autres étants (qui font partie de la même sphère réelle), le jeu, lui aussi phénomène fondamental, renvoie à une sphère irréelle de sens. Même si les joueurs et les jouets sont réels, le jeu demeure apparence, apparence au sens non pas de copie, comme chez Platon (le jeu est « moins ») ou de lien privilégié avec le divin (le jeu est « plus »), mais bien comme rapport au monde : le monde est un jeu sans joueur.

Le jeu est un acte existentiel qui mène hors d'une considération purement immanente des choses humaines ; nous ne pouvons pas le comprendre si nous concevons l'homme comme un être vivant fermé en lui-même, si nous le prenons pour un étant qui a des propriétés stables lui appartenant, si nous le pensons d'après le modèle général de la substance comportant des déterminations accidentelles. C'est précisément dans la mesure où l'homme est déterminé essentiellement par la possibilité du jeu qu'il est déterminé par la profondeur insondable, l'indéterminé, l'instable, l'ouvert, le possible ondoyant du monde agissant qui se reflète en lui. Dans le jeu humain se produit l'extase de l'existence visant le monde (Fink, 1960 : 228).

Par le jeu, l'homme entre en relation particulière avec le monde et dépasse ses « déterminations » en « sautant » hors de lui-même. L'homme est déterminé par les choix qui découlent de sa liberté et ces choix le responsabilisent. Cette vie, l'homme ne peut pas s'en défaire réellement, mais seulement par l'irréalité du jeu : le jeu libère du poids de l'histoire de l'homme par une ouverture hors de soi. « Le jeu nous libère de la liberté, mais d'une "manière irréelle" » (Fink, 1960 : 229). Par l'irréalité du jeu, le monde peut se refléter en lui dans le jeu de l'homme qui imite le monde (c'est l'extase de l'homme).

Si le jeu est *moins* que la réalité selon la métaphysique platonicienne et qu'il est *plus* que la réalité pour le mythe, cette dépréciation ou cette surestimation est en fait erronée : le jeu n'est ni moins ni plus qu'un rapport au monde « dans le médium de l'apparence symbolique » (Fink, 1960 : 231). Comme le monde, le jeu est « sans raison et sans but, il est

inutile et n'a pas de sens, il est sans valeur⁷⁶ et sans plan » (Fink, 1960 : 235), car l'activité ludique est séparée et reproduit le tout du monde en tant que métaphore cosmique. Fink revient ainsi à son idée du début et réaffirme que le jeu est en fait un symbole permettant à l'homme de comprendre sa place dans le monde.

3.2.7 Critique

En adoptant cette posture et cette forme de présentation de ses idées, Fink a été très habile, car, tout en présentant au lecteur ses idées sur le jeu, il a incarné sa théorie en prenant lui-même le jeu comme un symbole pour produire une connaissance nouvelle sur l'homme, le monde et le jeu. Fink réussit à prouver que le jeu, comme symbole, aide l'homme à interpréter le monde, ce monde où a lieu tout ce qui arrive, mais aussi ce monde des idées et de la connaissance produites au cours des siècles. À partir de Fink, le jeu n'est plus un prétexte pour discuter de philosophie : il est *un* sujet philosophique. En passant par des philosophes majeurs qui ont influencé la pensée et la philosophie occidentales, il bâtit une théorie du jeu à partir de textes et concepts philosophiques : le fragment 52 d'Héraclite, le miroir platonicien, le *Dasein* heideggérien, etc. Il en fait une critique tout en construisant sa propre théorie du jeu et en déconstruisant les préjugés issus des visions platoniciennes et aristotéliennes (malgré certaines objections que nous pourrions lui formuler).

Du livre *Le jeu comme symbole du monde* de Fink sont puisés de nombreux éléments théoriques nous permettant d'édifier une ontologie du jeu précédée par un « *a priori* sur la nature de l'être » (par exemple, l'idée selon laquelle nous devons partir du monde pour arriver à l'homme et non l'inverse). Comprendre la place de l'homme dans le monde à partir du concept de jeu est une idée originale qui mérite d'être développée davantage en faisant intervenir des théories sur l'éthique, ce que nous retrouvons au chapitre VI de notre thèse. Fink l'affirme lui-même : le jeu permet à l'homme de se sortir de lui-même et cette ouverture au monde le responsabilise. Le jeu est clairement un acte existentiel « sérieux, le plus

⁷⁶ Dans le sens qu'il est « par-delà le Bien et le Mal ».

sérieux ». En extrapolant à partir de la vision de Fink, il est aisé de conclure que le jeu participe à la félicité humaine et est utile à l'atteinte du bonheur dans le plus grand sérieux, mais le philosophe allemand n'explique pas *de quelle manière*. Nous verrons au cours de notre thèse que le concept de liberté ludique, que Fink n'a pas étudié, répond en partie à la question.

En fait, bien que Fink affirme que le jeu du monde est déterminé et que le jeu humain n'est qu'apparence de choix, l'auteur prouve qu'il n'est pas un déterministe et laisse deviner, sans le dire, qu'il croit en la liberté de l'humain. En affirmant que l'homme est déterminé par la possibilité qu'il y ait jeu, il avoue que l'homme est déterminé par l'indétermination. Il y a jeu pour sortir de soi et de la détermination et cette idée servira de fil conducteur pour étayer notre thèse lorsqu'il sera question de la liberté ludique.

Finalement, le jeu est certainement un symbole qui aide à interpréter le monde, mais nous pourrions développer ce point en soutenant que le jeu est aussi ce qui permet l'interprétation des signes, idée que nous développons au chapitre IV. Malgré les apparences, le point de vue de Fink n'est en rien relativiste. Il n'y a pas une interprétation distincte pour chaque homme (le jeu humain), mais un symbole unique faisant état de la réalité (le jeu du monde) et qui est interprété par chaque homme. La réalité demeure en tout temps unique, mais partageable. L'analogie entre le jeu du monde en tant que fonction pour la pensée et le jeu humain vu comme un terme définissant un phénomène insaisissable doit se comprendre comme réelle en soi. Le jeu et la représentation que l'on en a sont réels et c'est cette réalité qui est à interpréter et à construire par le jeu. Fink l'affirme sans gêne : tout ce qui est produit, y compris et peut-être même principalement les interprétations, a le caractère du jeu. Le jeu produit le monde, soutient Fink sans développer davantage ce point, ce que nous comptons faire au chapitre V. Pour l'instant, nous pouvons retenir la distinction entre le jeu humain, c'est-à-dire le jeu tel que l'entend l'homme à partir d'une notion relative spatio-temporellement, et le jeu du monde, en tant que fonction de jeu produisant le réel. Ces deux facettes du concept « jeu » sont, pour nous, capitales.

3.3 Jacques Henriot

Quelques années après Fink, Jacques Henriot publie un livre consacré au jeu (*Le jeu*, 1969), suivi, vingt ans plus tard, d'un ouvrage beaucoup plus volumineux et intitulé *Sous couleur de jouer* (1989). Les écrits d'Henriot sont à la fois issus de la philosophie et de la psychanalyse et l'auteur basera une partie de son analyse non pas sur une justification de son intérêt pour le jeu, comme Fink, mais sur une critique de ses prédécesseurs. Cette critique et les acquis apportés par Fink permettront à Henriot de développer une approche originale qui consolidera le courant des nouvelles perspectives sur le jeu.

3.3.1 Critique de ses prédécesseurs

En établissant une critique systématique de l'approche de Huizinga, mais surtout de Caillois, Henriot s'oppose aux définitions du jeu basées sur des critères transcendants. Il reproche à ses prédécesseurs d'avoir omis « d'énumérer [les] caractères objectifs et de définir les conditions dans lesquelles il est permis [d'identifier le jeu] » (1969 : 5). Il s'attaque principalement à tous les « excès » présents dans les études sur le jeu et met en garde les chercheurs contre ces deux tentations : voir du jeu partout⁷⁷ (« tout est jeu ») ou, au contraire, ne plus trouver de jeu nulle part.

Si toute culture provient du jeu, comme l'affirme Huizinga, ou si nous jouons constamment à être, comme le prétend Jean-Paul Sartre (1943), il y a disparition du jeu lui-même. « Si tout provient du jeu, s'il y a du jeu dans tout, on aboutit sur le plan théorique à la résorption pure et simple de l'idée même de jeu » (Henriot, 1969 : 10). L'autre excès est d'affirmer que le jeu n'existe pas, car tout est déterminé dans la nature : il n'y a pas de contingence et, surtout, rien n'est gratuit. Henriot s'oppose aussi à ces visions « excessives ».

⁷⁷ Henriot n'est pas très convaincant et même contradictoire sur ce point puisqu'il affirme, vingt ans plus tard, qu'il y a du jeu dans le sérieux, dans toute conduite intelligente, dans tout choix : « il y a donc jeu partout, dans tous les domaines, à tous les niveaux » (1989 : 204).

En outre, il reproche à la fois aux philosophes d'avoir une idée transcendante du jeu sortie de son contexte spatiotemporel (idée *du* jeu) et aux historiens et sociologues de croire implicitement à une idée commune de jeu chez tous les peuples (idée *de* jeu).

Pour lui, il existe du jeu, mais toute culture ne provient pas du jeu. La confusion vient du fait que « le jeu est d'abord un fait de langage » (1989 : 12), c'est-à-dire que le jeu est une pensée sur ce qu'est le jeu (selon nous, le jeu est alors considéré comme une notion). Cette pensée évolue spatiotemporellement et des variations sont observables, dépendamment du joueur, du moment et du lieu où est joué le jeu. Henriot s'étend longuement sur cette idée que le jeu est un outil conceptuel utile pour comprendre un type d'activité, mais que ce concept est toujours redevable à la société dans laquelle il est ancré (1989 : premier chapitre). En ce sens, de nos jours (1989) et en France (Henriot est de nationalité française), le jeu « représente, de la part des acteurs qui s'y trouvent engagés, un ensemble de conduites plus ou moins cohérentes, plus ou moins obliques, pour parvenir à leurs fins dans une situation difficile et périlleuse, aux données incertaines » (Henriot, 1989 : 49). Aujourd'hui, il y a le jeu de la diplomatie, le jeu du marché, les jeux politiques, etc. et le jeu n'est plus nécessairement associé à des activités gratuites, puériles et divertissantes. Il y a des jeux difficiles, graves ou même sinistres et criminels.

En outre, il existe des activités qui ont des statuts mixtes, à la fois « jeux » pour certains et autre chose pour d'autres. Ainsi en est-il du travail (l'écolier qui apprend en jouant travaille-t-il ?) ou du sport (quel est le statut du billard, jeu ou sport ?). Selon lui, il est impossible de recenser l'ensemble des jeux qui existent tant la variété est grande et la création de nouveaux jeux, constante. Des efforts ont été faits pour classifier les jeux, à partir d'un point de vue pédagogique, encyclopédique ou autre. Cependant, malgré les tentatives louables de Piaget, Château et Caillois d'établir de telles classifications, Henriot affirme que ces entreprises ne disent pas en quoi ces jeux sont des jeux. On suppose qu'ils en sont et on les classifie, mais « en quoi ces structures fondent des types de jeux à la fois irréductibles et comparables, étrangers et parents » (Henriot, 1969 : 41) ? Henriot s'intéresse plutôt à la classification de type structuraliste en mettant au jour les structures ludiques profondes et irréductibles les unes des autres (Henriot, 1969 : 34-35).

En effet, malgré la polysémie du mot « jeu », Henriot croit en un noyau sémantique, un élément commun, une « unité du jeu » parmi la diversité des jeux. Ce « dénominateur commun », selon l'expression de Caillois, est ce qui fait qu'on joue dans tous les types de jeux (selon nous, il est ici question de la fonction de jeu). On ne peut pas séparer l'étude de la structure du jeu de l'expérience qui en est faite : « l'étude pragmatique n'a de signification que si elle débouche sur une analyse praxique définissant les conditions d'actualisation et d'exercice du jeu considéré » (Henriot, 1969 : 45) (ce que nous appelons les « conditions de possibilité »). La classification doit tenir compte à la fois de la structure du jeu et de l'acte de jouer : le jeu n'existe que parce que le sens de jeu lui est donné (Henriot, 1969 : 46). « L'idée de Jeu est avant tout affaire de point de vue » (Henriot, 1989 : 53) (à partir de moment où l'on ne considère que sa notion).

3.3.2 Le jeu : entre structure et attitude ludiques

Pour développer son point de vue, Henriot divise son étude en trois degrés d'analyse : 1) *ce à quoi* joue celui qui joue (la structure régulée du jeu) ; 2) *ce que* fait celui qui joue (l'acte de jouer) ; 3) *ce qui* fait que le joueur joue (ce pourquoi le jeu est rendu possible et réel grâce au joueur). De ces trois degrés (jeu, jouer et jouant), Henriot tire des questionnements : « pourquoi, dans tout jeu, il y a "jeu", [quels sont les] critères objectifs du jouer pris comme forme de conduite [et] à quelles conditions cet être peut en venir à jouer » (Henriot, 1969 : 17) ?

Dans le premier degré d'analyse lié à la structure⁷⁸ des jeux, il est possible de les décrire et de les comparer en tant que réalités. Les jeux font appel à la structuration spatiale et

⁷⁸ Au plan élémentaire, la structure est « un ensemble coordonné de relations constantes unissant plusieurs éléments pour composer une totalité stable » (Henriot, 1989 : 106), au plan logique, la structure est « le système des caractères formant un concept » (Henriot, 1989 : 106) et à un plan plus élevé, « la structure est conçue comme un système de transformations qui demeure identique à travers l'ensemble de ses transformations » (Henriot, 1989 : 106).

temporelle, ce qui les rend « observables » – comme nous l’avons vu avec Fink, le joueur fait l’expérience de contraintes positives définies par le temps et l’espace. Le jeu se pratique quelque part pour un temps donné et selon un ordre sériel et irréversible, à partir de règles ou, du moins, à partir de principes régulateurs. « Le jeu est toujours structuré » (Henriot, 1969 : 25), d’une manière ou d’une autre, plus ou moins explicitement ou impérativement. Il y a d’un côté la structure ludique et, de l’autre, la codification que l’on peut en tirer (les règles). Les règles définissent le jeu et le constituent : en changeant les règles, on change de jeu. Ces jeux, en tant que systèmes de règles, peuvent devenir des institutions à partir du moment où ils existent sans que des joueurs les jouent. Ils ont une structure objective transmissible de génération en génération. « Le statut de jeu est accordé par le groupe à une forme d’activité déterminée présentant des caractères matériellement définissables » (Henriot, 1969 : 21).

Si le « jeu » n’est pas partout le même, Henriot affirme que les chercheurs emploient quand même toujours le même mot et font référence à une seule et même idée. « La prise de conscience et la mise en valeur des différences sont le fait d’un sujet qui adopte plus ou moins à leur égard une attitude de transcendance » (Henriot, 1989 : 72). Henriot croit à une idée du jeu qui dépasse « les limites du relativisme historique et sociologique » (Henriot, 1989 : 15) et à une sorte de « signification transcendante » prise dans son contexte. D’un point de vue diachronique, il peut y avoir erreur (plusieurs idées *du* jeu – au pluriel), mais d’un point de vue synchronique, une communauté de pensée peut paraître « s’entendre » sur ce qu’est le jeu, bien que ce ne soit pas la même langue (une seule idée *de* jeu – au singulier). Ce « jeu » n’est pas dans le premier degré de l’acte, bien souvent différent, mais dans une signification seconde, une unicité de sens (à ranger avec les « universaux »).

Cette idée universelle du jeu, que nous croyons être la fonction de jeu, est représentée dans le mouvement des choses (des engrenages, des portes, des bateaux qui jouent sur leur ancre, etc.). L’homme utilise cette image pour comprendre son propre jeu – en tant que fait de langage ou de notion, on ne parle de jeu qu’au figuré :

[L’homme] éprouve la sensation d’un espace qui s’ouvre, d’un vide provisoirement créé dans l’épaisseur du monde, en même temps que celle d’un mouvement qui commence à naître, d’un déplacement léger qui n’a pas encore forme de rythme, mais

oscillant, vibrant, dansant presque en ce lieu qui lui fait place, sans qu'on se trouve en mesure, pour l'instant, d'en prévoir le déroulement, d'en calculer les effets (Henriot, 1989 : 91).

Pour Henriot, le jeu est donc acte d'imagination de la part de l'interprète qui devient joueur. Le joueur s'imagine qu'il joue, en tant qu'idée : « *le jeu, c'est de l'imaginaire en acte* » (Henriot, 1989 : 156). Henriot croit que la conscience du joueur dans l'exercice du jeu⁷⁹ discriminerait ce qui est du jeu de ce qui ne l'est pas : « *un jeu dont on n'est pas conscient n'est pas un jeu* » (Henriot, 1969 : 9). Le même acte peut être ou non du jeu : son sens revient à l'individu qui le pose, tout comme le sens du matériel et de la structure ludiques.

Si matériel et structure (la chose avec laquelle on joue et la chose à quoi l'on joue) ne prennent signification et valeur ludiques qu'à partir du moment où quelqu'un décide d'y jouer ou de s'en servir pour jouer, il en résulte, semble-t-il, que la seule « chose » qui soit à définir quand on parle de jeu est la forme de pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière de celui qui découvre dans ce matériel et dans cette structure des occasions ou des moyens de jouer (Henriot, 1989 : 123).

En tant qu'acte, le jeu est une « conduite significative d'une attitude et d'un mode d'être » (Henriot, 1969 : 18). Le jeu est une conduite (presque n'importe laquelle) mise en relation avec une situation précise qui permet l'acte de jouer. Il y a plus ou moins *jouabilité* de la situation ou de l'objet, mais ce qui prime est l'intention de l'individu de « faire du jeu » (Henriot, 1989 : 216-217). Dans son développement d'une pensée philosophique par rapport au jeu, Henriot affirme que le jeu ne peut pas seulement être étudié sur un plan structurel, mais doit aussi l'être sur un plan phénoménologique.

⁷⁹ Duflo affirme qu'il y aurait « quelque chose de spécifique à la conscience ludique » (1997b : 41). Il faut une prise de conscience que ceci est un jeu pour qu'il y ait jeu, mais, en même temps, dès que l'on prend conscience que ceci est un jeu, il n'y a plus jeu : en étant conscient du jeu, l'illusion du jeu est détruite et le jeu par le fait même. « Nul ne jouerait, bien sûr, s'il ne savait qu'il joue; pourtant il paraît psychologiquement impossible de jouer et de penser qu'on joue, de jouer et de dire qu'on joue » (Henriot, 1989 : 152). Henriot pose l'hypothèse que cette dialectique est peut-être l'essence du jeu.

Ainsi, il y aurait à la fois la *structure* de la situation ludique et l'*attitude*⁸⁰ adoptée face à cette situation par celui qui accepte les règles (Henriot, 1989 : 47). « La phénoménologie de l'attitude ludique doit donc se doubler d'une lecture anthropologique de l'idée de Jeu ainsi que d'une analyse de son mode de production, en relation avec une époque et un milieu » (Henriot, 1989 : 159). L'idée de jeu est déjà prise dans les « jeux de langage » d'une société (il s'inspire ici des écrits de Wittgenstein). Voilà pourquoi nous séparons l'idée de jeu en tant que concept de la fonction de jeu qui est davantage son aspect « mécanique ».

L'essence du jeu se comprend entre la structure (comme *game*) et l'entreprise abstraite qui donne vie au jeu (le *play*) – qui produit des événements – en tant qu'attitude. En partant de la théorie saussurienne de la langue et de la parole, Henriot montre en quoi la structure du jeu, supposément réversible dans le temps puisqu'elle est théorique et abstraite, est en fait irréversible et diachronique puisque le jeu est, par essence, temporel, du fait de son caractère dramatique. En outre, comme la parole, la pratique du jeu rend la structure irréversible et concrète, en tant qu'acte de celui qui joue. La diachronie interne du jeu est une caractéristique qui lui est propre et qui est à distinguer de la diachronie externe propre à tout acte. Le jeu est en soi une structure qui a un caractère diachronique irréversible (processus orienté) et ce caractère est l'essence même du jeu (Henriot, 1969 : 29 à 31).

3.3.3 La distance comme structure ludique

Malgré l'ordre suivi et irréversible, s'immiscent de la contingence et des points d'indétermination aux carrefours du jeu. Tout jeu comprend une marge d'incertitude et d'indétermination, non pas nécessairement au niveau de l'objet-jeu, mais pour le sujet-joueur qui ignore l'ensemble des causes (ce que nous verrons en détail plus loin). Alors que l'on s'efforce habituellement de réduire au maximum l'imprévisibilité de la vie, le jeu en fait son moteur. « Jouer, c'est ne pas savoir où l'on va, même si l'on a soigneusement préparé son

⁸⁰ Bernard Suits (1978) parle de la *lusory attitude* pour définir « l'état psychologique » dans lequel se place le joueur, idée qui a été reprise par Henriot et bien d'autres théoriciens. Cette attitude est nécessaire et suffisante pour qu'il y ait jeu : elle permet au joueur d'accepter les règles et leur sens.

itinéraire et calculé ses effets » (Henriot, 1969 : 76). C'est par le risque que le joueur sait ce dont il est capable et qu'il y a jeu. Il n'existe qu'à partir du moment où un joueur s'aventure dans l'imprévisible et y risque quelque chose (Henriot, 1989 : 252).

Cependant, ces possibilités de faire tel ou tel choix sont en nombre limité, surtout dans les jeux très codifiés où ces choix sont définis. Le joueur ne peut y improviser que de manière réduite alors que les jeux moins codifiés (comme les jeux symboliques) lui laissent une plus grande marge de manœuvre et des choix moins déterminés. Or, ces choix sont toujours limités, car des choix illimités seraient la négation même du jeu : « si, à chaque instant, chaque joueur avait le droit de faire n'importe quoi, le jeu perdrait de sa consistance » (Henriot, 1969 : 32).

Ces balises ne sont pas le jeu. « Le jeu se joue du non-jeu : c'est en cela qu'il est jeu » (Henriot, 1969 : 72). Jouer est une opération dialectique qui met à distance le joueur par rapport au non-jeu. La forme du jeu est cette distance, cet intervalle symbolique qui permet au jeu d'exister pour un joueur. « Le jouer, dans son essence (c'est-à-dire : selon l'idée que l'on s'en fait), tient à la marge de jeu, à la distance qui se crée et se maintient entre le joueur et son jeu, entre ce qu'il est et ce qu'il fait, entre le sujet et le verbe de l'énonciation : "je joue" » (Henriot, 1989 : 149). Cette distance intérieure qui est mise en place par le joueur est ce qui différencie ce que le joueur fait par jeu ou non. « Seule la distance établie par le joueur entre ce qu'il fait et le fait de le faire par jeu, ce survol et ce contrôle de soi permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique » (Henriot, 1989 : 256).

On se rend alors compte que le sens importe plus que la structure puisque, ultimement, le sens engendre la structure. Le jeu ne prend le sens de jeu que si quelqu'un se définit comme joueur éventuel. « Le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu » (Henriot, 1969 : 66). Le sens du jeu est produit par celui qui joue (acte), grâce à son attitude ludique, mais ce sens est rendu possible par la distance du joueur face à son jeu (intention). « Qu'il s'agisse de jeu ou de jouet, ces réalités n'ont de sens et de fonction que

parce qu'elles sont l'objet d'un jouer (*play*) qui tient lui-même au jeu que le joueur, par son attitude, introduit et maintient entre son jeu et lui » (Henriot, 1969 : 73).

Le jeu est à la fois conduite objectivement observable (l'ensemble de ses actes) et intention subjective de donner tel sens à une conduite. « Une situation d'incertitude n'a de valeur ludique qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'en jouer » (Henriot, 1989 : 253). Cette intention de donner le sens de jeu à son acte interdit à l'observateur extérieur de voir du « jeu » chez un enfant, un animal ou même un autre être humain⁸¹.

Le phénomène « jeu » appartient à l'ordre du signifiant. Ce qu'il y a de jeu dans un acte ludique relève uniquement du sens. Il a sens de jeu : à cela se ramène le fait qu'il soit jeu. On peut faire quelque chose sans jouer; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte (Henriot, 1969 : 48).

En tant qu'objet, le jeu est « ce qui se prête au jeu » (Henriot, 1969 : 73), mais c'est l'attitude qui détermine ce qui est du jeu ou non : « s'il y a jeu, le jeu n'est que l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte » (Henriot, 1969 : 73). Le jeu n'existe qu'à partir du moment où un sujet adopte une attitude ludique qui se caractérise par l'incertitude, la duplicité et l'illusion.

3.3.4 L'attitude ludique

La distance du jeu permettant la contingence est aussi celle du joueur lui-même par rapport à ce qu'il fait. « Tout se passe comme s'il se dédoublait, se voyait en train de faire ce qu'il fait, avec l'assurance qu'il ne s'agit que d'un jeu » (Henriot, 1969 : 76). C'est une distanciation doublée d'une déréalisation : le joueur qui sait qu'il joue perd le contact avec le réel. Il y a illusion du jeu, soit une entrée dans le jeu. Le joueur comprend ce qu'est jouer et

⁸¹ Idée que reprendra Duflo qui affirmera, de manière plus radicale, que, en ce qui concerne le jeu des animaux, « nous n'en savons rien (Duflo, 1997b : 25) », laissant ainsi comprendre que nous ne le saurons jamais non plus : la question est alors pour lui réglée.

prend l'attitude ludique. Il faut savoir ce qu'est le jeu pour pouvoir jouer et, pour jouer, il faut déjà poser que l'on entre dans le jeu.

Cette convention, explicitement ou implicitement formulée, est acceptée par tout joueur. « Toute conduite ludique est donc jeu par hypothèse » (Henriot, 1969 : 78). Tout joueur pose comme hypothèse qu'il s'agit d'un jeu. L'attitude ludique est une intention d'illusion, une intention « de faire qu'il y ait jeu » (Henriot, 1969 : 80) en posant un acte comme jeu. L'attitude ludique est première par rapport au jeu, car c'est elle qui est instaurée – par ceux qui savent ce qu'est le jeu. L'auteur renvoie au joueur (ou à celui qui l'observe), « à celui qui, parce qu'il est capable de jouer, peut seul comprendre ce que c'est que jouer » (Henriot, 1969 : 83). Il faut *déjà* savoir ce qu'est le jeu pour l'identifier, pour dire que l'autre joue par identification – en autant que l'autre nous ressemble suffisamment.

Henriot est convaincu qu'aucun jeu n'est possible sans joueur. « Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue » (Henriot, 1969 : 83), au contraire de l'artiste et de son œuvre qui, pense-t-il, a un sens même en dehors de son contexte de production. Dans le jeu, les éléments sont dépendants du joueur qui leur donne le sens de jeu au moment du jeu. Henriot donne un exemple probant : pour les enfants, des cailloux alignés par terre sont les éléments d'un jeu, mais, une fois les enfants disparus, les cailloux redeviennent simples cailloux pour tous les passants. Sans les joueurs, le jeu n'existe plus.

Henriot soulève que deux objections peuvent être formulées à l'idée qu'il n'y a pas de jeu sans joueur. La première objection est que nous pourrions étudier l'ensemble des règles des jeux reconnus (qui sont parfois appelés les « jeux d'institution »), comme fait social, sans qu'il y ait nécessairement une actualisation : les échecs, le soccer, le poker, etc. Cependant, même dans le cas où le jeu est considéré comme une abstraction, il suppose un joueur : « ne serait pas un jeu le jeu auquel jamais personne n'aurait joué, ne jouerait, ne pourrait jouer » (Henriot, 1969 : 84). La seconde objection est qu'il existe des jeux issus de la théorie mathématique des jeux de stratégie, ou encore qu'il pourrait exister des machines à jeux qui n'auraient pas besoin de joueurs. Ces deux cas sont des réalités objectives indépendantes des joueurs. Or, pour Henriot, dans ces types de jeu, tout est calculé et le

temps peut être comprimé. Il n'est alors plus question de jeu, car il n'y a plus de possible, ni d'incertain pour la machine ou une théorie. Nous verrons plus tard que la contingence du jeu n'existe que par le manque de connaissances du joueur.

En fait, si le joueur est essentiel au jeu, Henriot se demande quelle est l'attitude mentale de celui qui joue. Il définit la dialectique de l'attitude ludique par trois moments distincts : 1) la magie (irréalisme) : les objets prennent une nouvelle signification; 2) la lucidité (réalisme) : le joueur sait que c'est un jeu et non une hallucination; 3) l'illusion (surréalisme) : le joueur entre dans le cercle du jeu pour se laisser envoûter, mais sans s'aliéner (Henriot, 1969 : 87-88). « Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus » (Henriot, 1969 : 88)⁸². Le jeu porte toujours en lui le risque de se laisser prendre au jeu, tel le comédien qui, par assimilation, devient le personnage qu'il ne devait que simuler. Il est difficile de jouer sans se laisser prendre par l'emportement, l'ivresse, le vertige. L'équilibre est précaire, mais nécessaire, car trop d'ivresse annihilerait le jeu, comme nous le verrons au sixième chapitre.

À l'aide d'Alain, Henriot propose une piste pour comprendre cet équilibre : « dans le jeu, ce n'est pas l'objet qui se trouve métamorphosé, mais le sujet » (Henriot, 1969 : 91). L'important n'est pas l'objet, mais le rôle que se donne le joueur avec cet objet, rôle à partir duquel le joueur se crée lui-même. « Si, d'une certaine manière, le jouer produit le joueur, c'est parce que le jouer est, pour le joueur, exercice du pouvoir de soi. Jouant, il joue à être » (Henriot, 1969 : 92). Le joueur crée ses actions et les instruments de ses actions en jouant, mais celui qui est capable de jouer doit d'abord « être capable de prendre ses distances à l'égard de l'être qu'il est » (Henriot, 1969 : 92).

En d'autres mots, il faut que son être soit *être jouant*, qu'à l'intérieur même du sujet il y ait une distance entre le Je et le Moi, critère essentiel pour se prendre soi-même comme objet de réflexion : « si l'être peut jouer, c'est parce qu'en lui-même cela joue » (Henriot,

⁸² Sur ce point, Henriot rejoint Gadamer (1960 : 119-120), bien que ce dernier affirme « le primat du jeu par rapport à la conscience du joueur » (1960 : 122) .

1969 : 93). Le sujet est auteur et acteur de sa propre vie : il doit avoir une conscience⁸³, il doit exister (*ex-ister* : être à distance de soi) pour pouvoir jouer. Henriot distingue donc la pratique ludique du jeu existentiel nécessaire à la pratique ludique. Selon nous, Henriot distingue alors la notion de jeu nécessaire à la pratique ludique (l'idée que le joueur se fait du jeu) et la fonction de jeu dont le jeu existentiel (la distance entre le joueur et son jeu) est une des conditions de possibilité de la pratique ludique.

Ainsi, Henriot conclut son second livre (1989) en définissant le jeu comme « tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire » (Henriot, 1989 : 300)⁸⁴. Pour Henriot, le mot « thème » prend le sens de but du jeu (une fin à atteindre) alors que les schèmes sont les moyens mis en œuvre pour y arriver⁸⁵. Le but est nécessairement arbitraire⁸⁶, car il dépend de la décision d'un joueur qui se considère libre, bien que la décision soit toujours circonscrite d'une manière ou d'une autre. Les règles sont aussi arbitraires, car elles constituent aussi des buts (règles et buts font corps avec le jeu) et se distinguent des moyens. Les moyens sont les décisions qui sont prises l'une après l'autre en vue d'atteindre un but et selon les règles de conduite. C'est une structure opératoire basée sur une suite de choix possibles qui laissent une place à l'incertitude pour le joueur.

En ce sens, les moyens permettent la mise en forme d'une action : « le jeu consiste toujours à faire quelque chose d'une certaine façon » (Henriot, 1989 : 227). « Jouer c'est faire » comme le dit Winnicott, cité par Henriot, et le jeu est nécessairement un procès. Pour Henriot, ce procès est métaphorique, car le jeu est une simulation de la réalité, sans être pour autant du rêve. En même temps, la réalité prend le jeu pour se faire comprendre et il y a ainsi

⁸³ « La conscience se définit par un jeu intrasubjectif qui rend possible une certaine *situation* du sujet par rapport à lui-même » (Henriot, 1969 : 92).

⁸⁴ Selon Duflo, le mot « arbitraire » de Henriot a deux sens : le premier est que le but du jeu dépend du libre-arbitre du joueur et le second est que rien ne motive ce choix, autre que la fin elle-même du jeu (1997b : 48).

⁸⁵ Ce sont des termes issus de la psychologie. Voir A. Burloud (1948), *Psychologie*, Paris, Hachette (cité dans Duflo, 1997b : 47, n.1).

⁸⁶ Lorsque le but répond à une valeur et n'est plus, en ce sens, arbitraire, il n'y a plus de jeu (Henriot, 1989 : 231-232).

un mouvement de va-et-vient entre le réel et la simulation. Suivant Freud, Henriot en arrive à dire que le jeu est un acte de transposition sous forme symbolique : « Tout jeu a une structure métaphorique » (Henriot, 1989 : 208) où le joueur établit une distance (dans la signification) par rapport au réel, bien que ses actions soient effectives. « La transposition n'est possible que parce que les deux types de situation, ainsi que les formes de conduite qui y correspondent ont même structure » (Henriot, 1989 : 57). La métaphore est une transposition réversible parce que les situations ludiques et les situations de la vie ont une identité commune de signifiés bien que leurs signifiants soient différents (Henriot, 1989 : 62).

De cette façon, on doit entendre la métaphore comme la façon dont le jeu se présente à la conscience du joueur. Le jeu est une « opération de transposition que [le joueur] effectue de lui-même à lui-même par la médiation de l'emploi du verbe être » (Henriot, 1989 : 267). Le joueur *est* joueur, comme auteur et acteur de l'acte ludique. Il se dit *être* joueur et *être* en train de jouer : « la métaphore est à prendre à la source même de l'existentialité, dans ce jeu où chacun se fait acteur de soi » (Henriot, 1989 : 275).

3.3.5 Le jeu existentiel

Le jeu existentiel est « ce lui » entre le sujet et lui-même qui permet au sujet de s'inventer comme auteur et acteur de son acte. « Le jeu tient à l'intervalle qui sépare le sujet de lui-même, mais aussi lui permet de s'attacher à une image de soi sans la représentation de laquelle il ne pourrait se vouloir autre qu'il est » (Henriot, 1969 : 95). L'homme est en soi dialectique, car il peut s'imaginer ce qui n'est pas réel. Il peut s'imaginer autre, pouvoir que Henriot qualifie de « démoniaque ». Par ce mot, il entend le pouvoir de médiation qu'a le sujet entre les forces de la Nature et celles du Surmoi. C'est le « moi » qui a ce pouvoir essentiel au vouloir et à l'existence morale de l'homme en tant qu'obligation de faire ce qu'il faut avec son être.

Ce « décalage » est la preuve que le sujet n'est pas, mais a à être. C'est le « pouvoir de vouloir » : « pas de jeu sans vouloir; pas de vouloir sans jeu » (Henriot, 1969 : 95). Henriot donne au jeu une valeur humaniste où l'homme devient responsable de sa vie grâce au jeu et croit que « le Jeu et le Sérieux ne sont donc pas antithétiques, exclusifs l'un de l'autre, mais complémentaires et constamment liés » (Henriot, 1989 : 205). Dans tout jeu, il y a du sérieux et vice-versa.

Pourtant, le jeu s'oppose au sérieux contenu dans le sacré. Alors que la distance est nécessaire au jeu, elle doit impérativement être absente dans la sphère du sacré (comme nous le verrons au point 4.3.3). À l'opposition de Huizinga et de Fink, Henriot croit que le jeu apparaît au moment où le sacré disparaît et il soulève la dimension métaphysique du jeu. Le jeu est à la fois la preuve de la misère de l'homme, mais aussi de sa grandeur. Jouer répond à l'inquiétude de l'homme de ne jamais coïncider avec lui-même (tel que Pascal l'a présenté), mais ce jeu de divertissement s'oppose au jeu dialectique de l'hypothèse métaphysique. S'il existe un jeu existentiel, il permet à l'homme de se détacher de lui-même pour s'affirmer : « il se fait être » (Henriot, 1969 : 100).

Ainsi, le jeu existentiel est la condition du jeu de divertissement et la condition de la conscience de soi et du vouloir de l'homme. « *L'homo ludens* n'est pas seulement l'homme qui joue : il est l'être dont l'être même est d'être jouant » (Henriot, 1969 : 101). L'homme, grâce à la dialectique du jeu, est produit et producteur de lui-même : il a le pouvoir de se faire autre. Sa conscience lui permet d'agir de manière nouvelle et le jeu est le moyen d'atteindre cette conscience (au contraire de l'insecte, par exemple).

3.3.6 Critique

Ce que Henriot entend par « conscience » est équivalent à la subjectivité du joueur et l'auteur ne semble pas capable de penser le jeu sans références aux théories de la psychanalyse. Il demeure près des théories qui considèrent le jeu comme une illusion et

explique cette illusion du jeu par la médiation entre les forces de la nature et le surmoi. Il parle d'irréalisme pour affirmer que tout jeu se joue à l'aide d'objets qui prennent un autre sens, d'où l'irréalisme par rapport à un sens premier. Pourtant, certains objets, dont certains jeux vidéo, ne prennent le sens que pour lequel ils ont été produits et leurs représentations ne renvoient à aucun autre objet qu'eux-mêmes⁸⁷. L'auteur français semble ne référer qu'à la part d'imitation dans les jeux (jeux de simulation, mais aussi la pièce de bois du jeu d'échec qui imite le roi, le bâton qui imite l'épée, etc.). La simulation et l'imitation ne sont pas des critères définissant le jeu puisque tout jeu n'est pas une simulation ou une imitation. C'est plutôt le jeu qui est un critère de la simulation et de l'imitation.

Malgré qu'il concède une réalité au jeu dans la conscience du joueur et la matérialité de l'action, Henriot parle toujours du jeu comme le « on dirait », le « supposons » consciemment posé par le joueur. Le joueur doit être conscient de jouer et renouveler à chaque instant sa décision de jouer pour qu'il y ait jeu : « jouer c'est savoir qu'on joue » (Henriot, 1989 : 147). La conscience de jouer est le passage dans ce que le joueur est conscient de faire par jeu, dans ce que l'auteur appelle le surréalisme. Henriot croit qu'il n'existe pas de jeu dont nous ne soyons pas conscients et qu'il y a toujours intention subjective de jouer. Pourtant, cette explication à l'aide des concepts de conscience et d'intention pour expliciter le jeu nous semble floue et discutable : qu'est la conscience du sujet et comment pourrait-on la définir par rapport à une intériorité supposée de celui qui se dit être un « joueur » ? Nous ne croyons pas qu'il soit essentiel de marquer l'unicité du sujet dans un être autoréflexif pour parler du jeu, même s'il est question du jeu de l'être en devenir⁸⁸.

Preuve en est faite qu'Henriot lui-même affirme qu'il y a jeu dans un engrenage ou un mécanisme. Il insiste même pour dire que c'est le sens premier du concept, mais en affirmant que les joueurs doivent être « conscients » de jouer pour qu'il y ait jeu, il situe

⁸⁷ Même si Henriot ne fait pas référence aux jeux vidéo, le sens premier de ces « jouets » est d'être des jeux et leurs représentations ne renvoient parfois qu'à eux-mêmes.

⁸⁸ Pour cette raison, nous ne faisons pas appel aux écrits de Winnicott (1971) : malgré l'intérêt que présente le livre *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, l'approche psychanalytique qui y est adoptée est si différente de la nôtre qu'il serait incohérent, d'un point de vue méthodologique, d'y faire appel.

nécessairement le jeu spatiotemporellement. Les joueurs, tous différents, donnent nécessairement des sens différents au jeu et l'universalité du concept est remise en cause. Henriot s'était pourtant bien sorti de l'apparente contradiction entre la multiplicité des jeux qui sont pratiqués et qui dépendent du contexte sociohistorique et le concept de jeu qui est universel.

Nous croyons qu'Henriot définit deux choses à la fois, la notion et la fonction de jeu, et que la confusion vient de ce qu'il passe d'un niveau à l'autre. Lorsqu'il définit le jeu à partir de la conscience du joueur, nous croyons qu'il définit la notion de jeu et qu'elle est alors relative à un contexte. Or, lorsqu'il définit le jeu sur un plan mécanique, nous croyons qu'il définit alors la fonction de jeu. L'unité de sens, le dénominateur commun, ce noyau sémantique dont parle Henriot, est pour nous la fonction de jeu, singulière et universelle, sans qu'il y ait besoin de référer à la conscience.

Henriot présente pourtant bien l'idée que le jeu doit être étudié sur un plan structurel et phénoménologique : il y a la *structure* de la situation ludique et l'*attitude* adoptée face à cette situation par celui qui accepte les règles. Nous développons cette idée en considérant le jeu comme un rapport particulier entre une structure et un joueur. L'attitude ludique est alors le passage de la fonction de jeu à la notion : c'est le sens donné par l'interprète à une situation ou une structure où il y a jeu « mécanique » (des engrenages, par exemple). Pour Henriot, le mouvement des choses est une image que l'humain utilise pour comprendre son propre jeu, mais nous croyons que ce mouvement des choses et entre les choses réfère à la fonction de jeu, c'est-à-dire que ce mouvement est une des conditions de possibilité du jeu. Le jeu mécanique n'est pas qu'une métaphore : il est ce par quoi tout jeu est possible. « Distinguer, dans [le domaine du jeu], l'emploi propre de l'emploi métaphorique, n'a finalement plus de sens » (Gadamer, 1960 : 123). Il s'agira maintenant de définir ce jeu mécanique, ce que nous ferons au chapitre V de notre thèse, mais nous retenons ici que ce jeu est une des conditions de possibilité de l'activité ludique.

Malgré les critiques que nous faisons à Henriot, il demeure un auteur marquant dans l'élaboration de notre thèse. La place qu'il accorde au joueur dans la définition du jeu, sa

description de la « distance », le rapport entre la structure et l'attitude ludiques et bien d'autres éléments sont retenus de ses deux ouvrages et seront réutilisés dans les prochains chapitres. Nous croyons que sa manière de concevoir le jeu à travers différentes facettes permet de bien définir le jeu. Au lieu de partir du jeu pour comprendre le monde, comme l'a fait Fink, Henriot part du jeu pour comprendre le jeu et l'expérience que le joueur en fait. D'ailleurs, son successeur, Colas Duflo, adopte la même manière de procéder.

3.4 Colas Duflo

Suite au travail de Henriot, Colas Duflo, jeune philosophe français, publie simultanément deux livres consacrés au jeu. *Le jeu : de Pascal à Schiller* (1997a) se penche sur l'histoire du concept de jeu à travers plusieurs auteurs. De son côté, *Jouer et philosopher* (1997b) présente sa propre conception du jeu : ce livre est celui qu'il aurait aimé lire, mais qu'il n'a pas trouvé.

3.4.1 Méthodologie de travail

Duflo avoue tout de même avoir été influencé par quelques auteurs, dont Henriot, mais il s'éloigne de ce dernier en produisant une critique sévère de sa définition. Cette critique commence par la remise en cause de la distinction entre le thème et les règles du jeu. Selon Duflo, buts et règles sont une seule et même chose dans l'univers ludique, ce qui constitue d'ailleurs une spécificité du jeu. Il critique aussi l'usage du mot « aléatoire » puisque rien n'est aléatoire dans les schèmes (les moyens) que prend le joueur pour atteindre son but. Plus sévère encore est sa démonstration selon laquelle Henriot ne dit finalement pas beaucoup plus que Huizinga, quelques décennies plus tôt (Duflo, 1997 : 48-54).

En fait, Duflo reproche surtout à Henriot et ses autres prédécesseurs philosophes de ne pas considérer les jeux joués « dans la vie réelle », mais seulement les jeux considérés de manière théorique. Pour lui, il faut revenir au jeu concret, à son observation empirique, sinon, on ne parle plus de la même chose. Au contraire de ce qu'affirme Henriot, Duflo croit que le jeu n'est pas une simple métaphore, ni même seulement une idée. Duflo a donc le projet de faire une « anthropologie pragmatique [soit] une recherche en "philosophie locale" consacrée à une action, telle qu'elle se pratique concrètement dans le quotidien des hommes » (Duflo, 1997 : 3). Pour Duflo, il faut jouer, regarder les autres jouer, lire des manuels de jeu, des livres d'histoire du jeu, etc. pour pouvoir sortir du « vase clos philosophique » et réellement comprendre ce qu'est le jeu et ce que l'on fait quand on joue.

Selon lui, l'usage du mot « jeu » et de ses définitions est problématique principalement parce que le jeu est une notion utilisée pour des actions, des situations et des expériences fort différentes les unes des autres. « Si le jeu est difficile à définir, c'est que le domaine ludique couvre une réalité multiforme. La difficulté porte sur la mise au clair de l'idée qu'on en a, mais pas sur la réalité de ce dont il est question » (Duflo, 1997b : 31). L'auteur en appelle à une « prudence méthodologique » pour ne considérer comme jeu « *ce qui est incontestablement considéré comme tel par celui-là même qui joue au moment où il joue* » (Duflo, 1997b : 24-25, n.1). Il ajoute que son étude ne fait mention que d'un échantillonnage restreint de jeux connus par tous pour éviter d'avoir à expliquer les règles à chaque fois, mais qu'elle ne se base que sur ce qui est « réellement du jeu⁸⁹ » et sur tout ce qui est du jeu pour en arriver à une définition exhaustive et exclusive.

Duflo assume dès le départ cet ancrage dans le « réel », puisque le premier chapitre est consacré aux classifications des jeux. L'auteur concède qu'il n'y a que des phénomènes ludiques singuliers et que les jeux sont innombrables. Cependant, les classifications offertes ont beaucoup à nous apprendre, au contraire de ce que croit Henriot. D'abord, les classifications empiriques mettent à jour les critères à partir desquels les joueurs eux-mêmes classifient les jeux. Or, malgré cet intérêt, Duflo avoue que ces critères sont souvent arbitraires et non exclusifs (ils font preuve de désordre) et n'aident pas à saisir le phénomène

⁸⁹ Pourtant, Duflo n'explique pas ce qu'il entend par « réellement du jeu ».

ludique. Les classifications mathématiques, quant à elles, ne sont pas d'une plus grande aide, car elles ignorent la part de jeu dans un jeu pour un joueur. Elles sont basées sur un ordre conceptuel.

En ce qui a trait à la classification psychologique, elle tente de considérer le jeu comme une activité et l'ancre dans ses pratiques quotidiennes. Le psychologue Jean Château classe les jeux selon leur période d'apparition dans la vie de l'enfant (l'évolution chronologique qui suit le développement de l'enfant). Cependant, encore une fois, Duflo remet en question cette classification, car elle affirme l'existence de jeux sans règle (ce qui est impossible selon lui) et met en lumière les préjugés du psychologue quant à la nature du jeu : Château fait preuve d'un jugement de valeur en favorisant uniquement les jeux pédagogiques ou les jeux féconds culturellement au détriment, par exemple, des jeux de hasard.

Apparaît alors la classification sociologique proposée par Caillois, qui se veut plus « universelle » en tenant compte, par exemple, des jeux de hasard si souvent mis à l'écart par les autres théoriciens. Duflo admire cette classification qui est souple, fine et claire, mais lui fait tout de même des reproches importants⁹⁰. Par exemple, la catégorie de la *mimicry* (imitation) est pour lui inutile et ne saurait, en aucun cas, exclure les jeux réglés des jeux d'imitation. Erreur plus grave encore est la catégorie des jeux d'*ilinx* (vertige) qui réunit des jeux de nature fort différente voire opposée et ne sont souvent même pas des jeux (comme le ski alpin, tel que nous l'avons vu au chapitre précédent).

Duflo considère insatisfaisantes toutes les classifications qui ont été faites, mais concède qu'elles « remplissent parfaitement l'usage pour lesquelles elles sont construites » (Duflo, 1997b : 26). Elles sont valables dans le contexte où elles sont utilisées : par le mathématicien, le psychologue, le sociologue, etc. Chacune s'appuie sur des critères différents, mais ces constatations amènent Duflo à se demander s'il existe des critères qui sont plus satisfaisants que d'autres pour comprendre le jeu. Cette question revient en fait à se

⁹⁰ En fait, les critiques de Duflo, nombreuses, sont si sévères que le lecteur en vient à se demander pourquoi il est, au départ, si admiratif de cette catégorisation.

demander, plus ou moins explicitement, quelle est la définition du jeu tel que l'humain l'expérimente. Définir le jeu mettra en lumière ce qui, dans tout jeu, ne diffère pas.

3.4.2 Définition du jeu

En examinant systématiquement la définition de Huizinga ainsi que la critique sévère de la définition de Caillois formulée par Henriot, Duflo démontre l'importance de déterminer non pas des critères généraux, mais plutôt de définir la spécificité de ces critères en ce qui concerne les jeux. Les jeux sont, certainement, libres, séparés, réglés, incertains, etc., mais quelle est la spécificité de cette liberté, de cette séparation spatiotemporelle, de cette régulation, de cette incertitude, etc. puisque ces critères s'appliquent à d'autres activités non ludiques ? Duflo concède que Huizinga a mis au jour les principaux critères du jeu de manière fort pertinente, mais ils restent à être précisés dans leur spécificité ludique. Surtout, « l'inventaire des échecs passés a permis de dessiner en creux les requisits de la bonne définition » (Duflo, 1997b : 55), « bon » étant entendu, en philosophie, comme « ce qui augmente notre puissance de comprendre » (Duflo, 1997b : 71).

Cette « bonne définition », basée sur une antinomie⁹¹, est la suivante : « le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (Duflo, 1997b : 57). Selon Duflo, cette définition établit le lien entre les critères essentiels du jeu et à partir duquel la spécificité des autres critères (tels que présentés par Huizinga) peut être déduite – ce qu'il prouvera tout au long de son ouvrage.

Cependant, avant de s'engager dans ce qui peut être déduit de cette définition, Duflo explique ses principaux termes utilisés. Pour lui, la « liberté » est une propriété dominante du jeu : « dans tout jeu, le joueur possède une liberté de choix, de mouvement ou de décision » (Duflo, 1997b : 57). Plus encore, cette liberté est « inventive », car elle laisse au joueur une

⁹¹ D'où la difficulté, selon Duflo, qu'ont eue ses prédécesseurs à définir le jeu : la définition du jeu met en lien des termes opposés, voire contradictoires.

marge de manœuvre dans le jeu qui permet l'invention de solutions à des problèmes créés par les règles du jeu, par la « légalité ».

En effet, la légalité du jeu encadre la liberté. Par exemple, elle la délimite spatiotemporellement, au contraire d'autres activités qui sont limitées par d'autres contraintes qui n'ont rien à voir avec les règles⁹². La liberté « a cours dans un espace et un temps précis déterminés par la règle, mais elle n'existe et ne s'accomplit que là » (Duflo, 1997b : 58). Ce cadre strict est la possibilité même de l'existence de la liberté : il crée un « espace-de-jeu » pour une liberté spécifiquement ludique⁹³ qui est réglée. La liberté « n'est inventive *dans* une légalité que parce qu'elle est toujours en même temps inventée *par* cette légalité » (Duflo, 1997b : 60). Aucune liberté permise par le jeu n'est préexistante au jeu ni à ses règles : « la loi ludique instaure des libertés qui n'existaient pas avant elle » (Duflo, 1997b : 64).

Les règles créent des possibilités parmi lesquelles le joueur doit choisir, librement. Il est question d'une liberté proprement ludique, créée par l'existence des règles : elle est l'*effet* de la structure des règles du jeu. Cette liberté, en plus d'être produite par les règles et d'être réglée, est artificielle et interchangeable selon les règles du jeu. Au moment du jeu, les règles inventent la liberté du joueur de manière arbitraire, car l'ensemble des règles est arbitraire.

Or, cet arbitraire n'est pas le même que celui qui régit certaines règles sociales : dans le jeu, la liberté du joueur n'existe pas avant le jeu, alors que la liberté du citoyen, par exemple, existe avant toute règle. Selon Duflo, cette distinction permet de limiter le champ d'application du concept de jeu à l'ensemble des activités humaines, comme l'avait fait Huizinga. La spécificité des règles du jeu n'est pas d'être arbitraires, comme plusieurs autres types de règles, mais d'être créatrices de liberté, une liberté qui est justement déterminée par les règles dans le cadre bien précis du jeu.

⁹² Duflo donne l'exemple du squash, jeu limité par l'atteinte de x points, et la musculation, activité limitée par l'endurance, le temps libre, la fatigue, etc.

⁹³ Duflo distingue bien la liberté de jouer, qui est étrangère au jeu, de la liberté du joueur dans les règles du jeu (1997b : 59).

Ainsi, les règles permettent et créent le jeu. Par exemple, il n'y a pas d'échecs *avant* les règles des échecs. Voilà ce qui se produit spécifiquement dans le jeu : une liberté ludique par et dans les règles du jeu, mais aussi une liberté ludique absolument nécessaire à l'existence du jeu. La liberté crée le mouvement qui constitue le jeu. Lorsqu'un joueur perd sa liberté parce qu'il est dominé par un joueur plus fort, parce qu'il n'a plus rien à miser, etc., le jeu n'existe plus. « Réduire la liberté ludique de l'adversaire, augmenter la sienne, les jeux n'ont souvent pas d'autres stratégies » (Duflo, 1997b : 77). Le jeu de groupe invente plusieurs libertés, pas tout à fait équivalentes, mais qui sont commensurables. La liberté des joueurs est constituée des mêmes règles pour tous.

Duflo insiste longuement sur le fait que ce dont il est question, ce n'est pas de la liberté métaphysique (sommes-nous libres de jouer ou non ?), mais bien de liberté ludique à laquelle il donne le nom de *légaliberté*. Pour Duflo, « s'il n'y en a pas [de liberté métaphysique], cela revient au même, parce que, de toute façon, le jeu crée cette liberté ludique par sa propre légalité » (Duflo, 1997b : 77). La liberté ludique est comme le *Contrat social* de Rousseau où le joueur perd une forme de liberté (à supposer, par exemple, qu'il ait la liberté de choisir de jouer ou non) pour en gagner une autre, mais les deux sont de nature différente. « En entrant dans le jeu, le joueur renonce à sa liberté d'individu et la troque provisoirement contre la liberté ludique » (Duflo, 1997b : 79). Duflo en arrive à conclure que, par logique, l'individu doit être libre de jouer (le jeu est *volontaire*), car on ne peut échanger de liberté qu'en étant libre à la base. « Seule une liberté, en effet, peut abdiquer ainsi sa liberté » (Duflo, 1997b : 80). On ne peut forcer personne à jouer.

Ainsi se conclut le premier chapitre du livre de Duflo où, à de nombreuses reprises, il revient en détail sur sa définition du jeu. Il dira lui-même que cette « bonne définition du jeu permet de déduire les propriétés qui accompagnent toujours [le jeu] » (Duflo, 1997b : 80). Cette définition a mis en lumière le point central du jeu à partir duquel tous les critères – qui autrefois étaient accumulés sans ordre – peuvent être déduits avec logique. Après avoir présenté et développé sa définition, Duflo veut, dans un second temps, faire la description de l'acte de jouer et établir ses conditions de possibilité à partir de quatre questions qui la

concernent distinctement 1) la structure du jeu d'un côté, et, de l'autre, 2) la compétence, 3) la pensée et 4) la prudence du joueur (1997b : 103).

3.4.3 La structure du jeu

Dans la section concernant la structure du jeu, Duflo cherche à décrire le mode de fonctionnement et la dynamique du système « jeu » formé par les règles. Les règles constituent la structure des jeux et les distinguent les uns des autres. De ces règles, découlent tous les autres éléments servant à décrire les jeux, mais c'est à partir des règles que l'on peut comprendre ce qu'est le jeu et la manière dont elles produisent la structure. Cette approche peut faire appel à deux courants de la pensée : le structuralisme et la théorie des jeux.

La structure permet de sortir de l'antinomie réel/imaginaire puisque l'objet ludique, quel qu'il soit, « ne se définit pas par son contenu imaginaire, ni par sa matérialité, mais par la règle que cet imaginaire et cette matérialité incarnent » (Duflo, 1997b : 114). La règle détermine tout à la fois la position, les relations et la combinatoire des objets ludiques et les séries structurant l'actualisation du jeu, séries dont a largement discuté la théorie mathématique des jeux – qui est en fait une théorie du choix rationnel à chaque étape de la série. C'est aussi la règle qui laisse des « cases vides » permettant le « jeu du jeu⁹⁴ » nécessaire au mouvement du jeu.

En outre, les règles instaurent un espace et un temps du jeu – une clôture ludique ou un espace « clos » dont tant d'auteurs ont parlé – où prennent forme les légalibertés. Dans cet espace-temps ludique, seules les règles du jeu sont valables et structurent, par le fait même, l'espace et le temps du jeu. En plus d'être régulé, cet espace est relationnel (relation entre les

⁹⁴ Malgré le fait que le titre du livre de Duvignaud soit, justement, *Le jeu du jeu* (1980), il n'est pas du tout question du même objet que nous : alors que Duvignaud étudie le jeu selon sa notion contextualisée spatiotemporellement (à partir d'une vision anthropologique, ethnologique et sociologique héritée de Huizinga et Caillois), nous nous intéressons à la fonction de jeu, atemporelle, dont l'auteur français ne parle pas.

éléments du jeu et relations entre les règles elles-mêmes) et ce temps est séquentiel (un coup après l'autre). Le jeu est autosuffisant et a sa propre fin, à l'extérieur des règles de la société, bien qu'il se pratique en société. « Le jeu, par rapport à la société, est un dehors dedans » (Duflo, 1997b : 208). Il produit un monde autre dans le monde réel parce qu'il est un univers cohérent avec une spatiotemporalité et des lois propres. Toutefois, ce monde n'est pas moins « réel ».

En décrivant le jeu à partir des règles qui produisent la structure, Duflo se détache de l'approche « psychologisante » où certaines caractéristiques du jeu relevaient de ce que « ressent » le joueur : sentiment de tension et de joie, conscience du jeu, etc. Pour lui, l'évacuation du joueur dans l'étude de la structure du jeu est nécessaire, dans un premier temps et du point de vue méthodologique, car l'introduction du joueur, « dans un deuxième temps, ne peut avoir de sens qu'à condition que soit d'abord élucidé le fonctionnement du système de règles dont on doit d'abord partir » (Duflo, 1997b : 110). Maintenant que Duflo a défini cette structure, il introduit désormais le joueur dans sa définition du jeu.

3.4.4 Compétence, pensée et prudence du joueur

En considérant le jeu comme une structure productrice, Duflo demeure dans l'abstraction d'un joueur qui serait rationnel et qui, par le fait même, ne jouerait plus puisqu'il saurait toujours quel est le « meilleur » coup à faire, mais il introduit le joueur dans le second temps de son analyse en se questionnant sur la compétence ludique. Aucun joueur n'a une vue complète de tous les coups possibles et le « jeu du jeu » est justement cet espace d'incertitude pour le joueur.

Par compétence ludique, il faut « comprendre ce qu'est appliquer la règle dans le jeu » (Duflo, 1997b : 128), c'est-à-dire connaître les règles constitutives du jeu et les règles régulatrices. Les règles constitutives produisent le jeu et donnent la forme aux actions du joueur alors que les règles régulatrices dictent ce qu'il est mieux de faire. La connaissance du

premier type de règles est nécessaire à l'exercice du jeu, mais elle se déduit de la connaissance du deuxième type de règles, qui définit la compétence ludique : le joueur sait ou non quelle action est la meilleure à poser et joue « bien ou mal » dans le contexte créé par les règles constitutives. Les règles constitutives donnent forme à la performance ludique selon les choix faits à partir de la connaissance des règles régulatrices. Il ne faudrait cependant pas réduire le jeu à des calculs que le joueur ferait. S'il y a du calcul dans le jeu, il n'est pas seulement de l'ordre du calcul et il faut sortir du modèle calculatoire pour saisir la pensée du joueur.

D'abord parce que le joueur, s'il peut tout calculer, ne joue plus puisqu'il lui faut une part d'incertitude. Même s'il est théoriquement possible de tout calculer dans certains jeux, dans les faits, les calculs peuvent être si immenses que l'esprit humain ne peut y parvenir, laissant ainsi une part d'incertitude comme, par exemple, dans les échecs. Ensuite, parce que tout ne se calcule pas dans le jeu et, citant René Thom, Duflo affirme que les règles ne déterminent pas l'entièreté du système ludique (Duflo, 1997b : 149). Il se demande alors « que fait l'esprit humain dans l'activité ludique quand son action n'est pas assimilable à un simple calcul ? » (Duflo, 1997b : 150)

René Thom (1923-2002), mathématicien français, parle de « réflexion rusée », ce qui signifie repérer et agir « en fonction des "tendances" propres à la situation locale du jeu » (Duflo, 1997b : 150). Le repérage des tendances est la force d'une réflexion rusée et est ce que Duflo appelle la pensée ludique, que ce soit une réflexion sur les tendances ou une imagination des tendances, comme dans les jeux de hasard. Le joueur fait le passage du quantitatif vers le qualitatif dans un espace d'indétermination.

Il n'est alors plus question d'une simple combinatoire des éléments du jeu, mais bien « d'une analyse qualitative des possibilités d'une situation de jeu donnée » (Duflo, 1997b : 152) – ce qui constitue en partie le plaisir du jeu. La réflexion rusée est en fait une interprétation de la situation ludique « en devenir » et est une forme d'habileté du joueur qui prend le nom de *prudence* chez Duflo. « Cette idée d'une pensée, en effet, qui ne se réduit pas aux calculs ni aux savoirs de la raison, d'une pensée qui soupèse les tendances de ce qui

est en mouvement, d'une pensée du "coup d'œil", porte un nom dans la tradition philosophique : celui de *prudence* » (Duflo, 1997b : 163).

Habituellement, la prudence est opposée au risque, ce qui est particulièrement paradoxal dans le cas du jeu, puisque dans tout jeu existe le risque. Le plaisir de gagner est souvent proportionnel au risque de perdre. La prudence ludique n'est pas l'évitement du risque à tout prix, mais est bien plutôt une économie du risque basée sur l'élimination de l'inutile et une bonne gestion de la prise de risque. Le risque est lié à l'incertitude inhérente à tous les jeux et la prudence ludique signifie alors « tenter d'agir pour le mieux dans l'incertain » (Duflo, 1997b : 171). La prudence ludique est l'évaluation des possibles et le choix de certains risques à partir de connaissances théoriques et pratiques sur le jeu.

Toutes ces remarques sur le jeu, faites à partir de sa définition, cumulent vers le contrat ludique entre les joueurs, c'est-à-dire l'instauration du « règne de la légaliberté [soit] l'acte par lequel chacun se soumet aux règles du jeu, créant par là le monde ludique » (Duflo, 1997b : 221). La clôture ludique est posée comme « lieu d'existence et d'exercice de la légaliberté » (Duflo, 1997b : 222) et permet la rencontre « conflictuelle » de la compétition. La maîtrise du temps et de l'espace du jeu fait partie de la prudence ludique nécessaire pour remporter la victoire en tentant de réduire la liberté de ses adversaires à l'intérieur des règles du jeu : « la victoire, c'est l'élimination de la légaliberté adverse » (Duflo, 1997b : 230).

3.4.5 Critique

La légaliberté est un concept clé pour comprendre le jeu puisque la légalité est la possibilité d'existence du jeu (structure du jeu) et la liberté est la condition d'exercice du jeu (prudence du joueur). Duflo marque bien la spécificité du jeu avec ce concept simple, mais d'autres auteurs l'avaient fait avant lui avec la distinction, en anglais, entre *game*, comme structure, et *play*, comme activité libre, et la distinction de Henriot entre la structure et l'attitude ludiques.

En fait, Duflo réunit sous sa propre théorie certains concepts de différentes approches, mais en ancrant bien sa théorie dans la réalité du jeu tel qu'il est joué. Cependant, à vouloir s'assurer de ne parler que de « jeu » spécifiquement et ne pas étendre trop largement sa définition (comme d'autres auteurs ont pu le faire), Duflo en arrive à ne considérer que les jeux institutionnalisés et qui ont un statut dans une culture donnée. Si Duflo critique à juste titre les catégories de Caillois (en particulier celles du vertige et de la simulation) parce qu'elles incluent des activités qui ne sont pas considérées comme des jeux, lui-même ne parle que des jeux ayant une issue finale avec gagnant et perdant et se restreint à un type précis – comme l'a fait Juul. Dans ce contexte, *World of Warcraft* ne pourrait pas être considéré comme un jeu ou, du moins, pas toujours. Duflo se limite aux jeux basés sur la compétition et le hasard, pour reprendre les catégories de Caillois, et en arrive même à dire que « l'instauration légale du ludique est pacte de compétition, contrat d'*agon* [sic] » (Duflo, 1997b : 220).

Duflo, comme Henriot d'ailleurs, croit que le joueur ne doit pas être sûr de gagner. Les deux auteurs semblent prendre pour synonyme le risque, l'incertitude, l'aléa et la victoire. Or, s'il est vrai de dire que dans tout jeu existe une part d'incertitude, tout jeu ne mène pas nécessairement à une victoire ou une défaite. L'incertitude peut être liée au risque, mais il peut très bien y avoir incertitude sans qu'il n'y ait de risque. Incarner un personnage dans le mode jeu de rôle dans WoW comporte une part d'incertitude quant au développement du personnage, mais aucun risque ne lui est lié : le joueur ne perd ou ne gagne rien à incarner son personnage. D'ailleurs, Henriot parle lui-même du jeu des musiciens ou des comédiens qui n'a rien à voir avec le risque, mais plutôt avec la marge de manœuvre laissée à l'interprétation – point que nous allons largement développer au chapitre IV.

À la fin de son ouvrage, Duflo précise la définition de la compétition pour affirmer que, dans tous les jeux, il y a réussite et mesure de la puissance d'agir. De cette posture découle le jugement que le joueur devrait porter sur son jeu : il joue bien ou mal selon les

règles régulatrices⁹⁵. Pour Duflo, il ne semble pas y avoir un autre jugement possible, même si, dans certains jeux, on ne joue pas « bien » ou « mal », mais on joue sans critère de valeur positive ou négative par rapport à un absolu sur « ce qui devrait être ». En fait, toutes les conclusions de Duflo découlent de cet *a priori* qui élimine une partie de ce qu'est le jeu. Duflo nous avait avertis au départ qu'il refusait tous les sens métaphoriques du terme, mais à trop vouloir évacuer ces sens, il a laissé de côté une partie importante de l'essence du jeu. Nous croyons, à l'instar de Gadamer, que tous les sens du mot jeu ont une racine commune qui est celle du jeu mécanique : « tous ces usages impliquent l'idée d'un va-et-vient d'un mouvement qui n'est attaché à aucun but où il trouverait son terme » (Gadamer, 1960 : 121). Au contraire de ce qu'affirme Duflo, le jeu n'est pas seulement une compétition contre soi (jeux solitaires), contre les autres (jeux de groupe) ou contre le hasard, il est aussi la fonction permettant le mouvement.

Finalement, comme Henriot, Duflo ne réussit pas à éviter une explication sur ce qu'est la « conscience ludique » et le paradoxe de se laisser prendre au jeu tout en étant conscient que ce n'est que du jeu. Depuis Huizinga, le joueur doit être « conscient » de jouer pour qu'il y ait jeu, mais l'explication de ce qu'est cette conscience n'est jamais convaincante. Duflo avait su éviter l'approche plus « psychologisante » proposée par Henriot, mais est tombé dans le même piège que bien d'autres auteurs sur le jeu. « Conscience » et « plaisir » sont pour nous des catégories floues que nous éviterons pour rendre compte du jeu, car il semble possible de comprendre le jeu autrement : toute la première section du livre de Duflo en a, malgré tout, ouvert la voie. Sa définition du jeu, concise et révélatrice à de nombreux égards, décrit « le centre organisateur » des propriétés du jeu (Duflo, 1997b : 29). Ce type d'approche nous semble prometteur, surtout à partir du moment où nous lions cette définition du jeu à une description exhaustive des propriétés du jeu. Cette description a été réalisée par Katie Salen et Eric Zimmerman.

⁹⁵ L'adjectif « régulative » n'existe pas dans *Le Grand Robert de la langue française* (deuxième édition, 2001), mais nous devinons que Duflo fait référence au substantif « régulation » qui est le fait de régler ou d'agir sur un système pour contrôler ses actions de manière régulière.

3.5 Katie Salen et Eric Zimmerman

Katie Salen et Eric Zimmerman sont reconnus dans le champ des études sur le jeu vidéo. En 2004, ils publient *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, un livre dédié aux concepteurs de jeux (*game designers*). Ce livre ressemble d'ailleurs davantage à un manuel, mais sa présentation des différentes propriétés, facettes et perspectives sur le jeu en fait un ouvrage incontournable lorsqu'il est question de définir le jeu. Nous verrons que Salen et Zimmerman s'inscrivent davantage dans les nouvelles perspectives sur le jeu, bien qu'ils produisent une définition « classique » du jeu et soutiennent l'existence du « cercle magique ».

3.5.1 Méthodologie de travail

En plus de vouloir aider les concepteurs, l'objectif de Salen et Zimmerman est de mettre en place un vocabulaire unifié et plusieurs concepts utiles à la compréhension de ce qu'est un jeu. Les auteurs ont cependant la modestie d'avouer les limites d'une telle démarche : « we wholeheartedly acknowledge that our definitions, concepts, and models leave some things out and work better in some circumstances than others » (Salen et Zimmerman, 2004 : 3). À cet avertissement, ils ajoutent que leur démarche est tout de même utile : « but this doesn't lessen their overall utility » (Salen et Zimmerman, 2004 : 3).

En effet, en donnant plusieurs définitions et en présentant différents modèles, Salen et Zimmerman ne couvrent certainement pas totalement le champ de ce que peut être un jeu, mais l'accumulation des points de vue est un moyen de favoriser la compréhension (Salen et Zimmerman, 2004 : 4). Selon leurs mots, le jeu est complexe et polymorphe : « as products of *human culture*, games fulfill a range of needs, desires, pleasures, and uses. As products of *design culture*, games reflect a host of technological, material, formal, and economic concerns » (Salen et Zimmerman, 2004 : 5). Bien qu'ils partent du point de vue précis de la

conception du jeu (*game design*), les auteurs ont une vision mutidimensionnelle du jeu qu'ils ont structuré de manière efficace en distinguant clairement les rapports du jeu à lui-même, du jeu au joueur et du jeu au monde.

Ces trois types de rapports sont organisés selon trois schémas dits « primaires ». Ces schémas sont trois moyens de comprendre les jeux à partir de trois points de vue. « A *schema* is a way of framing and organizing knowledge » (Salen et Zimmerman, 2004: 105). Cette architecture (*framework*) à trois niveaux sert de méthode d'analyse pour organiser les études sur les jeux vidéo et évite les contradictions produites dans les définitions classiques du jeu (voir Huzinga, Caillois et Juul). À partir du moment où le chercheur situe dans quel schéma il travaille, plusieurs objections peuvent être écartées.

Les trois schémas réfèrent 1) aux règles en tant que système formel (structure logique et mathématique des jeux) ; 2) au jouer (*play*) en tant qu'expérience et interaction ; 3) à la culture comme contexte du jeu. Règles, expérience ludique et culture forment un tout qui ne se sépare qu'artificiellement (d'un point de vue théorique), pour les besoins de la recherche.

RULES is a formal primary schema, and focuses on the intrinsic mathematical structures of games.

PLAY is an experiential primary schema, and emphasizes the player's interaction with the game and other players.

CULTURE is a contextual primary schema, and highlights the cultural contexts into which any game is embedded (Salen et Zimmerman, 2004 : 102).

Si ces trois angles du jeu peuvent être étudiés séparément, ils existent simultanément et sont emboîtés les uns dans les autres lors de la pratique ludique : « a game as a formal system is always embedded within an experiential system, and a game as a cultural system contains formal and experiential systems » (Salen et Zimmerman, 2004 : 55). Selon les auteurs, tous les jeux partagent ces trois niveaux, mais les articulent différemment pour

produire du sens. Le sens se trouve dans le jeu (*play*) entre le joueur et le jeu (*game*) : « the meaning of the interaction between player and game is mediated by play » (Salen et Zimmerman, 2004: 32). Le concept central de leur approche est ainsi le jeu significatif (*meaningful play*). Le jeu significatif est possible seulement grâce à l'interaction entre le système formel (l'ensemble des éléments du jeu) et l'expérience qui en est faite par les joueurs, idée qu'avait présentée entre autres Henriot.

Néanmoins, le jeu significatif est aussi possible grâce à l'interaction avec le contexte dans lequel est joué le jeu – idée nouvelle dans les études sur le jeu (Salen et Zimmerman, 2004: 33) : « *context* is the environment of a sign that affects interpretation » (Salen et Zimmerman, 2004: 47). Jouer viendrait en partie de la déduction (*to guess*) faite du sens des signes et de la structure dans le contexte particulier où ils sont présentés. Les jeux sont des systèmes significatifs à interpréter par le joueur grâce à un contexte, le mot « système » devant être entendu comme les éléments du jeu, leurs attributs, leurs relations internes et leurs relations avec l'externe.

En d'autres mots, la signification du jeu naît de l'interaction entre les règles, le jouer (*play*) et la culture : 1) les règles sont ce qui différencie chaque jeu ; 2) le « jouer » consiste en une succession de choix pour des actions qui mènent vers différents résultats ; 3) la culture est le contexte qui sert de cadre interprétatif à l'expérience du système des règles du jeu. « This relationship between structure, context, and meaning tells us that the act of interpretation relies, in part, on the movement between known and unknown information » (Salen et Zimmerman, 2004: 33).

3.5.2 Définition du jeu

Jouer réfère toujours à un mouvement, à une action, à une interaction avec le système formel, avec les joueurs et avec des éléments de la culture en général. « More specifically, playing a game means making choices within a game system designed to support actions and

outcomes in meaningful ways» (Salen et Zimmerman, 2004 : 58). Le jeu est une question d'interactivité et cette interactivité peut être divisée en quatre modes : 1) l'interactivité cognitive (ou participation interprétative) ; 2) l'interactivité fonctionnelle (ou participation utilitaire) ; 3) l'interactivité explicite (ou participation avec des choix et des procédures) ; 4) l'interactivité au-delà de l'objet (ou participation à la culture de l'objet). Tout comme les trois « schémas » utilisés pour comprendre le jeu, les modes de l'interactivité ne sont pas distincts, mais se superposent au moment de l'expérience.

Or, selon Salen et Zimmerman, au cœur de l'interactivité se trouvent les choix que le joueur pose dans l'espace des possibilités. Cet espace est une construction pour produire du sens grâce aux rapports entre les éléments faisant partie de cet espace. Dans cet espace existe une certaine incertitude, sinon, le jeu ne serait pas significatif :

The space of possibility is *designed* (it is a constructed space, a context), it generates *meaning* (it is the space of all possible meanings), it is a *system* (it is a space implied by the way elements of the system can relate to each other), and it is *interactive* (it is through the interactive functioning of the system that the space is navigated and explored) (Salen et Zimmerman, 2004 : 67).

Le design, la signification, le système et l'interactivité sont les principaux concepts de l'approche de Salen et Zimmerman. Après les avoir exposés, les auteurs présentent leur propre définition du jeu. Comme Juul, ils se sont inspirés de huit autres définitions, dont celles de Huizinga et Caillois, mais surtout de celle de Avedon et Sutton-Smith (1971 : 405) : « a game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome » (Salen et Zimmerman, 2004 : 83 et 572).

Comme Juul, Salen et Zimmerman reconnaissent que leur définition est restrictive et les auteurs avouent aussi qu'elle met en lumière un cas limite principal : les jeux de rôle multijoueurs, comme *World of Warcraft*, qui n'ont pas toujours des résultats quantifiables. Pourtant, ce cas spécial de jeu qui ne semble pas concorder avec leur définition n'est pas, comme pour Juul, un problème pour eux : les jeux de rôle peuvent être vus comme ayant des résultats quantifiables, dans un sens général (des buts à atteindre, des missions à faire, des

objectifs personnels, etc.) – idée qui ne nous semble pas plus convaincante que dans le cas de Juul (voir la critique au point 2.1.4).

En outre, les deux chercheurs avouent que le mot « artificiel » (*artificial*) dans leur définition n'est pas tout à fait juste. Les jeux sont artificiels en ce sens qu'ils sont fabriqués, mais ils ne sont pas isolés du reste de la vie, car ils en font partie. Les frontières du jeu ne sont pas étanches et nombreux sont les échanges entre l'univers du jeu et l'univers environnant, comme nous l'avons vu avec l'exemple de WoW. Les jeux ne sont pas artificiels, bien que leur pratique soit toujours une activité séparée des autres activités. Toutes les définitions du jeu mènent, en fait, à une frontière « floue » (*fuzzy*) de ce qu'est un jeu et ce qui ne l'est pas. Les auteurs exposent un cas précis :

A computer program like Sim City does not have explicit goals, and in that way is more like a toy than a game. However, as its designer Will Wright has often stated, players can turn it into a game by constructing their own goals. Does it make Sim City an informal play activity or a formalized game ? It all depends on how it is framed (Salen et Zimmerman, 2004 : 82).

Cette affirmation mène Salen et Zimmerman à deux constatations. La première, déjà soulevée par Juul, est qu'en anglais, la différence entre *game* et *play* est essentielle. Grâce à cette différence, les auteurs en arrivent à nuancer ce qu'ils entendent par « jeu » : le *game* est plus régulé que le *play* et le *play* est plus libre⁹⁶. Les *games* sont un sous-ensemble du *play*, car il est possible d'avoir des activités *playful* sans qu'elles ne soient des *games* (distinction descriptive). En même temps, le *play* est un des critères définissant les *games*, mais il n'est pas le seul (distinction conceptuelle).

La seconde constatation est que le jeu peut être considéré comme un *game* ou un *play*, selon ce qu'en fait le joueur. Salen et Zimmerman donnent l'exemple de *Sim City* (Maxis, 1989), mais nous avons pris celui de *World of Warcraft*. Le sens du jeu est directement produit par le joueur et ses propres buts puisque si le *game* a un objectif précis, l'objectif du *play* est plus flou et même évolutif. Ce genre de jeu évolutif (*transformative*

⁹⁶ On pense ici au *ludus* (*game*) et à la *paidia* (*play*) de Caillois.

play) est pour eux ce qui met au défi les idées et les fait évoluer. Le jeu n'est pas fixé une fois pour toutes et se transforme au fur et à mesure du *play*. Nous verrons au cinquième chapitre de notre thèse que cette évolution est due à la présence d'un espace d'appropriation dans tous les jeux.

Si les jeux ne sont pas fixés, ils sont pourtant « séparés ». Tous les jeux requièrent de la part du joueur d'accepter « l'artificialité » des règles pour pouvoir jouer. Inspirés par Huizinga, Salen et Zimmerman font référence, comme Juul, au cercle magique pour expliquer « l'entrée » dans le jeu, mais y ajoutent un concept de Bernard Suits (1978 : 38-39) pour enrichir leur définition. De cet auteur, ils retiennent le concept de *lusory attitude*, soit l'attitude mentale requise de la part du joueur pour entrer dans le cercle magique du jeu (c'est un genre de contrat⁹⁷).

Comme pour les autres auteurs issus de l'approche classique définissant le jeu, Salen et Zimmerman croient que le jeu crée son propre espace-temps séparé de la vie « ordinaire », de la « vraie vie » (Salen et Zimmerman, 2004: 94). Bien qu'étant floues, les frontières sont toujours présentes et il n'existe pas de jeu qui ne soit pas délimité. Dans le cercle magique, l'attention du joueur est captée et les éléments du jeu prennent un sens précis et nouveau qui guide le jeu (c'est le contexte d'interprétation). Le cercle magique circonscrit, de manière explicite, un espace limité avec des possibilités infinies où seules les règles du jeu ont autorité. Pourtant, les auteurs affirment que l'analyse des frontières du jeu dépend du point de vue adopté (de la méthodologie) : au niveau des règles, le cercle magique est fermé ; au niveau de l'expérience du joueur, il peut être ouvert ou fermé ; et au niveau du contexte, le cercle magique est ouvert et, bien qu'il soit un espace clos, il réfère au « vrai » monde (*real world*) – comme nous l'avons vu avec WoW dont de nombreuses références proviennent de l'extérieur du monde du jeu.

⁹⁷ Plus tard, Salen et Zimmerman parlent d'un second contrat, qualifié de social (*social contract*), qui est celui mis en place par la communauté des joueurs pour déterminer les sens et les valeurs que le jeu produira et la manière dont les joueurs interagiront (2004 : 471-473). Le joueur accepte donc deux contrats avant d'entrer dans le cercle magique.

3.5.3 Premier niveau d'analyse : les règles

À la suite de nombreux autres auteurs, Salen et Zimmerman réaffirment que tout jeu a des règles. Les règles qui délimitent le cercle magique sont à la base de la définition du jeu et à la base de leur étude (premier niveau d'analyse). La présence de règles est l'élément commun à toutes les définitions du jeu et celles-ci constituent la forme du jeu, son organisation interne et la structure de l'objet réel (Salen et Zimmerman, 2004 : 103). Alors que le matériel des jeux, la motivation des joueurs, le dénouement du jeu, etc. peuvent varier, les règles du jeu servent d'unification : le même jeu a les mêmes règles. Les règles représentent l'identité formelle du jeu. « Looking at games as RULES means looking at games as formal systems, both in the sense that the rules are inner structures that constitute the games and also in the sense that the RULES schemas are analytical tools that mathematically dissect games » (Salen et Zimmerman, 2004: 104).

Les auteurs distinguent trois types de règles : 1) les règles constitutives qui sont les structures formelles et mathématiques sous-jacentes aux règles du jeu en tant que logique constitutive du jeu ; 2) les règles opérationnelles qui sont les lignes directrices du jeu, c'est-à-dire les règles du « jouer » qui sont habituellement écrites ou, du moins, clairement énoncées ; 3) les règles implicites qui sont les règles qui assurent un comportement approprié dans la pratique du jeu, mais aussi l'étiquette et l'esprit « sportif » par rapport aux autres joueurs.

L'énumération de ces trois types de règles permet à Salen et Zimmerman de se demander quelles sont les règles qui constituent l'identité formelle et unique d'un jeu. Les règles implicites sont souvent communes à plusieurs jeux et doivent être éliminées pour comprendre l'unicité d'un jeu. Par contre, les règles opérationnelles et constitutives, non pas prises individuellement, mais, ensemble, constituent l'identité formelle d'un jeu : l'identité émerge de l'interaction unique entre ces deux types de règles. « The constitutive [sic] and operational rules of a game work in concert to generate the formal "meaning" of a game » (Salen et Zimmerman, 2004 : 134). Le sens du jeu provient des règles constitutives

(abstraites) qui prennent forme de manière originale dans des règles opérationnelles (concrètes).

En d'autres mots, les règles opérationnelles donnent un sens unique aux règles constitutives, par interprétation : « there is interpretation between the two levels of a structure, an interpretation that produces meaning as translation occurs between levels » (Salen et Zimmerman, 2004 : 135). Cependant, ces règles opérationnelles et constitutives qui entrent en interaction pour produire « l'essence » du jeu doivent respecter les caractéristiques des règles d'un jeu : être limitatives, explicites et sans ambiguïté, partagées, fixées, impératives et « répétables » pour pouvoir être interprétées dans le sens du jeu.

C'est donc l'interaction entre les règles opérationnelles et constitutives qui créent la spécificité du jeu (*the formal identity*), mais le sens produit par le jeu dépend non seulement de ces deux types de règles, mais aussi de leur interrelation avec le troisième type, les règles implicites. « The formal meaning of a game is dependent on the intertwined constitutive [sic], operational, and implicit rules » (Salen et Zimmerman, 2004 : 136). Les trois types de règles sont essentiels, car un type de règle intervient dans l'expression des deux autres types et peut en changer le sens. L'interrelation entre ces types de règles crée le sens unique du jeu et le cercle magique est leur lieu de cohésion.

3.5.4 Les jeux numériques

Si, jusqu'à maintenant, Salen et Zimmerman ont parlé du jeu dans un sens général et qui englobe tous les genres de jeux, ils s'attardent aux différences pouvant exister entre les jeux numériques et les jeux non numériques. Avant de ce faire, ils avouent que plusieurs personnes confondent le jeu vidéo, comme matériel, et le jeu vidéo, comme ensemble de règles. Bien que le support matériel du jeu vidéo soit important, il ne constitue pas l'entièreté du système ludique. Que le jeu vidéo soit numérique ne définit pas totalement ce qu'est le jeu vidéo, mais est un des éléments parmi d'autres qui le caractérisent. D'autres éléments

pouvant le caractériser sont l'interactivité immédiate et étroite, la manipulation de l'information, l'automatisation de systèmes complexes et le réseau de communication des jeux en ligne ou en réseau (Salen et Zimmerman, 2004 : 87-90). « The four categories generally overlap and operate simultaneously, together providing the overall experience of play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 90). Or, même s'ils sont peut-être plus présents dans les jeux vidéo, ces quatre critères ne sont pourtant pas exclusifs à ce type de jeu et, finalement, le lecteur en arrive à la conclusion que rien, outre le support, ne distingue les jeux vidéo des autres types de jeu.

En rejetant l'idée selon laquelle le code de programmation est l'équivalent des règles du jeu, principalement parce qu'une grande partie du code ne réfère pas aux règles du jeu, les auteurs éliminent une particularité que certains pouvaient voir dans les jeux vidéo par rapport aux autres jeux. Le code peut définir des règles du jeu, mais il en contrôle aussi la manipulation, l'interaction entre le système et la mémoire de l'ordinateur, de l'audio et du visuel, etc. – tous des aspects qui peuvent n'avoir aucun lien avec les règles du jeu. « This means that although there is some overlap between the code of a game program and the rules of the game that the program makes possible, there is not a one-to-one correspondence between them » (Salen et Zimmerman, 2004 : 142). Si un aspect visuel peut être un élément purement esthétique, ce même aspect visuel peut devenir une règle du jeu dans un contexte précis. Il n'est pas possible de faire une liste de ce qui est une règle ou non dans un jeu numérique; mais, chose certaine, le code ne correspond pas nécessairement aux règles du jeu : il définit plus que les règles et, en même temps, il ne peut pas définir toutes les règles.

En fait, globalement, les règles des jeux numériques sont les mêmes que les jeux non numériques : « they are concerned with the actions players take and the outcome of those actions » (Salen et Zimmerman, 2004 : 149). Par exemple, les règles constitutives des jeux numériques sont similaires aux règles constitutives des jeux non numériques parce qu'elle réfèrent à des événements internes qui n'ont pas de lien avec leur expression dans des règles opérationnelles : « constitutive [sic] rules are concerned with internal events (events related to the processing of a choice) and not with external events (events relating to the representation of a choice) » (Salen et Zimmerman, 2004 : 147). Peu importe la forme que

prend le choix, c'est le processus à l'origine du choix qui compte dans ce type de règle. La forme « extérieure » (nous pourrions dire, la forme « effective ») du jeu n'a pas d'incidence sur les règles constitutives. En d'autres mots, que les règles constitutives prennent forme dans des objets numériques ou non n'a pas d'incidence sur leur sens.

En ce qui a trait aux règles opérationnelles d'un jeu numérique, ce sont des règles qui interviennent directement dans le comportement du joueur et l'interactivité avec le jeu : « the operational rules of a digital game are those rules that relate directly to a player's behavior and interaction with the game » (Salen et Zimmerman, 2004 : 147). Ce type de règle engage le joueur à manipuler le matériel du jeu (les périphériques d'entrées), mais il faut bien distinguer ces règles des décisions qui relèvent du design du jeu. Ce type de règle comprend à la fois des événements internes et externes du jeu. « The operational rules of digital games are not only concerned with the internal events, but also the external events of a game – player input and game output, expressing choices and outcomes to the player » (Salen et Zimmerman, 2004 : 149).

Pour ce qui est des règles implicites, elles peuvent être communes ou non aux jeux numériques, mais certaines règles implicites sont propres aux jeux numériques en général. Elles semblent être évidentes, mais sont pourtant des règles qui font partie du jeu (bouger la souris, lancer ou éteindre un programme de jeu, etc.) : ce sont des « unstated assumptions of the game's platform » (Salen et Zimmerman, 2004 : 149). En fait, si l'on suit le raisonnement des auteurs, les trois sortes de règles sont plus difficiles à énoncer dans les jeux numériques que dans les jeux non numériques, bien qu'elles se ressemblent dans les deux cas : « with digital game, the rules are buried in layers of program code and are often difficult to identify » (Salen et Zimmerman, 2004 : 148)⁹⁸. La difficulté est de distinguer ce qui relève ou ne relève pas des règles dans la structure du jeu.

⁹⁸ Nous pouvons aussi soulever l'hypothèse qu'elles sont plus difficiles à identifier parce que les jeux vidéo sont rarement accompagnés d'un manuel d'instruction (les joueurs découvrent les règles en jouant, par exploration, et elles deviennent « instinctives »). De plus, elles sont particulièrement complexes dans certains jeux, comme *World of Warcraft*, ce qui rend presque impossible de toutes les nommer.

Lorsque Salen et Zimmerman font référence aux règles comme structure profonde, ils excluent toutes considérations esthétiques et d'identité représentationnelle. « Looking purely at the rules of a game means repressing many other fascinating qualities of game play and game culture » (Salen et Zimmerman, 2004 : 121). Si on se base sur une étude des règles, on s'intéresse non pas à l'expérience qui est faite des règles, mais aux règles qui constituent cette expérience. Étudier les règles d'un jeu (premier niveau d'analyse) est un processus analytique, méthodique et plus précis que d'autres types d'études, mais demeure artificiel (aucun jeu ne se conçoit à l'extérieur de l'idée d'être joué⁹⁹). Pour cette raison, les auteurs développent aussi un deuxième niveau d'analyse du jeu (*play*).

3.5.5 Deuxième niveau d'analyse : le *play*

Malgré la fascination que peut exercer la « perfection » des règles, le jeu ne se pense pas hors de l'expérience qui en est faite. Les règles représentent la structure théorique et synchronique des jeux alors que le jouer (*play*) est l'expérience concrète et diachronique. Les règles existent sans actualisation, comme système formel abstrait (comme la langue, selon Saussure) alors que le *play* nécessite une actualisation par un joueur qui fait l'expérience du jeu et de ses règles comme structure profonde (comme la parole). « Rules are the logical underbelly beneath the experiential surface of any game » (Salen et Zimmerman, 2004: 120). Le sens des règles n'existe que pour créer du jeu (*creating play*) : « the play of a game only occurs as players experience the rules of the game in motion » (Salen et Zimmerman, 2004 : 302). À ce niveau d'analyse, le jeu peut être vu comme un système d'expérience et de plaisir, un système de sens et de narrativité, un système de simulation et de jeu social (et leur liste n'est pas exhaustive).

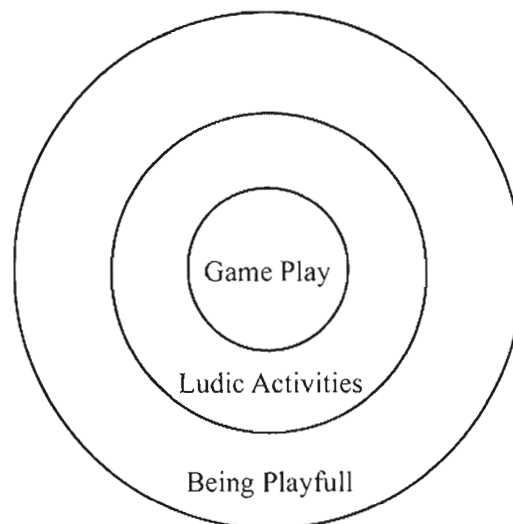
Pour leur étude, les auteurs divisent le *play* en trois catégories, selon le niveau de liberté laissé au joueur en ce qui a trait aux règles : 1) le *game play*, soit l'interaction entre les

⁹⁹ Même si un jeu est conçu d'un point de vue théorique et qu'il n'a jamais été joué, sa conception passe nécessairement par l'idée abstraite d'être créé pour être joué.

règles du jeu et l'expérience qui en est faite (le *game* vu comme structure fixe et genre très formalisé de *play*) ; 2) les activités ludiques (*ludic activities*), qui sont des activités qui incluent les *games*, mais aussi tous les comportements basés sur une structure ludique, mais qui ne sont pas des *games* à proprement parler ; 3) et *being playful*, la catégorie la plus large et qui englobe une vaste variété d'actions faites dans un esprit de jeu (comme les jeux de mots, par exemple). Le *game play* est inclus dans les deux autres catégories et les activités ludiques sont incluses dans la dernière catégorie, plus large, de l'esprit de jeu.

Tableau 3.1

Les catégories du *play* selon Katie Salen et Eric Zimmerman



(Salen et Zimmerman, 2004 : 304)

À partir de ces trois catégories, Salen et Zimmerman définissent le *play* : « play is free movement within a more rigid structure » (2004 : 304) ou encore « play is an emergent property that arises from the game as a player engages with the system » (2004 : 316). Le *play*, c'est l'« espace » de mouvement que s'approprie le joueur lors de l'expérience et l'émergence des possibilités. « Play is an expression of the system, one that takes advantage of the space of possibility created from the system's structure » (Salen et Zimmerman, 2004 : 304). Le système formel du jeu se révèle seulement à travers l'expérience que le joueur en fait et l'espace de possibilité est en fait l'espace d'expériences potentielles. L'expérience est

entendue comme une participation au système, soit l'interactivité préalablement présentée. Jouer est possible parce qu'il y a des structures rigides, mais jouer est aussi possible lorsque le joueur se place en opposition à ces structures « pour en jouer ». « In all of its many guises, play opposes and play resists. But it does so playfully, making use of existing structures to invent new forms of expression » (Salen et Zimmerman, 2004 : 305).

Ainsi, la force du mouvement libre du *play* dans la structure rigide des règles peut être si puissante que le *play* peut entraîner des changements de structure. Il peut y avoir co-construction du jeu par le *play* qui transforme les règles. Ce cas particulier du *play*, parmi d'autres formes, prend le nom de jeu transformable (*transformative play*) où « the play doesn't just occupy and oppose the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole » (Salen et Zimmerman, 2004 : 305). À partir du moment où des joueurs sont impliqués dans l'équation du jeu, le jeu transformable peut se produire à différents niveaux et dans les trois catégories du *play*. Dès qu'il y a *play*, il y a possibilité de transformations : « play never merely resides in a system of rules, but through an ongoing process of friction, affects change in the system » (Salen et Zimmerman, 2004 : 558).

Le concept au cœur du *play* est donc l'expérience que le joueur fait du jeu. Cette expérience dépend d'une mécanique principale (*core mechanic*), soit les actions répétitives que le joueur doit accomplir, mais elle dépend aussi du paradigme dans lequel se situe le joueur (les auteurs parlent du paradigme du *player-as-producer*, des types de rapport aux règles, des types de joueurs, etc.). En fait, le sens du jeu émerge à la fois du système de règles (interne) et du contexte (externe) dans lequel il prend place. L'interprétation fait le relais entre les deux et est, dans les jeux, l'acte de jouer : « interpretation in game is the act of play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 374). C'est la raison pour laquelle, dès qu'il y a *play*, il y a possibilité de *transformative play*, car l'ensemble des sens possibles est infini. Il y a transformation au niveau des règles, mais aussi au niveau du contexte plus général des joueurs, ce que les auteurs appellent le *transformative social play*. « In transformative social play, players use the game context to transform social relationships » (Salen et Zimmerman, 2004 : 475). Cette forme de transformation au niveau social due au *play* relativise la force

d'autorité des règles, car celles-ci sont sans cesse évaluées et transformées par l'action des joueurs.

En fait, les auteurs remarquent que les jeux vidéo joués en solitaire sont plutôt une nouveauté dans l'univers des jeux puisque, depuis des siècles, la grande majorité des jeux sont pratiqués en groupe. Jouer est une activité sociale, une façon d'entrer en contact, et le jeu apparaît comme un système symbolique par lequel les joueurs communiquent. Il existe deux niveaux de sociabilité dans les jeux. Le premier niveau d'interactions sociales se situe dans le cercle magique, à partir des règles du jeu et inclut, par exemple, le rôle du joueur, dans un sens général.

Le second niveau prend sens à partir d'éléments extérieurs au cercle magique, par exemple dans les liens préexistants à la pratique du jeu. « Whether internally or externally derived, social relationships between players are modified by every action taken in the game. » (Salen et Zimmerman, 2004 : 462) Les relations à l'extérieur du jeu ont un impact majeur sur le sens du jeu et sur les relations dans le cercle magique du jeu. Les relations sociales extérieures au jeu se transforment dans le jeu et par le jeu grâce à une mise à l'épreuve des codes sociaux. Ces relations entre le jeu et les éléments extérieurs est ce que les auteurs appellent le *metagaming*. Le *metagaming*, en tant que sortie du cercle magique, fait le lien entre l'artificialité du jeu et l'authentique réalité sociale dans laquelle il prend forme. Des sens relevant du *metagaming* sont produits par le passage entre le jeu, les joueurs et le contexte. Cette notion de *metagaming* est particulièrement pertinente pour faire état de ce qu'est le sens de WoW, car le jeu vidéo en ligne comprend nécessairement cette imbrication avec le social.

En fait, Salen et Zimmerman ajoutent que les interactions sociales sont tellement entremêlées entre ce qui se passe dans le jeu et à l'extérieur du jeu qu'il est impossible de faire abstraction de la culture dans notre étude du sens du jeu. « Because the forms of social interaction that occur *within* a game have strong connections to forms of social interaction *outside* the game, it will be impossible to consider social play without straying just a bit into the realm of culture » (Salen et Zimmerman, 2004 : 463). Après les règles (premier niveau) et

le *play* (deuxième niveau), la culture est le troisième niveau d'analyse mis en place dans la méthodologie des deux auteurs.

3.5.6 Troisième niveau d'analyse : la culture

La culture est ici entendue, du point de vue de la conception des jeux, comme « l'environnement du jeu », ce qui existe à l'extérieur du cercle magique. La culture établit une relation entre les jeux et le contexte dans lequel ils sont pratiqués, car les jeux sont partie intégrante de la culture et sont des objets culturels : « as systems of representation they reflect culture » (Salen et Zimmerman, 2004 : 507). Les jeux reflètent les valeurs et les idéologies dans lesquelles ils ont pris forme, mais, en même temps, ils sont un moyen, pour les joueurs, de participer à la culture et de la transformer. Ces transformations culturelles naissent du jeu (au niveau des *rules* et du *play*), mais prennent vie à l'extérieur du cadre strict du jeu en faisant des références externes, en ayant une influence, en modifiant la culture. « This ability of games to affect the contexts in which they are played represents a cultural instance of *transformative play* » (Salen et Zimmerman, 2004 : 507). Il y a du « jeu » dans la culture et certains jeux transforment le contexte dans lequel ils sont joués – idée qui rappelle celle de Huizinga a propos de la culture « qui est jouée ».

À l'inverse, si les jeux peuvent transformer la culture, la culture intervient dans le sens produit par le jeu : « conceived as a system of shared ideas, values, and behaviours negotiated and transformed over time, culture can play a powerful role in shaping the meaning of a game » (Salen et Zimmerman, 2004 : 509). Les jeux peuvent combiner la contrainte des conventions culturelles avec le mouvement libre du *play*. En jouant, nous jouons aussi avec ces conventions qui sont reflétées dans le jeu. Les jeux représentent ainsi la culture et sont des représentations de la culture : ce sont des *cultural texts*. « This process of *interpreting* games as symbolic objects, as cultural texts that reflect their contexts, is one way of understanding games as culture » (Salen et Zimmerman, 2004 : 510).

De manière plus précise, les auteurs expliquent que les jeux sont des contextes sociaux d'apprentissage de la culture. Ils sont un lieu où la culture et son système de valeurs sont incarnés, transmis, reflétés, consolidés et parfois même transformés : les jeux peuvent être analysés comme des systèmes idéologiques, de rhétorique culturelle et même de résistance. Les actes de résistance apparaissent lorsqu'il y a des frictions entre le *free play* et la structure rigide des règles. Ces actes « can shape and reshape game so that the values of the "real" world are made explicit within the artificiality of the game, values that might be reinforced, questioned, inverted, or subverted through play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 567).

D'ailleurs, la frontière entre « l'artificialité » du jeu et la « vraie vie » – deux expressions que Salen et Zimmerman relativisent – peut parfois être particulièrement difficile à distinguer. S'ils donnent, eux aussi, l'exemple évident de *Majestic* (Electronic Arts, 2001), les auteurs affirment que tous les jeux engagent des rapports avec l'environnement dans lequel ils sont pratiqués, mais aussi que tous les jeux prennent place, d'une manière ou d'une autre, dans le cercle magique – sinon, il n'y a plus de jeu. Pour définir le jeu, il faut donc observer leur contexte (troisième niveau d'analyse), mais il ne faut pas oublier leur structure propre (premier niveau) et l'expérience unique qui peut en être fait (deuxième niveau).

3.5.7 Critique

Salen et Zimmerman relativisent de nombreuses idées préconçues en ce qui concerne les études sur le jeu en replaçant les concepts dans le cadre plus général d'une analyse sur trois niveaux. L'avantage de cette approche est de produire une somme impressionnante de connaissances en les situant directement dans le contexte à partir duquel on doit comprendre l'information. Ce qui a pu être affirmé et contredit par les précédents théoriciens du jeu doit se lire selon le plan d'analyse adopté. Par exemple, le critère de « séparation » que Huizinga et Caillois ont accordé au jeu est valide au niveau des règles, mais Henriot avait raison de le

remettre en question sur le plan de la culture : les règles du jeu sont séparées des autres types de règles, mais il reste que le jeu fait partie de la vie.

La démarche de Salen et Zimmerman permet donc d'adopter plusieurs points de vue simultanés sur le même objet sans se contenter d'une seule définition pour parler de concepts aussi larges que les règles, le jeu ou la culture. Or, les deux auteurs se risquent tout de même à produire une définition du jeu qui pourrait recevoir les mêmes critiques faites aux définitions de Huizinga, Caillois et Juul. Salen et Zimmerman auraient pu se contenter de présenter les huit définitions qu'ils considèrent incontournables en les critiquant, sans nécessairement produire *une* définition. Alors qu'ils s'inscrivent tout à fait dans les nouvelles perspectives sur le jeu, leur définition relève de l'approche classique – ce qui est en partie contradictoire par rapport à leur démarche puisqu'elle décrit principalement le premier niveau d'analyse, sans tenir compte des deux autres niveaux.

Cela étant dit, la mise en lumière de la responsabilité du concepteur de jeu dans le type d'expérience qu'il veut faire vivre aux joueurs et dans le type de valeurs qu'il veut promouvoir est particulièrement pertinente pour la rédaction de notre thèse. Le concepteur ne fait pas que produire un « jeu », il produit à la fois une source d'émotions qui peuvent être très significatives pour le joueur et fabrique aussi un artefact de la culture qui pourra avoir un impact dans la société. « Creating games is also creating culture, and therefore beliefs, ideologies, and values present within culture will always be a part of a game, intended or not » (Salen et Zimmerman, 2004 : 517). Le concepteur a une responsabilité individuelle et sociale quant à l'expérience qu'il fera vivre aux joueurs et quant à sa participation à la reproduction ou à la transformation de la culture. Le jeu n'est pas « gratuit » et son sens, éthique, sera analysé dans le chapitre VI de notre thèse (par contre, du point de vue du joueur seulement).

Certains autres concepts ou idées de Salen et Zimmerman ont été trop brièvement présentés ou carrément occultés dans cette présentation critique, mais plusieurs seront développés dans des parties subséquentes de notre thèse. Par exemple, un chapitre entier de *Rules of Play* est consacré au jeu considéré en tant que système de représentations et système

permettant de représenter. Les liens entre *representation*, *meaning* et *play* seront largement traités dans le prochain chapitre, tout comme la distinction entre règles idéales et règles réelles. Grâce à leur *Game Design Fundamentals*, Salen et Zimmerman nous ont offert une base solide et un vocabulaire unifié pour discuter des principaux concepts permettant de définir ce qu'est un jeu et l'expérience que l'on peut en faire.

3.6 Thomas M. Malaby

Thomas M. Malaby est un anthropologue états-unien qui s'intéresse au jeu depuis une quinzaine d'années. Il d'abord publié un ouvrage consacré au jeu dans la Grèce Antique, puis s'est penché sur les jeux vidéo. Il a, entre autres, écrit les articles suivants, sur lesquels nous allons nous baser : « Parlaying Value: Capital in and Beyond Virtual Worlds » (2006), « Beyond Play : A New Approach to Games » (2007) et « Anthropology and Play : The Contours of Playful Experience » (2008).

3.6.1 Définition du jeu

La démarche de Malaby est plus modeste que celle de Salen et Zimmerman en ce qui a trait à la définition du jeu, mais cet auteur présente une posture critique incontournable qui nous aide à comprendre l'expérience ludique. Sans jamais le citer, Malaby s'inscrit pourtant dans la lignée des travaux de Jacques Henriot et remet lui aussi en question les définitions classiques basées sur des critères inhérents à tous les jeux (séparation, fiction, improductivité, etc.).

Malaby préfère définir le jeu à la fois par sa structure qui génère de la contingence, c'est-à-dire par « ce qui aurait pu être autrement » ou ce qui n'était pas « nécessaire », mais surtout par l'expérience qui en est faite, le sens qui est produit et le contexte de la pratique. Il

a été influencé par une partie des écrits de Huizinga (celle qui concerne les liens entre le jeu et la culture) et fait du jeu un mode d'expérience parmi toutes les expériences de la vie. Plus spécifiquement, Malaby étudie l'expérience que le joueur peut faire du jeu et le lien entre les règles du jeu, comme structure rigide, et l'interprétation, en partie circonscrite, en partie libre, que le joueur fait (le *play* de Salen et Zimmerman). À l'instar du point de vue de Mihaly Csikszentmihalyi (1971 : 45-58) adopté dans les années 1970, Malaby affirme que le jeu doit être conçu comme un mode d'expérience, comme un engagement dans le monde.

À partir de cette posture, Malaby formule ainsi sa définition du jeu : « a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes » (Malaby, 2007 : 96). Sa définition nous permet de comprendre que les jeux sont des lieux circonscrits de contingence où sont produits des effets qui sont interprétés par le joueur (les objectifs explicites du jeu, mais aussi tous les genres d'événements liés au jeu) ; ces lieux sont séparés de manière relative et sont légitimés socialement par le contexte où ils sont pratiqués. Si, à première vue, sa définition semble trop générale pour être applicable, en fait, elle définit spécifiquement notre rapport au jeu comme principal critère distinctif (le deuxième niveau d'analyse de Salen et Zimmerman), en tenant compte de la structure du jeu (premier niveau) et de son contexte d'actualisation par le joueur (troisième niveau).

En effet, Malaby s'attarde au rapport entre le jeu et le joueur, au lieu de faire ressortir les critères définissant le jeu à partir de critères transcendants. Selon lui, on ne devrait pas décrire ce qu'est le jeu de manière inhérente (les critères dépendent en fait du contexte), mais plutôt ce qu'est l'expérience du jeu, l'expérience étant considérée simultanément comme construction du sens et comme pratique. À ce niveau de l'analyse, ce n'est plus le jeu lui-même qui définit ses propriétés de manière transcendantale, mais bien l'expérience que nous en faisons : nous créons du sens à partir d'une activité. Le jeu est une pratique humaine, relative culturellement, et un artefact construit socialement avec certains traits communs (au point de vue de la notion). Le contexte du jeu et de tout autre champ de l'expérience humaine sont égaux, d'un point de vue ontologique : « seeing games as, fundamentally, socially legitimate arenas for contingency direct us to the processes that games contrive and contain

and illuminates how they are both constantly amenable to transformation and how they resonate with other domains of experience » (Malaby, 2007: 96).

L'expérience que les joueurs font du jeu fait écho aux autres expériences de leur vie et, en cela, le jeu reflète et constitue un processus de l'expérience humaine (il est ici question de la fonction de jeu). Comme processus fondamental sans cesse en devenir, il participe à la création de nouvelles significations et de nouvelles pratiques – avec la possibilité pour le jeu lui-même de se redéfinir entièrement. Le jeu peut être transformé intentionnellement (on discute de certaines règles) ou non intentionnellement (par la pratique de joueurs talentueux qui trouvent de nouvelles manières de jouer), ce qui importe est que

games are grounded in (and constituted by) human practice and are therefore always in the process of becoming. This also means that they are not reducible to their rules. This is because any given singular moment in any given game may generate new practices or new meanings, which may in turn transform the way the game is played, either formally or practically (through a change in rules or conventions) (Malaby, 2007: 103).

Voilà pourquoi on ne peut pas définir le jeu à partir de ses règles : un même ensemble de règles a le potentiel de se transformer indéfiniment selon l'expérience qui en est faite et le sens produit par le joueur. Les jeux sont à la fois récursifs et dynamiques, c'est-à-dire qu'ils reproduisent leurs règles, mais peuvent aussi introduire des changements. Il y a toujours une émergence possible de changements¹⁰⁰, car le jeu est processuel (*games are processual*).

3.6.2 La contingence et le sens

Cette façon de concevoir les jeux en tant que « procès » (ou processus) fait écho à l'empirisme des pragmatistes anglo-saxons et à la sémiotique (Malaby réfère à Charles S. Peirce, William James, John Dewey et Oliver W. Holmes) et à la théorie des usages (*practice*

¹⁰⁰ Nous étudierons en détail l'émergence au point 5.2.1.

theory). L'expérience humaine est illimitée, mais, en même temps, influencée par des règles. Bien que la fonction des règles d'un jeu soit différente de celles d'une société (celles du jeu créent de l'imprévisibilité alors que celles d'une société tentent de la réduire), la vie humaine et les jeux ont en commun de produire des régularités, des schèmes et des récurrences dans leurs institutions, pratiques et significations, mais aussi une certaine contingence. « Games are distinctive in their achievement of a generative balance between the open-endedness of contingencies and the reproducibility of conditions for action¹⁰¹ » (Malaby, 2007 : 106). Bien qu'elles soient combinées de manière « forcée » (*contrived*) ou artificielle dans les jeux, la contingence et les contraintes sont présentes dans toutes nos expériences et pas seulement dans les expériences ludiques.

Pourtant, pour Malaby, le concept de contingence prend une grande importance dans sa définition du jeu pour deux principales raisons. D'abord, les jeux sont une question de « désordre » : leurs résultats peuvent être ceux qui sont explicitement définis, mais peuvent aussi concerner les contingences que l'occasion du jeu génère (comme nous le verrons au chapitre V). Il demeure toujours une part incertaine dans les résultats obtenus, bien qu'ils soient en partie contrôlés par « l'architecture » du jeu (les contraintes concrètes : de la matérialité du jeu aux règles), la culture (les pratiques et attentes) et l'économie (le marché).

Le second élément relevé par Malaby est que les jeux génèrent du sens (comme nous le verrons au chapitre V). Tous les résultats au cours du jeu sont sujets à des interprétations qui sont plus ou moins partagées socialement. Ces interprétations sont illimitées, tout comme le sont les pratiques qui en découlent. Cette contingence des jeux est ce qui peut expliquer l'intérêt qu'ils suscitent chez les joueurs. « Play becomes an attitude characterized by a readiness to improvise in the face of an ever-changing world that admits of no transcendently ordered account » (Malaby, 2008 : 2). Le jeu peut servir de champ exploratoire pour s'habituer à l'imprévisibilité qui a lieu dans le monde.

¹⁰¹ Cependant, Malaby relativise la possibilité de reproduction des conditions de l'action en citant le scientifique James Clerk Maxwell: « metaphysical doctrine that from the same antecedents follow the same consequents... is not of much use in a world like this, in which the same antecedents never again concur, and nothing ever happens twice » (Maxwell, 1884, cité dans Malaby, 2008 : 8).

Ainsi, l'indétermination des jeux, bien que circonscrite d'une certaine manière, incarne l'ouverture infinie au monde. « We may usefully take from [this perspective] the principle that play as a disposition is intimately connected with a disordered world that, while of course largely reproduced from one moment to the next, always carries within it the possibility of incremental or even radical change » (Malaby, 2008 : 7). Nous vivons dans un monde incertain et en changement et le jeu (*play*) reflète une attitude où l'on reconnaît que les événements ne peuvent jamais être entièrement dénués de contingence, même s'ils sont orchestrés et routiniers. Le monde est en changement et le jeu, depuis les Grecs, peut être une manière de concevoir l'incertitude de nos propres vies. « Viewed this way, games assume a powerful relationship to human practice and social process » (Malaby, 2008 : 4).

Malaby réaffirme alors que le jeu est un mode particulier d'expérience, une disposition face à l'indétermination, mais aussi une disposition à faire du joueur un agent des processus sociaux. Selon l'anthropologue, la seule différence entre le jeu et la vie concerne les bornes délimitant la contingence des jeux qui sont parfois plus explicites et peut-être plus faciles à saisir que les autres types de limites. Le jeu est un « domaine » particulier dans l'ensemble des domaines de la société et non pas un « espace » séparé. « A domain is a semibounded arena for action, where certain conventional expectations apply and certain resources may be available » (Malaby, 2006 : 144). En ce sens, le jeu est séparé de la vie de manière pratique, mais pas fondamentale¹⁰², puisqu'il y a finalement peu de différence entre la vie de tous les jours et le jeu.

3.6.3 Remise en question du critère de « séparation »

Selon Malaby, il n'y aurait pas autant de différences qu'il y paraît en ce qui a trait à l'ancienne distinction entre, d'un côté, le jeu et, de l'autre, le travail. Pour lui, la séparation

¹⁰² D'ailleurs, Henriot faisait cette même critique des catégories de Caillois : « non seulement le Hasard et le Simulacre mais encore la Compétition et le Vertige se présentent comme des façons de faire, des états, des types de situations qui ne comprennent en eux-mêmes aucun élément de nature spécifiquement ludique » (Henriot, 1989 :112).

« travail » et « jeu » est purement contextuelle. De nos jours, il est souvent difficile de distinguer le jeu du travail : « it has become difficult to deny that play is often productive, and that work, rather than always a matter of routine, can be shot through with the open-endedness we most often associate with play » (Malaby, 2008 : 1). Comme nous l'avons vu précédemment, le jeu ne réfère pas intrinsèquement à une activité (jouer), mais bien à un mode d'expérience. L'opposition entre « jouer » et « travailler » est une création représentative d'une dichotomie normative entraînant un certain nombre d'*a priori* (les jeux sont dévalués par rapport au travail, ils sont improductifs, etc.). Cette opposition n'est pas fondamentale, mais culturellement connotée.

En effet, pour des auteurs tels que Caillois, le jeu se définit à partir de son manque de productivité et est qualifié de non-travail (*non-work*) séparé de la vie. De cette séparation définie culturellement dépend directement notre attitude envers le jeu. Il y aurait d'un côté la « vraie » vie et, de l'autre, le jeu ; d'un côté le réel et, de l'autre, le *virtual* comme un « presque réel ». Cela entraîne immédiatement un jugement axiologique (les jeux sont bons ou mauvais), ce que nous devrions bannir de toutes les définitions du jeu selon l'auteur. La définition de Malaby a cet avantage de placer le contexte ludique et les autres contextes sur un pied d'égalité ontologique : « *game contexts and other arenas of human experience ontologically on a par with each other* » (Malaby, 2007 : 109).

Fortement influencé par les écrits de Huizinga, Malaby explique que cette « fausse » séparation aurait eu lieu au moment où, historiquement, l'Occident a fait la distinction entre l'activité productive « matériellement » et celle qui ne l'est pas, entre celle qui apporte quelque chose à la société et celle qui ne sert à rien. Inspiré par les travaux de David Lancy (1980 : 324-328), Malaby donne l'exemple des *Kpelle* (ou *Guerzé*, en français) qui ne font pas ce genre de distinction, puisque les concepts de travail et de jeu réfèrent à un seul et même mode d'expérience : « they felt both must be present in all human action » (Malaby, 2008 : 5).

Par cet exemple, Malaby essaie de montrer à quel point cette séparation conceptuelle a servi à justifier la mise à l'écart du jeu par rapport au monde « sérieux ». Si, dans notre

culture, existe ce genre de distinction, elle n'est pas inhérente au jeu, mais bien au rapport que nous entretenons avec lui (au sens que nous donnons à sa notion). D'ailleurs, même dans l'Occident moderne, des exemples peuvent être apportés où la distinction entre « monde ludique » et « monde sérieux » ne tient pas : ainsi de la loterie où sont tirés les noms des immigrants qui seront acceptés sur le sol états-unien. Au lieu d'opposer le jeu et le travail, nous devrions plutôt adopter la distinction entre la forme culturelle de jeu (en tant que *game*, peu importe la forme que prend le *play*) et le mode d'expérience culturelle (le *play* dans les activités, peu importe si elles sont des *games*).

Il faut alors bien faire la distinction entre ce qu'est le jeu en tant qu'activité (*game*) et le jeu en tant que mode d'expérience (*play*). Malaby fait cette distinction à partir des écrits de Phillips Stevens (1980: 316-323) :

if by play we are trying to signal a *mode of human experience* – a way of engaging the world whatever one is doing – then we cannot simultaneously use it reliably as a label for a *form of distinct human activity* (something that allows us to differentiate categorically between activities that are play and those that are not) (2008 : 5).

Malaby fait un parallèle avec le rituel, comme activité (ou pratique), et l'expérience religieuse qui peut en être faite : comme le rituel, le jeu est une activité et cette activité peut être l'occasion d'une expérience ludique. Les jeux (*games*) sont seulement une forme institutionnalisée de pratique, c'est-à-dire une forme reconnue (par coutume) d'expériences ludiques. « Games provide a context for the display of a ready and capable disposition » (Malaby, 2008 : 11). Cependant, si les *games* sont associés aux expériences ludiques et sont plus propices à créer de tels genres d'expériences, il peut ne pas y avoir d'expérience ludique avec un jeu et des expériences ludiques sans un jeu (comme il peut y avoir des expériences religieuses sans rituel).

3.6.4 Remise en question des autres critères

Malaby donne d'autres exemples de jeux où le sens produit dépasse largement les définitions habituellement données ou les connotations qui lui sont généralement associées. En effet, l'usage que les institutions sociales et le système capitaliste font du jeu n'a plus rien à voir avec le plaisir, la gratuité, la séparation de la vie, l'improductivité, la fiction et l'esprit enfantin, critères souvent associés au jeu. Malaby donne les exemples suivants : les Jeux Olympiques de Berlin où les jeux servaient de propagande ; les travailleurs chinois qui passent des heures à travailler dans des jeux en ligne (comme dans *World of Warcraft*) pour vendre les objets accumulés au cours du jeu en échange de devises étrangères ; le concours de programmeurs, le *TopCoder*, où le résultat du jeu se transforme en la commercialisation des logiciels programmés durant la compétition, etc.

De tous ces exemples, il faut comprendre que les jeux, et plus spécifiquement les jeux vidéo en ligne, ont des conséquences sur la vie quotidienne. « Games are activities that can accommodate any number and kind of stakes and are not intrinsically consequence free or, therefore, separable from everyday experience » (Malaby, 2007 : 98). Plus que jamais auparavant, les jeux vidéo en ligne remettent en question les anciennes distinctions faites entre le jeu et le reste de la vie. Selon l'auteur, maintenant que nous sommes rendus à l'ère des jeux numériques, l'opposition devrait désormais être, non pas entre le jeu et le travail, mais entre les institutions productrices de jeux vidéo (ou d'environnements numériques ludiques) et les joueurs-utilisateurs. « We should also notice the implicit distinction here between "players" and the sponsoring institutions which create conditions for such play » (Malaby, 2008 : 14).

3.6.5 Critique

Pour Malaby, il est clair que le jeu est loin d'être un phénomène banal et que les critères habituellement utilisés pour le décrire ne lui sont pas inhérents. Ils peuvent être présents comme critères, mais n'appartiennent pas à tous les jeux de manière « essentielle ». Ces caractéristiques sont toujours une réalisation culturelle dépendante d'un contexte donné et, selon lui, le contexte actuel du jeu vidéo tend à transformer les anciennes catégories (mais elles étaient probablement inadéquates bien avant l'arrivée des jeux vidéo). C'est entre autres pour cette raison que Malaby milite pour considérer le jeu plutôt comme un mode d'expérience.

En ce sens, sa définition a une valeur heuristique plus grande que celles relevant de l'approche classique, puisqu'elle ne se limite pas à faire une liste de critères transcendants ou une liste de ce qui est un jeu ou non (comme l'a fait Juul). Malaby cherche plutôt à voir ce qui fait que nous « jouons » en évacuant la distinction entre le jeu et la « vraie » vie : le jeu fait partie de la vie et n'est pas « à part » sous prétexte qu'il est « faux », ce que tend à prouver l'usage qui est fait de WoW. Le jeu possède de « vrais » enjeux et conséquences et nous informe autant sur nous-mêmes que n'importe quel autre champ d'expérience. En ce sens, Malaby s'inscrit dans l'approche des nouvelles perspectives sur le jeu en l'appliquant plus spécifiquement aux jeux vidéo.

De plus, en faisant la distinction entre l'activité comme *game* régulé et le mode d'expérience comme *play* libre, cet auteur prévient la répétition de certaines confusions. L'expérience est une construction de sens et une pratique qui répondent tous deux à certaines régularités, idées qui seront étudiées au chapitre IV. En outre, le concept de transformation est aussi important, sinon plus, pour comprendre l'expérience ludique : le jeu est en devenir, car il est un processus comportant des indéterminations. Malaby a développé cette idée et la contingence présente dans le jeu (comme dans la vie) est un concept qui nous sera utile au chapitre V. Cependant, compte tenu de ses écrits relativement courts, Malaby n'approfondit malheureusement pas toutes les voies qu'il a ouvertes, mais certaines valent la peine d'être

explorées. Par exemple, l'idée selon laquelle le jeu est un moyen d'appivoiser la contingence du monde et est un engagement existentiel (c'est-à-dire que la pratique du jeu engage l'humain tout entier) sera développée dans les deux derniers chapitres de notre thèse.

Bien qu'il reprenne en partie la posture développée par d'autres auteurs, Malaby a le mérite de résumer les différentes approches faisant du jeu non pas une structure (avec des critères inhérents ou une interprétation psychologisante), mais bien un mode d'expérience circonscrit et en transformation au fur et à mesure des pratiques et des contextes d'usage. Finalement, l'auteur en arrive à se demander, de manière très pertinente : « How might we build on this [processual] approach to develop a pragmatic treatment of games that, rather than reducing them to their rules or other formalized categories, instead accommodates their open-endedness and recursiveness, their potential to generate new practices and meanings ? » (Malaby, 2007: 105) Cette question guidera la rédaction des prochains chapitres.

Conclusion du chapitre III : Les nouvelles perspectives sur le jeu

Dans ce chapitre, nous avons vu que, pour Fink, il est clair que le jeu peut être utilisé pour comprendre la place de l'humain dans le monde. Ce philosophe fait une analogie entre le jeu du monde, comme itinéraire de la pensée, et le jeu humain, comme phénomène insaisissable. Plus encore, selon lui, le jeu produit le monde et jouer est un acte existentiel sérieux, « le plus sérieux ». Lorsqu'il parle du jeu producteur du monde et producteur du réel, Fink parle en fait de la fonction de jeu. Cette fonction s'opère lorsque les humains jouent et ce jeu humain peut être considéré comme un symbole permettant de comprendre la fonction de jeu dans le monde. Il se demande alors comment le monde est produit grâce au jeu, question à laquelle nous répondrons au cinquième chapitre de notre thèse.

Henriot rejoint en ce point Fink qui parle du jeu comme un acte existentiel. Pour Henriot, jouer illustre le pouvoir de vouloir et l'exercice du pouvoir sur soi. En fait, pour qu'il y ait jeu, il doit y avoir simultanément une conduite ludique observable et une

conscience ludique intérieure du joueur qui est seul à pouvoir jouer. En d'autres mots, la pratique ludique n'est rendue possible que grâce au jeu existentiel du joueur. Ce jeu existentiel est la distance à l'intérieur de l'être du joueur. Alors que nous rejetons l'explication « psychologique » du jeu (comme conscience), nous retenons cette distance comme forme du jeu, comme condition essentielle pour qu'il y ait « jeu ». Cette distance définit d'ailleurs les trois niveaux d'analyse de Henriot : la distance dans le jeu (le jeu), la distance entre le jeu et le joueur (le jouer) et la distance dans l'être du joueur (le jouant).

Henriot réussit la difficile articulation entre une signification transcendantale du jeu (que nous considérons comme la fonction) prise dans son contexte d'actualisation (soit la production d'une notion). En utilisant les concepts de synchronie et de diachronie et en considérant le jeu comme un fait de langage, Henriot montre en quoi le jeu est intrinsèquement diachronique et relève du sens que le joueur produit, bien qu'il soit théoriquement synchronique et possède une définition partageable. Le jeu est toujours déjà interprété et ne peut pas se penser hors de son actualisation par le joueur : « l'étude des choses nommées jeux renvoie donc à l'analyse du jouer qui est à leur principe » (Henriot, 1969 : 42). Le jeu n'est définissable que par l'expérience que le joueur en fait. En travaillant de cette manière, Henriot arrive à produire une théorie du jeu qui s'inscrit en partie dans l'approche de Huizinga.

Dans le deuxième chapitre, nous avons vu que Huizinga ouvrait la voie à l'approche classique des études sur le jeu, mais dans ce chapitre-ci, nous avons constaté qu'il a aussi posé les bases pour de nouvelles perspectives sur le jeu. Huizinga distingue la fonction primaire du jeu de sa notion : alors que la notion varie selon le contexte, la fonction est universelle et concerne tous les humains. Cette distinction est pour nous fondamentale et explique les confusions qu'il y a pu y avoir dans la formulation de certaines définitions. Il n'est pas possible de définir le sens du jeu *a priori* de l'expérience sans faire mention du contexte dans lequel cette définition est produite (ce qu'aucun auteur de l'approche classique ne fait). Nous comprenons alors qu'il y a d'abord la fonction de jeu à partir de laquelle ont été produites plusieurs notions ou sens du jeu. Salen et Zimmerman le disent bien : les jeux reflètent les valeurs et les idéologies dans lesquelles ils ont pris forme (ce sont des *cultural*

texts). Le sens du jeu reflète le rapport du joueur à une structure, les deux faisant déjà partie d'un contexte au moment de l'expérience ludique, mais ce sens est rendu possible grâce à la fonction de jeu.

Ainsi, nous définissons deux éléments distincts que la langue anglaise a déjà séparés : le *game* et le *play*. Alors que le *game* réfère à l'ensemble des règles qui peuvent être contextualisées (on ne joue pas partout et de tout temps aux mêmes jeux), le *play* est la fonction universelle de jeu. Malaby distingue aussi l'activité (*game*) du mode d'expérience (*play*) présenté comme étant le rapport du joueur à la structure. Selon nous, les auteurs qui se sont attardés à caractériser le jeu selon sa structure productrice du sens ludique définissent en fait la fonction de jeu. Pour notre thèse, nous favorisons ce genre d'approche puisqu'il n'est plus question de définir le jeu de manière pratique (selon un contexte), mais plutôt de manière fondamentale. Si Salen et Zimmerman sont obligés d'exclure de leur définition certains jeux comme WoW en mode jeu de rôle, c'est que leur définition ne concerne pas la fonction de jeu, mais sa notion relative (comme l'ont fait les autres définitions issues de l'approche classique).

Dans cette optique, Duflo est celui qui a su le mieux synthétiser ce qu'est le jeu, puisqu'il propose une définition fonctionnelle qui couvre l'ensemble du phénomène « jeu ». Considérer le jeu comme « l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (Duflo, 1997 : 57) ouvre de multiples possibilités et permet d'éviter plusieurs pièges. Bien qu'ils offrent chacun une excellente définition du jeu, Duflo croit que certains auteurs se trompent sur le même point. Au lieu de chercher la spécificité des termes constituant le jeu, ils se contentent de les accumuler les uns à la suite des autres, « sans chercher plutôt une définition d'où toutes ces propriétés pourraient se déduire » (Duflo, 1997b : 52). La spécificité du jeu serait plutôt dans une définition qui s'intéresse à la nature du jeu en tant que « procès » entre une légalité et une liberté.

Cette idée de « procès » ou « processus » est d'ailleurs mise de l'avant par Henriot et Malaby. Pour Henriot, le jeu est un procès métaphorique, puisque le joueur est dans un paradigme interprétatif différent qui fait intervenir l'imagination du joueur. Malaby parle des

domaines pour distinguer ces différents paradigmes et affirme que le jeu est un domaine de contingences circonscrites à interpréter (Malaby, 2007 : 96). Pour ces tenants des nouvelles perspectives sur le jeu, il est davantage question de définir une structure productrice de sens que le sens lui-même (ce qu'avait fait l'approche classique). Il est alors question de la fonction de jeu. Dans ce type d'approche que nous adoptons aussi, le jeu ne se pense pas hors de son actualisation par un joueur, lors d'un processus. Le joueur est la cause immanente du sens du jeu, raison pour laquelle nous parlons de l'approche immanentiste du jeu. À partir de maintenant, il n'est plus possible de considérer seulement le « jeu », mais plutôt « l'expérience du jeu » et notre question de départ, « qu'est-ce que le jeu ? », devient désormais « qu'est-ce que l'expérience du jeu ? ».

Ainsi, considérer l'expérience du jeu permet de faire le pont entre la structure du jeu et le contexte dans lequel cette structure s'inscrit. Cette façon de considérer le jeu a l'avantage de tenir compte des trois paliers d'analyse décrits par Salen et Zimmerman : les règles, le *play* et la culture. Comme ces deux auteurs le disent, le sens du jeu est dans le jeu (*play*) entre le jeu (*game*) et le joueur (qui est inscrit dans une culture). Ces niveaux d'analyse ne se séparent que de manière théorique, car cette séparation ne reflète pas l'expérience humaine. Lorsque le joueur joue, le jeu ne se distingue pas entre la structure, le sens de l'expérience concrète et diachronique et le contexte de production. Le joueur joue grâce à la fonction de jeu.

Si, comme Huizinga le dit, il y a toujours eu jeu (fonction), la production du sens du jeu (notion) est venue dans un second temps et a évolué. Il faut alors tenir compte de la fonction de jeu ainsi que de la manière dont le sens est produit pour comprendre non pas ce qu'est le jeu, mais ce qu'est l'expérience du jeu. Il y a d'abord les conditions de possibilités de la pratique ludique (fonction) puis vient ensuite l'idée de jeu que le joueur formule (notion). La fonction de jeu rend possible l'expérience du jeu et sa notion est le sens qui est donné à cette expérience, expérience qui se définit par trois types de rapports (aux règles, au *play* et à la culture). Considérer le jeu globalement à partir des trois niveaux comme un cadre interprétatif appliqué à une expérience humaine est l'approche adoptée pour étudier WoW.

En effet, le jeu peut être considéré comme un cadre interprétatif d'une expérience, comme le sens que l'individu donne à son activité : c'est une pensée sur le jeu, comme le dit Henriot, un artefact construit socialement, comme le dit Malaby. En d'autres mots, c'est un objet abstrait de connaissance, une notion qui est définie culturellement et qui est déterminée spatiotemporellement, de manière immanente. Les tenants de l'approche classique se sont concentrés sur cette notion selon leur propre contexte d'étude.

Cependant, nous avons bien vu au deuxième chapitre que la notion de jeu issue de l'approche classique est remise en question par WoW (et certainement par d'autres jeux). Pourtant, Henriot affirme que toutes ces définitions ont un dénominateur commun : nous croyons que ce dénominateur commun est « l'attitude mentale » qui est définie par Suits, Henriot et Malaby. Or, il reste à définir les conditions de possibilité de cette attitude ludique, ce mode d'être qui fait que l'on joue. Ces conditions de possibilité, c'est-à-dire la fonction de jeu, se résument, selon nous, à la distance qu'Henriot a largement décrite, à la marge de jeu, l'espace de jeu, le jeu du jeu, l'indétermination et la contingence qui permettent au joueur d'avoir un espace de mouvement. Ce « jeu du jeu » est le jeu du monde décrit par Fink tout autant que le jeu dans la mécanique de l'engrenage de Henriot. Il rend possible le *play* présenté par Malaby, Salen et Zimmerman, il est cette invention de la légaliberté de Duflo et est la fonction même du processus de l'expérience ludique dont parle Malaby. La spécificité des nouvelles perspectives sur le jeu est ainsi d'avoir fait état de cette fonction de jeu, même si elle n'est pas nommée comme telle. Cette fonction de jeu, transcendante, universelle et atemporelle, restera à être décrite en profondeur au cinquième chapitre de notre thèse, mais nous pouvons déjà mieux comprendre le tableau présenté en introduction (présenté à la page suivante).

Tableau 3.2

Reprise du tableau I.1 : Le concept de jeu : la notion et la fonction de jeu

CONCEPT DE JEU	
NOTION DE JEU	FONCTION DE JEU
Objet abstrait de connaissance (sens produit)	Ensemble des conditions de possibilité (producteur de sens)
Définie culturellement	Universelle
Déterminée spatiotemporellement	Atemporelle
Cadre interprétatif d'une expérience (le « jeu »)	Ce qui permet le mouvement et l'indétermination (le « jeu du jeu »)
Ce qui prend un sens particulier	Ce qui s'inscrit dans un processus appropriatif
Approche classique du jeu	Nouvelles perspectives sur le jeu

Dans ce chapitre, nous avons donc mis en lumière les deux facettes du concept de jeu et cette distinction est essentielle à la fois pour comprendre l'approche classique et ses limites, pour permettre une lecture renouvelée des écrits issus des nouvelles perspectives sur le jeu et pour nous fournir une base solide pour construire le reste de la démonstration. Il nous reste maintenant à présenter le processus de production du sens du jeu grâce à sa notion et sa fonction. Car si WoW remet en question les critères des définitions de l'approche classique du jeu, comment produit-il du sens ? À partir de quels critères est-il possible de définir ce sens ? Le prochain chapitre est ainsi consacré au concept central de Salen et Zimmerman, le *meaningful play*, ou ce que nous appelons « le sens du jeu ». Aucune étude n'a, jusqu'ici, abordé WoW dans une telle optique qui interroge spécifiquement la création du sens ludique lors de l'expérience.

DEUXIÈME PARTIE

JOUER

CHAPITRE IV

LE SENS DU JEU

« the formal system of a game,
the game considered as a set of rules,
is not the experience of the game »

(Salen et Zimmerman, 2004 : 120)

Dans les deux chapitres précédents, nous nous sommes interrogée sur ce qu'est le jeu et avons constaté que se poser cette question équivalait à se demander ce qu'est l'expérience du jeu. En effet, le jeu ne se pense pas hors de son actualisation par un joueur qui en fait l'expérience. L'expérience est le processus par lequel le monde est actualisé par un individu. Comme le dit Fink, le monde est à la fois le réel et l'ensemble des possibilités : c'est « le nom collectif pour tout ce qui arrive, pour tout ce qu'il peut y avoir en général » (Fink, 1960 : 205). Pour un individu, tout ce qui arrive se limite à ce dont il peut faire l'expérience. L'expérience se définit donc par les formes possibles d'actualisation du monde par un individu qui sont les percepts, les concepts et les affects. Selon ce type d'approche, le joueur fait l'expérience du jeu et donne un sens au jeu grâce à ses percepts, ses concepts et ses affects.

Le jeu devient une expérience significative lorsque l'individu peut produire du sens à partir de son expérience. « Le "jeu" ne se livrerait à l'individu qu'a posteriori, à la suite de l'interprétation d'un acte qui revêtirait une certaine signification » (Genvo, 2009 : 112). En d'autres mots, le jeu prend le sens de « jeu » seulement à partir du moment où le joueur fait une expérience dont les conditions de possibilité du jeu sont réunies (fonction) et dont le cadre interprétatif est celui du « jeu » (notion). Il peut y avoir la fonction de jeu lors d'une

expérience, cette expérience prendra le sens de jeu seulement si l'interprète la délimite dans le cadre du jeu. Le sens donné par l'interprète à une structure (une situation, un objet, un acte de langage, etc.) est le passage (en tant que processus) de la fonction à la notion. Ainsi, définir le jeu se fait non pas seulement à partir de la structure, mais aussi à partir de l'expérience qui peut en être faite, expérience signifiante pour celui qui se dit être en train de jouer.

Lier une définition de la fonction de jeu à un processus à partir duquel une notion est produite est la posture que nous adoptons. Le jeu est une structure particulière à partir de laquelle le joueur produit un sens ludique lors de l'expérience. La structure en soi n'a pas de sens tant qu'un joueur n'en fait pas l'expérience. Comme le présente bien Duflo, le jeu est la création d'une liberté ludique dans et par les limites du jeu. Nous ajoutons qu'il est la tension¹⁰³ expérimentée par un joueur entre l'ensemble des règles et la liberté ludique de produire du sens. Parmi toutes les expériences de la vie, le jeu donne du sens à un type de rapport avec une structure. De ce type de rapport est issue une notion relative à chaque individu.

Le jeu, en tant qu'idée d'un rapport à une structure, est une notion que l'homme s'est donnée pour créer du sens dans le monde, pour donner du sens à une activité : « l'idée de Jeu est une idée d'homme » (Henriot, 1989 : 158). Le jeu est un jeu pour le joueur seulement, car il est le seul à se faire cette idée de son expérience. Cependant, bien que le sens produit par le jeu soit propre au joueur, ce dernier est contraint par divers éléments dans son interprétation : la nature de l'objet, les discours, les connaissances et les expériences, etc. Certains facteurs peuvent donner une forme à l'interprétation que le joueur fera de son expérience.

Dans ce nouveau chapitre, nous présenterons donc la manière dont le cadre interprétatif ludique fonctionne pour produire le sens de jeu, les contraintes dans l'interprétation et les tensions entre les limites et la liberté lors de la production du sens du jeu. WoW nous servira encore d'exemple à partir duquel nous nous pencherons sur la notion

¹⁰³ Nous nous éloignons ici de Gadamer pour qui le jeu est, justement, « l'absence de tension », bien qu'il parle, peu après, du « va-et-vient tendu » de la compétition qui devient un jeu (1960 : 123).

de jeu, relative à l'expérience ludique, et la production du sens ludique. Concrètement, nous nous demanderons comment l'utilisateur produit le sens de WoW, quel est ce sens et en quoi la production de ce sens s'oppose à un autre type de production de sens. Nous comprenons ici que ce chapitre sera principalement consacré à la notion de jeu, bien que nous commencerons à énoncer les conditions de possibilité du jeu qui définissent la fonction de jeu (que nous verrons en détail au chapitre suivant).

4.1 Le jeu donne du sens à une expérience

Le jeu est un mode d'expérience et un cadre interprétatif lui donnant du sens ; il est un *domaine*, pour reprendre le terme de Malaby. Il est un outil conceptuel qui aide à comprendre (Henriot, 1989 : 48), à donner du sens à un ensemble d'actions. Il est un référent qui permet à une expérience, possible ou réelle, virtuelle ou actuelle, personnelle ou observée, de prendre une signification précise – que l'interprétation soit juste ou non. Ainsi, certains auteurs ont relevé à juste titre que ce que nous appelons le jeu des enfants ou le jeu des primitifs n'est peut-être pas du jeu. Henriot donne l'exemple de ce missionnaire qui décrit les agissements de certains membres d'un peuple de Nouvelle-Guinée en les qualifiant de « jeu ». À partir de ses schèmes de pensée, le missionnaire ne doute pas que les gestes qu'il voit réfèrent à un jeu. Il interprète cette action de cette manière sans s'interroger sur le sens donné par les acteurs eux-mêmes ni sur la conduite qu'il observe (Henriot, 1969 : 43-44), mais qui nous dit que cet homme portant un masque est en train de jouer ? Ou, plus précisément, qui nous dit que cet homme donne le sens de « jeu » à son action ?

L'interprétation faite des actions est basée sur une chaîne sémiotique propre à un observateur ou un acteur se disant « joueur ». Il juge à partir de son cadre référentiel pour dire que le jeu est ceci ou cela. Par ce cadre interprétatif, les actions prennent un sens spécifique autant pour soi que pour les autres, mais ce cadre est marqué spatiotemporellement par le contexte culturel et personnel du joueur. Ce cadre est une « idée » que l'on se fait sur le jeu. « Avant d'être structure, le jeu est idée » (Henriot, 1969 : 17). Il est une façon de regarder

une situation, un acte, un objet quel qu'il soit. Or, la situation, l'acte et l'objet ne pré-déterminent pas l'interprétation qui en sera faite. Pour cette raison, il est impossible de dire que toutes les expériences faites dans *World of Warcraft* sont du « jeu ». Plus encore, même en supposant que tous les joueurs donnent le sens de « jeu » à WoW, aucune interprétation n'est exactement la même. La question est alors de savoir comment le sens du jeu est produit et d'où proviennent ces variations.

4.1.1 Les signes du jeu

Tout jeu est constitué d'un ensemble de signes et contient une part de réalité. Les actions donnant une forme au jeu ont lieu dans la réalité. Même si Henriot dit que le jeu est de l'imagination transposée en actions, l'acte d'imaginer le jeu fait aussi partie de la réalité comme nous le rappelle Fink. Il a lieu dans le champ spatiotemporel du joueur (comme nous le verrons au chapitre V). Imaginer le jeu ou accomplir une action (lancer une balle, brasser un dé, cliquer sur une souris, etc.), c'est faire l'expérience du jeu et l'actualiser.

Ainsi, l'expérience est le processus par lequel le monde est actualisé par un individu. L'expérience se définit par les trois formes d'actualisation du monde : les percepts, les concepts et les affects. Une expérience ne produit pas nécessairement du sens, d'où l'expression de Salen et Zimmerman « d'expérience signifiante ». Faire une expérience signifiante, c'est interpréter des signes à partir d'un cadre interprétatif spécifique. Faire une expérience ludique exige des joueurs de percevoir des signes, de les intellectualiser en leur donnant la signification du jeu, d'être affecté par eux et d'affecter à leur tour le déroulement du jeu. Le joueur fait l'expérience du jeu et lui donne un sens grâce à ses percepts, ses concepts et ses affects qui actualisent les signes du jeu¹⁰⁴. Ces trois formes d'actualisation rendent possible l'expérience signifiante du jeu.

¹⁰⁴ Que le jeu soit sur support informatique, comme *World of Warcraft*, ou qu'il soit sur un autre support, n'a aucune incidence sur le modèle sémiotique de production de sens. Au contraire d'Aarseth qui, dans son ouvrage *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, affirme que « the relationship between computer technology and semiotics become problematic » (1997 : 25), nous croyons que cette

La première forme de l'actualisation du monde grâce à l'expérience est la perception. La perception a lieu lorsque le joueur entre en contact avec les éléments du jeu à travers une succession temporelle. Le joueur de WoW perçoit des pixels lumineux et entend des sons et des voix, qui défilent au fur et à mesure de son expérience. La perception fait référence au vivant qui perçoit des stimuli nécessairement extérieurs à lui. À ce moment, les stimuli n'ont pas le sens de « jeu », mais sont « recueillis ». Étymologiquement, le mot « perception » vient du latin *perceptio*, soit « action de recueillir, récolte, connaissance¹⁰⁵ » et « saisir par les sens¹⁰⁶ ». La perception est rendue possible par les cinq sens qui « recueillent » des stimuli (ceux de l'écran ou dans le casque d'écoute, par exemple).

L'absence de cette première forme d'actualisation mènerait à l'hallucination où les stimuli ne proviendraient plus du monde (du jeu et des autres joueurs), mais seraient produits par le joueur lui-même. En fait, les stimuli que les objets et les autres provoquent sont nécessaires pour créer une impression sur les sens, impression en partie acheminée et traitée par le cerveau du joueur. Cependant, le chemin inverse est aussi possible lorsque les représentations du joueur canalisent déjà la perception : le joueur se fait une idée de ce qu'il doit percevoir et cela influence sa perception et l'expérience qu'il peut faire du jeu.

La conceptualisation qui intervient directement dans la perception est la deuxième forme d'actualisation du monde grâce à l'expérience. Le mot « concept » vient du latin *cocipere*, soit « recevoir », « concevoir », « former en soi, assembler en formule », mais la conception réfère aussi à « l'action de contenir, le fait de comprendre¹⁰⁷ ». À partir du moment où la perception « recueille » des stimuli, la conception les « reçoit ». La conception fait appel à l'organisation des stimuli captés par le joueur pour les rendre intelligibles – en

relation ne dépend pas du support. Nous ne croyons pas que la sémiotique de Peirce, par exemple, a été envisagée seulement pour les objets statiques (voir Aarseth, 1997 : 26). Dans notre thèse, nous nous attardons à la production du sens de WoW et non pas à la spécificité des signes du jeu vidéo comme Aarseth l'entend. Il parle, en effet, d'une « typology of computer-based signs » (1997 : 37) alors que nous parlons du processus de production de sens (la fonction du signe), peu importe la nature des signes.

¹⁰⁵ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

¹⁰⁶ *Le Robert : Dictionnaire historique de la langue française*, 1992.

¹⁰⁷ *Ibid.*

faire des représentations. La conception est aussi l'assemblage original de représentations permis par l'imagination. L'expérience sensible prend un sens grâce aux concepts et aux cadres interprétatifs qui délimitent le sens de l'expérience. Les stimuli du jeu qui ont été perçus prennent le sens ludique lors de cette étape de l'expérience.

En d'autres mots, les concepts réfèrent à l'activité psychique qui donne un sens aux stimuli captés ou produits par le joueur. Les règles d'organisation – le mot « règle » étant entendu dans un sens large – peuvent aussi bien être celles qui sont données au joueur que celles que le joueur se donne plus ou moins explicitement à lui-même. L'absence de cette forme d'actualisation mènerait à un état chaotique où tous les stimuli s'accumuleraient de manière inorganisée et insignifiante : le joueur ne pourrait pas construire le sens du jeu et de lui-même (en tant que joueur). Grâce aux concepts, le joueur régule et organise les stimuli et les représentations pour leur donner un sens. Grâce à ses concepts, le joueur peut donner le sens du jeu ou de tout autre chose à ce qu'il perçoit.

La raison de cette régulation par le joueur provient des affects, dernière forme d'actualisation du monde grâce à l'expérience. Le joueur est affecté par le jeu, de même qu'il l'affecte. Le mot « affect » provient du latin *affectus* signifiant « état, disposition de l'âme » et le verbe « affecter » fait référence au fait d'exercer une action sur quelque chose. Ces deux significations définissent aussi bien le joueur qui est affecté par les représentations du jeu que le joueur qui affecte les représentations du jeu.

La définition mathématique du verbe est éclairante pour comprendre cette dimension : affecter est le fait de donner une valeur à une variable. Le joueur est affecté ou affecte d'une valeur positive ou négative un état variable du jeu par une action (physique ou mentale). Les possibilités d'être affecté par le jeu et d'affecter le jeu qualifient le joueur lui-même, comme nous le verrons au dernier chapitre en suivant les propositions de Spinoza. L'absence de cette forme d'actualisation causerait inévitablement un état de désaffectation où le joueur ne serait plus apte à donner une valeur aux représentations du jeu ou de lui-même : il serait « désaffecté ». Par le fait même, il ne pourrait plus être qualifié de « joueur », car il

n'y aurait plus de valeur associée à son acte. L'expérience pourrait demeurer signifiante, mais dénuée de toute valeur pour le joueur qui en serait détaché.

Ces trois formes d'actualisation du monde grâce à l'expérience d'un individu réfèrent, selon nous, aux trois branches du savoir chez les Stoïciens: la physique, associée à une recherche sur le monde [percepts], la logique (ou sémiotique), qui concerne le discours [concepts], et l'éthique, qui établit les liens entre le jugement et l'action [affects]. Elles font aussi écho aux trois dimensions de l'individualité (Deleuze, 1981b) et divisions de la connaissance de Spinoza où le premier genre réfère aux sens [percepts], le second, à la raison [concepts], et le troisième, à l'intuition [affects] (1677 : 159)¹⁰⁸. Pour les Stoïciens et Spinoza, aucune hiérarchie n'organise ces catégories, car elles sont entremêlées et inséparables, exactement comme le sont les formes d'actualisation du jeu : elles ne sont présentées l'une après l'autre que pour les besoins de la démonstration, mais ne sauraient se penser que comme un tout produisant le rapport du joueur au jeu¹⁰⁹. Les percepts, les concepts et les affects définissent les facettes de l'actualisation de l'expérience ludique du joueur. L'acte de jouer à WoW fait intervenir les trois simultanément.

À partir du moment où le joueur actualise son expérience en donnant sens et valeur à ses percepts, ses concepts et ses affects, il fait des représentations des signes. « En un sens premier, [selon Spinoza] le signe est toujours l'idée d'un effet saisi dans des conditions qui le séparent de ses causes » (Deleuze, 1981 : 143). Dès qu'elles ont un sens, ces idées des effets ou représentations deviennent signes pour le joueur qui les interprète comme tels : le sens est une « idée ou [un] ensemble intelligible d'idées que représente un signe ou un ensemble de signes¹¹⁰ ». Les signes sont la fonction des représentations en tant que processus de création de sens.

¹⁰⁸ Plus précisément, 1) perception des effets des rencontres des corps ; 2) connaissance des rapports de composition et décomposition ; 3) connaissance des essences (degré de puissance) qui déterminent les rapports. « Tout individu est composé des trois dimensions à la fois » (Deleuze, 1981b).

¹⁰⁹ Comme pour les règles, le *play* et la culture (Salen et Zimmerman), nous séparons artificiellement ces trois formes d'actualisation seulement pour les besoins de la démonstration.

¹¹⁰ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

Cette fonction se définit par le renvoi à un sens ou, plus précisément, le renvoi à un terme absent, comme en témoignent trois auteurs ayant développé une théorie du signe¹¹¹. Saint Augustin (354-430 ap. J.C.) écrit : « *Aliquid stat pro aliquo* » (quelque chose tient lieu de quelque chose d'autre). Quelques siècles plus tard, Gottfried W. Leibniz (1646-1716) affirme qu'« un *signe* est ce que nous sentons (percevons) en ce moment et que, en outre, nous jugeons être lié à une autre chose, en vertu d'une expérience antérieure, nôtre ou autrui » (Leibniz cité dans Dascal, 1978 : 78). Les signes du jeu renvoient à un terme absent que le joueur interprète à partir de son point de vue, selon ses connaissances et son expérience passée ou celle que l'on a partagée avec lui. D'ailleurs, Charles S. Peirce (1839-1914), père de la sémiotique moderne, écrit que :

A sign, or representamen, is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign or perhaps a more developed sign. That sign which it creates I call the interpretant of the first sign. The sign stands for something, its object. It stands for that object, not in all respects, but in reference to a sort of idea, which I have sometimes called the ground of the representamen (CP, 1897: 2.228).

Le signe est à la fois une chose (perceptible, conçue et ayant une charge affective) et une opération. Pour paraphraser Peirce, ce qu'est un signe est ce qu'il fait, sa fonction. Leibniz explique que le renvoi nécessaire du signe est l'opération par laquelle le sens de la représentation est construit (Knecht, 1981). À partir du moment où les représentations deviennent significatives pour celui qui les interprète, il y a signe. Les signes sont définis par leur usage et le jeu prend sens nécessairement lors de ce processus. Le joueur perçoit des pixels à l'écran et crée du sens par renvoi à l'univers du jeu et de ses règles. Les signes renvoient aussi à un contexte et à un cadre référentiel plus larges faits d'expériences et de connaissances (ce que nous verrons au point suivant).

Ainsi, dans leur actualisation, les signes sont toujours déjà liés à un réseau sémantique dans lequel l'objet du signe s'insère (connaissances, imagination, expériences antérieures, etc.). Toutes les représentations de l'humain sont des signes perçus, conçus et

¹¹¹ D'autres auteurs auraient aussi pu être cités, mais ces trois exemples nous semblaient représentatifs et suffisamment révélateurs pour nous limiter à eux.

évalués (pensés) et sont pris dans un réseau de significations – ne serait-ce qu'à son état minimal de « qualité ».

Cette idée de lier la pensée aux signes avait déjà été formulée par saint Augustin : « un signe est, en effet, une chose qui, en plus de l'impression qu'elle produit sur les sens, fait venir d'elle-même une autre idée à la pensée » (V^e siècle : 239). Les représentations du jeu sont toujours déjà insérées dans une chaîne sémiotique pour le joueur, faisant d'elles des signes qui renvoient à une autre chose, à une autre idée, à d'autres types de rapports. Les signes du jeu sont directement liés à l'idée d'une action nécessaire pour créer du sens grâce à leur entrée dans la chaîne significative de la sémiologie peircéenne (Peirce, CP : 5.484). « Sign [...] : Anything which determines something else (its interpretant) to refer to an object to which itself refers (its object) in the same way, the interpretant becoming in turn a sign, and so on *ad infinitum* » (Peirce, CP : 2.303).

Selon Peirce, les signes forment un continuum où une infinité de signes peuvent être introduits avant ou après n'importe quel autre signe. Ce mécanisme dynamique évolue dans le temps et chaque unité signifiante est mise en relation avec les autres pour produire la signification. Chaque signe est « infiniment traduisible » et le processus sémiotique s'effectue « à l'infini » : « there is no exception, therefore, to the law that every thought-sign is translated or interpreted in a subsequent one, unless it be that all thought comes to an abrupt and final end in death » (Peirce, CP : 5.284).

Ce mouvement dit de « sémiologie » ne définit pas seulement la vie des signes, mais la vie même du joueur. Le joueur de WoW a construit un univers référentiel avant de commencer à jouer et poursuivra la construction de cet univers pendant et après son expérience de jeu, puisqu'il n'y a pas de fin à proprement parler. Le joueur ne cesse pas d'être, mais se transforme selon l'expérience signifiante qu'il vit (il est « en devenir »). La sémiologie est inséparable de la définition du joueur : la définir, c'est définir le joueur dans ses modes d'appropriation de lui-même et du jeu. L'appropriation n'est pas une volonté métaphysique qui préexisterait, mais bien ce par quoi le jeu est senti, conçu et évalué. Elle se manifeste par les représentations du sens qui est produit pour et par le joueur et prend une

forme dans le mouvement perpétuel de la sémiologie à l'intérieur de l'espace de « jeu ». Si la sémiologie est ce par quoi le joueur donne le sens de jeu à son expérience, elle se poursuit aussi au-delà du jeu – ce qui renforce l'idée selon laquelle le jeu n'est pas séparé du reste de la vie, comme le croyaient certains auteurs de l'approche classique.

Cette capacité de créer le sens du jeu est due à la nature même des signes de pouvoir se lier entre eux. Selon Leibniz, ce sont les relations entre les signes, soit leur capacité de renvoyer à plusieurs autres signes, qui permettent l'élaboration des concepts – dont le concept ou la notion de « jeu ». La combinaison d'éléments simples articule le sens dans une sorte de structure moléculaire du système sémiologique de la connaissance et du monde. Chazal explique que dans la théorie leibnizienne « le signe n'a de pouvoir de représentation et d'expression que parce qu'il entre dans le jeu des relations entre signes, entre choses et entre signes et choses » (1999 : 119). Ce sont les relations entre les signes, soit leur capacité de renvoyer à plusieurs autres signes, qui permettent l'élaboration du jeu. Le sens du « jeu » est possible parce que les signes qui lui sont liés entrent en rapport les uns avec les autres, mais aussi parce qu'ils s'opposent aux autres signes portant le sens de ce qui n'est pas du jeu.

En effet, les signes constituant le sens du jeu pour le joueur sont nécessairement dans un rapport différentiel avec d'autres signes qui les distinguent et leur donnent sens les uns les autres, par opposition, mais aussi par ressemblance. Les signes constituant le jeu prennent le sens de jeu parce qu'ils ressemblent à d'autres signes de jeu et parce qu'ils s'opposent aux signes du non-jeu. Les signes constituant le jeu ne sont pas statiques, mais engagés dans un processus de création du sens grâce à des rapports différentiels et de ressemblance.

En d'autres mots, il y a production du sens du jeu grâce aux rapports, aux relations et aux combinaisons des signes lors de l'expérience – ce que certains appellent la structure du jeu : « which in semiotics refers to a set of regulations or guidelines that prescribe how signs, or elements of a system, can be combined » (Salen et Zimmerman, 2004 : 45). À l'intérieur de cette structure ou de cette « grammaire du jeu », le signe le plus simple est pris dans un réseau complexe de signes qui sont ordonnés. Les signes du jeu ne prennent une valeur qu'à partir du moment où ils sont mis en relation les uns avec les autres. La structure du jeu

encadre l'interprétation, mais d'autres interprétations des mêmes signes auraient été possibles dans un autre contexte, avec un autre cadre interprétatif, avec un autre type de rapport aux signes. « The context affects interpretation, and can enhance, distort, or even radically alter the meaning conferred by the system » (Salen et Zimmerman, 2004: 366). Les auteurs ajoutent : « the meaning of a sign does not reside within that sign itself, but from the surrounding system of which it is part » (Salen et Zimmerman, 2004 : 46). Salen et Zimmerman parlent alors du « complex internal systems of meaning » (2004 : 364).

C'est précisément pour cette raison que WoW est un jeu aussi complexe : il possède de nombreux signes et tous ces signes entrent en relation les uns avec les autres. Ces relations viennent modifier le sens de chaque signe, selon la structure de la relation. Comme ces structures peuvent être infinies (les éléments à combiner sont très nombreux), le sens global du jeu apparaît complexe, surtout pour ceux qui ne maîtrisent pas la signification de tous les signes qui y sont présents. Par exemple, dans WoW, un point d'exclamation est placé au-dessus des personnages ou des lieux où une quête est offerte au joueur (voir la figure 4.1).

Figure 4.1

World of Warcraft : le point d'exclamation



Source : logiciel de jeu *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment
(capturée le 7 décembre 2009)

Le point d'exclamation ne prend ce sens que dans la structure précise de l'ensemble des signes référant à WoW. Le point d'exclamation aurait pu être une étoile ou une phrase, le sens créé aurait été le même, en autant qu'il soit mis en relation avec les autres signes du jeu et compris dans son ensemble. Comme l'expliquent Salen et Zimmerman (2004: 44), les signes du jeu peuvent être n'importe lesquels, en autant qu'ils répondent à certaines qualités fonctionnelles. Les signes peuvent être arbitraires, mais ne sont pas pour autant aléatoires : ils ont une fonction et un usage bien définis par la structure, le contexte et le sens qui est créé. Le point d'exclamation dans la structure du jeu a la fonction de signe pour un joueur qui le reconnaît comme tel dans ce contexte.

4.1.2 L'encyclopédie du joueur

Cette reconnaissance des signes est permise grâce à une redondance des éléments structuraux et un apprentissage. La représentation (devenue signe) se reconnaît lorsqu'elle « nous apparaît comme une somme de propriétés permanentes » (Groupe Mu, 1992 : 80). Pour reprendre l'exemple du « point d'exclamation », il est toujours constitué par un point surmonté d'une barre verticale et toujours de couleur jaune ou bleu. Le joueur reconnaît les signes du jeu, car il garde en mémoire l'occurrence de ce signe ou d'un signe similaire. Spinoza explique que la mémoire est « un certain enchaînement d'idées enveloppant la nature de choses qui sont en dehors du corps humain, enchaînement qui se fait dans l'esprit selon l'ordre et l'enchaînement des affections du corps humain » (1677 : 141). Parce qu'il en a déjà fait l'expérience (il a été « affecté »), le joueur de WoW apprend et retient que le point d'exclamation réfère à une nouvelle quête qu'il lui est possible d'effectuer.

D'ailleurs, la structure de WoW est particulièrement « pédagogique » en ce qui concerne cette question puisque dès son entrée dans le jeu avec un nouvel avatar, le joueur voit, droit devant lui, un point d'exclamation (la figure 4.1 a été capturée dès que l'avatar apparaît pour la première fois dans l'univers diégétique). Cet élément inusité dans un univers médiéval fantastique amène le joueur inexpérimenté à se diriger vers le point pour comprendre ce qu'il signifie alors que le joueur expérimenté reconnaît là une stratégie commune à plusieurs jeux vidéo. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur fait l'apprentissage immédiat et reconnaît par la suite toutes les occurrences du point d'exclamation. La reconnaissance implique toujours un signe actuel renvoyé à un signe passé, organisé sous forme d'un « enchaînement » avec d'autres signes, d'un modèle ou d'un « type ». « La reconnaissance est toujours un processus triadique car c'est toujours la confrontation entre deux occurrences (l'une actuelle et l'autre rappelée) et un type » (Eco, 1990 : 249).

Les types sont des modèles théoriques (des définitions) présents dans un « répertoire mental » et qui sont structurés, organisés et hiérarchisés. Ils ne se définissent pas de manière

explicite, mais sont plutôt des ensembles théoriques qui font des liens entre les éléments. Les types servent à organiser la connaissance et sont suffisamment stables pour permettre la reconnaissance (bien que les types puissent évoluer au fur et à mesure des expériences et acquisitions du joueur). La reconnaissance fonctionne alors à partir d'hypothèses qui sont posées lors de la perception. Le joueur perçoit une représentation, la reconnaît (elle devient alors signe grâce au renvoi) et crée du sens par hypothèses. Ces hypothèses seront confirmées ou infirmées par les signes subséquents.

Par exemple, à chaque fois qu'un joueur perçoit un point d'exclamation jaune ou bleu dans le contexte de WoW, il lui donne le sens de « quête à entreprendre ». Cette hypothèse est sans cesse confirmée puisque tous les points d'exclamation jaunes ou bleus, et seulement eux, réfèrent aux quêtes à réaliser. S'il fallait qu'un point d'exclamation réfère à autre chose, ce type serait réorganisé pour signifier à la fois la quête et autre chose. En outre, un point d'exclamation dans l'envoi d'un message écrit dans le jeu (dans la zone de clavardage) ne réfère pas à une quête, bien que le joueur soit dans le contexte de WoW. Le joueur sait, par apprentissage, à quels moments le point d'exclamation réfère aux quêtes ou non, sans nécessairement avoir besoin d'en voir un. Le type « point d'exclamation » qui réfère à une quête à effectuer peut même être réutilisé dans d'autres jeux et être modifié.

Le signe est donc indissociable de l'apprentissage et de la permanence. Il n'a plus besoin d'une stimulation sensorielle pour exister et peut être imaginé. Grâce à l'invariance, il devient suffisamment stable pour être reconnu : le système attribue des invariants dans la masse d'informations et ceux-ci deviendront des guides pour la reconnaissance et la compréhension. « Les propriétés de l'objet deviennent ainsi des facteurs de décision » (Groupe Mu, 1992 : 80). WoW présente des signes stables que les joueurs apprennent et reconnaissent, ce qui contraint le sens produit. Par exemple, les points d'exclamation jaunes ou bleus n'ont jamais changé de signification et signifient toujours (de manière idéale¹¹²) une quête à réaliser.

¹¹² Nous reviendrons à la section 4.3.1 sur la manière « idéale » d'interpréter le jeu à partir de la perspective des concepteurs et les déviations possibles pour les joueurs.

Leibniz écrit: « une chose *exprime* une autre (dans mon langage) lorsqu'il y a un rapport constant et réglé entre ce qui peut se dire de l'une comme de l'autre » (1686 : 273). Le rapport entre les signes doit être « constant et réglé » pour que l'usage du signe soit efficace (pour qu'il y ait « opérabilité »). Le joueur ne saurait plus s'y retrouver s'il fallait que les points d'exclamation soient utilisés pour différentes fonctions, en changeant constamment de signification et, qu'en même temps, les quêtes à effectuer ne se trouvent jamais aux mêmes genres d'endroits et dans les mêmes genres de conditions. Aller chercher une nouvelle quête n'aurait plus le même sens et, à la limite, cette partie du jeu ne serait plus possible, le joueur ne pouvant plus accéder aux quêtes. « When the meaning of an action is unclear or ambiguous, meaningful play in a game breaks down » (Salen et Zimmerman, 2004 : 367).

Ceci est d'autant plus vrai dans les jeux vidéo comme WoW où les règles sont apprises en jouant : « players gain information about the game world by interacting with it, by interpreting it, by playing with signs to see what they might do or what they might mean » (Salen et Zimmerman, 2004 : 368). S'il fallait que la signification des points d'exclamation change constamment pour, finalement, acquérir plusieurs significations variables, les points ne voudraient plus rien dire et ne rempliraient plus leur fonction ludique. Selon Leibniz, il existe une sorte de mathématique de l'organisation des signes, mais en même temps, une sorte de convention qui assure la stabilité du sens des signes pour que leur saisie soit possible. Sans cette régulation des signes du jeu, l'expérience qui serait faite n'aurait pas le sens de « jeu ».

L'expérience du joueur prend le sens de jeu par la régulation des signes du jeu et à l'intérieur d'une chaîne sémiotique propre à chaque joueur. À cet égard, le jeu est un cadre interprétatif construit pour et par le joueur de manière suffisamment stable pour donner un sens à une expérience perceptive, conceptuelle et affective, mais toujours à partir d'un répertoire unique. Même si une partie des signes du jeu sont stables et qu'ils sont probablement partagés par l'ensemble de la communauté des joueurs, lorsque le jeu est actualisé par le joueur, il est toujours déjà lié aux expériences, aux connaissances, aux réminiscences, à l'imagination du joueur qui sont, par essence, différentes de celles de tout

autre joueur. Le point d'exclamation peut toujours référer aux quêtes à réaliser, il ne signifie pas la même chose d'un joueur à l'autre. Par exemple, dépendamment du style de jeu du joueur, ces points d'exclamation peuvent être des signes à éviter alors que d'autres iront systématiquement cliquer sur chaque point pour faire toutes les quêtes. Ce que le jeu devient dépend de cette chaîne de sens, ce qui renforce encore une fois l'idée qu'un jeu ne se définit pas par des critères *a priori* de l'expérience.

Le répertoire de chaque joueur permet à cette chaîne de sens de prendre une forme unique. Ce répertoire prend le nom d'« encyclopédie » chez Umberto Eco (1984) qui développe ce concept en l'opposant au « dictionnaire ». Au contraire du dictionnaire qui circonscrit le sens de manière précise, l'encyclopédie explicite non pas la manière dont le sens se produit, mais bien les ressources dans lesquelles puise l'interprète. Dans le domaine du jeu vidéo, elle représente l'ensemble des connaissances et expériences¹¹³ d'un joueur ou d'une collectivité auxquelles le joueur se réfère pour construire le sens du jeu. L'encyclopédie du joueur est constituée des lois physiques et biologiques, de l'expérience du corps dans l'espace, des lois de la perspective monoculaire, des esthétiques particulières aux genres, de l'expérience de jeu, des connaissances des nouveaux médias, de l'historique du jeu et des règles régissant les jeux du même genre (voir 1.1), etc. Elle rassemble des connaissances particulières à l'univers de WoW, mais aussi des connaissances des jeux vidéo en général et, plus largement, des connaissances sur les autres et le monde. Grâce à l'encyclopédie du joueur qui est constituée de concepts et d'affects, les stimuli de WoW prennent le sens de jeu.

L'encyclopédie du joueur n'est pas un répertoire fixe. Elle s'enrichit et se transforme dans un processus dynamique et sémiotique avant, pendant et après le jeu (le jeu faisant partie de la vie). Le joueur s'y réfère pour donner sens aux signes qui lui sont présentés et vivre une expérience unique du jeu : « even the most linear game can be experienced in multiple ways, depending on a player's knowledge of past games in that genre or series,

¹¹³ Nous entendons l'expérience comme étant « le fait d'éprouver (qqch.), considéré comme un élargissement ou un enrichissement de la connaissance, du savoir, des aptitudes » (*Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001).

including previewed information from magazines or Web sites, and marketing's attempt at drawing attention to certain elements of the game » (Consalvo, 2007 : 4).

Selon Eco, les éléments de l'encyclopédie sont enregistrés sous forme de scénarios : les scénarios communs (schémas d'action et de comportement préétablis) et des scénarios intertextuels (règles de genre). Ces scénarios sont codés (socialement) et servent à la reconnaissance des signes pour créer du sens lors de l'expérience. Nous pourrions alors affirmer l'existence d'un « scénario » du jeu où WoW reproduit des règles de genre communes aux autres jeux et à partir duquel le joueur agit et réagit conformément aux attentes sociales.

Ainsi, l'encyclopédie est l'ensemble des ressources du joueur pour produire du sens et poser une action significative par la suite. Elle est aussi un facteur primordial dans l'actualisation du jeu. Pour Henriot, ces ressources sont qualifiées « d'imaginaires » et cet imaginaire auquel le joueur rapporte l'idée de jeu est collectif, mais aussi individuel (1989 : 156). Cette marge de personnalisation est ce qui distingue l'actualisation du jeu par un joueur ou par un autre. Le joueur demeure au centre du sens produit par le jeu, ces ressources ne se définissant pas de manière inhérente à l'expérience ludique : le joueur intervient directement dans l'élaboration des « scénarios ».

4.1.3 L'interprétation : un jeu pour le joueur

Si l'on résume ce que nous venons de voir, la principale fonction du signe est de renvoyer à quelque chose d'autre que lui-même en rendant possible le sens. Selon Leibniz, le signe pris en lui-même n'est rien, puisqu'il n'est signe que lorsqu'il est rapporté au sens : il n'est signe que lorsqu'il remplit sa fonction de renvoi et permet la production de sens. Un ensemble de représentations prend le sens de « jeu » à partir du moment où ces représentations deviennent des signes pour l'interprète. Le jeu est constitué de représentations et produit des représentations à interpréter sous forme de signes du jeu.

Selon la pensée spinoziste, on ne connaît le jeu que par les perceptions que l'on a de lui et les idées que l'on se fait de la manière dont il nous affecte : « l'esprit humain ne perçoit de corps extérieur comme existant en acte que par les idées des affections de son propre corps » (Spinoza, 1677 : 147). Ces idées que l'on se fait constituent le cadre interprétatif appliqué à une expérience pour lui donner un sens. Le jeu n'est pas une entité en soi à découvrir, mais bien un cadre interprétatif. « Le jeu est affaire de sens, non de forme » (Henriot, 1989 : 107). Le jeu ne saurait se définir par des propriétés inhérentes à tous les jeux, car l'objet en soi n'est pas accessible par les sens – ce qui remet en question, une fois de plus, les définitions classiques du jeu telles que formulées par Huizinga, Caillois et Juul. L'activité vécue ou observée ne prend sens de jeu que dans son interprétation, en tant que notion.

L'interprétation est un processus dynamique par lequel un sens est donné par un interprète à une représentation ou un ensemble de représentations devenues signes. L'interprétation sous-entend nécessairement le mouvement créé par la sémiologie et l'expérience qui est faite. Interpréter vient du latin *interpretari*, soit « expliquer; traduire; prendre dans tel ou tel sens¹¹⁴ ». L'action d'interpréter est de donner un sens à une représentation, c'est-à-dire d'en faire un signe. Du mot, il faut retenir le préfixe « inter », soit « entre » : l'interprétation est le processus *entre* la représentation et le sens. L'interprétation sert de relais, en tant que processus dynamique, entre le système formel du jeu et le sens du jeu nécessairement interprété par un joueur faisant partie d'une culture. Dans le contexte du jeu, l'interprétation prend la forme des « coups » joués, des actions posées, du rôle tenu lors de la partie ou de la session de jeu, etc.

Grâce à l'interprétation, le jeu se transforme constamment et est en devenir lors de l'expérience : « games are dynamic systems that construct representation through play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 427). Le sens du jeu se construit lors d'un processus dynamique et n'est jamais fixé une fois pour toutes, l'activité pouvant cesser d'un instant à l'autre d'avoir le sens de jeu. Par exemple, dans le cas où un joueur frustré de l'agissement d'un autre joueur chercherait à se venger à l'intérieur de la plate-forme de WoW, en faisant fi des

¹¹⁴ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

règles du jeu. Le sens produit par ce « joueur » (il ne l'est plus) ne serait plus celui du jeu, bien qu'il soit toujours dans le cadre de WoW pour l'autre joueur (ce que nous verrons plus en détail au dernier chapitre). Comme le dit Malaby, « *games are processual. Every game is an ongoing process* » (2007 : 102). Puisque les jeux sont toujours dans un processus en devenir, au fur et à mesure de l'interprétation, ils ne sont pas une action précise ou une réalité effective qui prendrait nécessairement un sens ludique. Le jeu est une hypothèse, un jugement, un cadre référentiel que l'on applique à une expérience en évolution (Henriot, 1989 : 16). Le jeu est une catégorie, un type qui donne sens à une action, peu importe cette action : aucune action ne prédétermine le sens du jeu. « Le jeu n'existe que parce qu'il a sens de jeu – qu'il n'a sens de jeu que pour celui qui joue ou qui se montre capable de jouer –, et que ce sens ne transparait pas toujours immédiatement au travers de conduites observées » (Henriot, 1969 : 46).

Ce qui est « jeu » devient une interprétation faite par un observateur extérieur ou par un joueur lui-même, car le jeu ne peut pas se résumer à son ensemble de règles, comme le dit très justement Malaby. Le jeu n'est pas une évidence et au lieu d'affirmer que tel homme, tel enfant ou tel animal joue, il faudrait se demander s'il joue vraiment (Henriot, 1969 : 49). Selon Henriot, le jeu n'est toujours que le joueur s'imaginant qu'il joue ou l'observateur s'imaginant que l'autre joue. « Dans l'un et l'autre cas, la chose n'existe jamais qu'imaginée : *le jeu, c'est de l'imaginaire en acte* » (Henriot, 1989 : 156). Le jeu, c'est ce que le joueur s'est fait comme idée du jeu, idée à laquelle il réfère grâce à son encyclopédie. Huizinga, Suits, Henriot et Malaby ont qualifié la mise en place du cadre interprétatif ludique comme étant « l'attitude ludique ». Selon nous, l'attitude ludique réfère au fait de donner le sens de jeu (notion) aux signes perçus. Rien de ce que l'on perçoit n'a automatiquement le sens de jeu.

Une analyse célèbre du jeu des animaux est celle de Bateson (1972). En tant qu'observateur, Bateson perçoit l'imitation d'un combat entre deux primates où les gestes n'ont pas le sens d'un combat. Selon le scientifique, les singes font semblant de se battre et miment un affrontement. Il affirme qu'« il était évident, même pour un observateur humain, que la séquence dans sa totalité n'était pas un combat, il était évident aussi que pour les

singes eux-mêmes ceci était "un non-combat" » (1972 : 211). Certains auteurs, dont Henriot et Duflo, diront qu'il est impossible de savoir le sens que donnent les singes à leurs actions¹¹⁵. Cependant, que ces actions aient ou non le sens de jeu pour les singes, Bateson en tire une conclusion intéressante sur le fait que les primates avaient un autre cadre interprétatif que celui du combat pour concevoir les actions qui se déroulaient entre eux. Cet autre cadre interprétatif est posé grâce à la « métacommunication ».

À partir d'une métacommunication, les joueurs (les singes) sous-entendent que « les actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions *dont elles sont les valant pour* » (Bateson, 1972 : 211). Le même geste peut être interprété comme du jeu ou comme toute autre chose (une agression, dans ce cas-ci). La différence perceptuelle entre la menace et le jeu peut être infime : « la distinction entre la carte et le territoire est toujours susceptible de s'effondrer » (Bateson, 1972 : 213). Seule la métacommunication permet d'interpréter de manière « juste » les gestes perçus¹¹⁶. Poser le cadre interprétatif du jeu ou prendre l'attitude ludique avec d'autres joueurs n'est possible que si tous les joueurs s'entendent sur le sens ludique donné aux actions.

L'interprétation peut parfois être en flottement et le même geste, le même objet, nécessite alors un cadre interprétatif spécifique pour être compris comme tel. Il doit y avoir une métacommunication, soit une règle qui est énoncée « au-dessus » du jeu et des actions, qui signifie que, tant que cette règle sera acceptée par tous, « ceci est du jeu ». Cette métrarègle pourrait constituer « l'attitude ludique », soit l'attitude mentale requise de la part du joueur pour donner le sens de « jeu » (en tant que dénominateur commun à tous les jeux, pour reprendre les termes de Henriot). Dans *World of Warcraft*, le joueur qui subit ou est témoin d'une action peut l'interpréter comme du jeu ou comme une agression, et d'autant plus s'il n'est pas habitué à l'ensemble des signes du jeu. Les mêmes signes peuvent prendre

¹¹⁵ « Notons au passage qu'ainsi semble suffisamment réglée pour nous la question du jeu des animaux : nous n'en savons rien » (Duflo, 1997b : 25, n.1).

¹¹⁶ Bien que le jeu ne soit pas le propos principal de Bateson, mais plutôt la communication, ce théoricien constate que le jeu (des humains autant que celui des animaux) marque « une étape importante dans l'évolution de la communication » (1972 : 212). Le jeu est un ensemble de signes dont l'interprétation est communiquée entre les joueurs et sous-entend une métacommunication ayant le sens de « ceci est du jeu ». Cette forme de communication est complexe puisqu'elle implique deux messages contradictoires simultanés.

le sens de jeu ou non et, dans WoW comme ailleurs, tous les signes peuvent prendre plusieurs sens – d'où l'importance de la métacommunication pour encadrer le sens produit.

Comme nous l'avons vu, WoW brouille les frontières entre le jeu et la vie quotidienne. Cette plate-forme n'est pas garante du sens produit et peut produire des sens similaires à ceux compris à l'extérieur de l'univers ludique. Celui qui interagit dans le logiciel de WoW peut donner le sens de « jeu » à ses activités, mais cela peut aussi être le sens de « rencontre », de « création artistique », de « travail », etc., sans parler du fait que les sens peuvent aussi se chevaucher. L'utilisateur de WoW peut donner une panoplie de sens à son expérience qui ne se limite pas à l'expérience de l'objet « jeu ».

Ainsi, la représentation d'une taverne dans *Stormwind* peut être le lieu pour aller à la recherche d'une quête, mais peut aussi être un lieu de rassemblement pour discuter, le décor d'un court-métrage, le lieu d'échange d'un item vendu pour des dollars, etc¹¹⁷. L'activité pratiquée dans WoW n'est pas déterminée par des caractéristiques inhérentes qui imposeraient une interprétation. C'est plutôt l'interprétation qui impose les caractéristiques à l'activité ou même à l'objet. Le jeu n'est pas dans la structure de la taverne et de l'avatar, mais dans le sens qui est produit.

Dans le jeu, se marque un primat du sens sur la structure. Ce n'est pas la structure qui engendre le sens, mais le sens qui fait être la structure. Tout jeu est structure, c'est-à-dire système de rapports et de règles : cela permet de le définir, de le décrire, de le classer, de l'enseigner; mais il n'existe à titre de jeu que si quelqu'un l'invente ou le réinvente comme tel – pour jouer, pour que l'on y joue –, et s'il s'offre à la praxis de quelqu'un défini comme joueur éventuel. Tout jeu est un jouer possible (Henriot, 1969 : 48).

Bien qu'il ait une structure, WoW prend le sens de « jeu » seulement pour le joueur qui y participe ou seulement pour l'observateur qui croit assister à un spectacle qu'il qualifie de jeu. Aucun « objet » n'est nécessairement associé à la signification « jeu » : un bâton est parfois un combustible et sert parfois pour jouer (en tant qu'épée, corps d'un cheval, baguette magique, etc.) ou pour une toute autre visée (il devient une canne, un tuteur, une arme, etc.).

¹¹⁷ Tous ces exemples seront vus en détail au chapitre suivant.

De la même manière, une action peut être faite en ayant le sens de « jeu » ou non. Comme l'affirme Duflo, dire que je joue, c'est donner un sens spécifique à mon action¹¹⁸ (1997b : 241). Henriot avait déjà développé cette idée, en distinguant la description « matérielle » de l'action et ce que l'acteur *fait*. Il y a le geste, mais aussi le sens de ce geste qui le transcende :

Le phénomène « jeu » appartient à l'ordre du signifiant. Ce qu'il y a de jeu dans un acte ludique relève uniquement du sens. Il a sens de jeu : à cela se ramène le fait qu'il soit jeu. On peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte (Henriot, 1969 : 48).

Par exemple, un joueur de WoW ramassera tous les métaux (qui sont appelés les « mines ») d'une région pour accumuler de l'or pour effectuer un raid avec ses copains alors qu'un autre effectuera le même geste pour vendre l'or accumulé en échange de devises étrangères (et ainsi payer son loyer¹¹⁹). L'observateur croit voir un joueur de WoW devant son ordinateur alors que celui-ci est en train de travailler pour payer son loyer en vendant des items de WoW. En outre, tout ce qui a trait aux relations sociales mises en place dans et par le jeu peuvent être entendues dans un sens ludique, mais aussi dans d'autres sens : recherche d'amis ou d'amoureux, défoulement, expression de perversion, etc. De la même manière, un joueur participera à un raid par jeu alors qu'un autre y verra une obligation sociale. La pression de la guilde est si forte qu'il ne pense pas pouvoir s'y soustraire, mais il n'y voit alors plus de « jeu » (ce que nous verrons en détail au dernier chapitre de notre thèse).

Peu importe le sens produit, l'utilisateur fait une interprétation de WoW qui lui est propre, du moins en partie. « It is people (or players), after all, who bring meaning to signs » (Salen et Zimmerman, 2004 : 44). Des variables uniques au joueur peuvent transformer le sens du jeu : l'état d'esprit du joueur, ses expériences, le lieu et le moment de la journée, la

¹¹⁸ Précédemment, nous reprochions à Duflo de faire appel au concept de conscience pour exposer sa théorie, alors que ce concept nous semble ambigu et présupposer d'une approche psychanalytique qui n'est pas nécessaire pour comprendre le jeu. Dans cet exemple, alors que Duflo croit que dire que « je joue », c'est donner un sens spécifique à mon action, il expose cette idée en parlant de la « conscience réfléchie » : selon lui, dire que « je joue » est conscience de l'activité. Selon nous, cette utilisation de la « conscience de l'activité » n'est pas nécessaire pour comprendre l'idée selon laquelle le joueur donne le sens de jeu à son activité – consciemment ou non.

¹¹⁹ Cet utilisateur de WoW pourra alors considérer qu'il joue, qu'il travaille, qu'il gagne de l'argent en jouant, etc.

présence simultanée ou non d'amis, les obligations sociales et financières, etc. Pour tous ceux qui se qualifient de joueurs, l'interprétation qu'ils en font produit le sens unique du jeu. Ils sont « joueurs » puisqu'ils donnent le sens de « jeu » à leur expérience. Or, de nombreux autres utilisateurs de WoW ne sont pas toujours à proprement parler des joueurs, puisqu'ils ne donnent pas ce sens à toutes leurs activités – ou du moins, d'autres sens se superposent à celui du « jeu ». Le sens qu'ils donnent à leurs actions est primordial, car l'interprétation de l'action qualifie l'individu lui-même dans la réalisation jamais achevée de soi : l'individu qui joue est défini comme étant un « joueur » ou toute autre chose. À partir du moment où il donne sens de jeu à ses actions, il est lui-même la représentation de ce qu'est un joueur.

Ainsi, l'idée de jeu est évolutive et ce changement du sens du « jeu » est une transformation directe du sens que donnera joueur à un type d'expérience. Le jeu n'étant pas un objet, mais une idée que l'on se fait d'une expérience possible de cet objet, cette idée peut être fort différente d'un joueur à l'autre. Reste néanmoins que la plupart des joueurs ont une expérience similaire de WoW, ce qui laisse croire que des éléments contraignent en partie le sens du jeu. Si les sens produits par WoW sont théoriquement illimités, dans les faits, ils ne se démultiplient pas à l'infini.

4.2 Contraindre le sens

Le jeu est interprété à travers la chaîne sémiotique propre au joueur, mais cette sémiose, apparemment illimitée, ne permet pourtant pas n'importe quelle interprétation. Il existe des cadres de l'interprétation qui balisent le sens de la sémiose. « Dire de l'interprétation (comme aspect fondamental de la sémosis) qu'elle est potentiellement illimitée, cela ne veut pas dire que l'interprétation est sans objet, ni qu'elle "erre" [...] en ne se souciant que d'elle-même » (Eco, 1990 : 21-22). Selon Eco, il ne faut pas confondre la sémiose illimitée telle que définie par Peirce à la sémiose hermétique de ceux qui cherchent sans fin un sens caché jamais atteignable. Eco affirme que certaines interprétations sont meilleures que d'autres et qu'il faut éliminer celles qui sont « farfelues ».

Des stratégies sont déployées et des structures forcent certains types d'interprétation, principalement parce qu'une forme perceptible est donnée avant que l'interprète s'en empare. Même si Henriot affirme que le sens prévaut sur la structure, une structure est présente et peut être plus ou moins contraignante dans l'interprétation qui en sera faite. La prise en compte de l'objet est essentielle à l'analyse, car la structure définit ce qui est en puissance dans l'expérience : ce que le joueur pourra actualiser ou non. Le joueur peut bien échafauder n'importe quelle hypothèse interprétative, il devra confronter cette hypothèse à la réalité des signes présentés par le logiciel et partagés socialement. WoW possède certaines « qualités » (dans le sens de « caractéristiques ») que ne peut nier l'interprète. Le joueur lui-même est entouré de facteurs conditionnant son interprétation : les discours ambiants, le contenu de son encyclopédie et les stratégies des concepteurs.

4.2.1 Caractéristiques physiques du jeu

Bien qu'il ne soit pas *a priori* un objet matériel (il se réalise dans les pixels seulement à partir du moment où le joueur l'actualise), WoW est relativement figé dans la structure informatique (le code). La programmation à l'origine du logiciel du jeu limite certaines occurrences et donne des balises à l'interactivité : des constructions visuelles en trois dimensions, des types de réponse selon les types d'action, l'organisation des signes, etc. sont en partie fixés par le langage de programmation. Certains signes ne se trouvent pas dans le jeu alors que d'autres y sont nécessairement présents. Cette structure de laquelle dépend la production du sens du jeu dépend elle-même des développements technologiques, des supports physiques et de la conception du logiciel de jeu.

WoW est programmé à partir d'une vision des concepteurs qui donne une forme à l'actualisation future du jeu, idée qu'exprime Sicart : « computer games are designed objects that create a certain experience largely determined by the way the system is designed » (2005a : 11). Ceci veut dire que les règles du jeu prévues par la conception du jeu

conditionnent l'expérience faite du jeu : « rules of the game are designed with a series of affordances and constraints, relative to the choices given to the players, which condition the experience of the game » (Sicart, 2005b : 15). Sicart donne l'exemple du système de pointage basé sur « l'honneur » qui encourage les agressions entre l'Alliance et la Horde dans WoW et qui va à l'encontre de l'éthique d'une partie des joueurs. Plus encore, les deux factions ne sont pas « autorisées » (ce n'est pas possible selon le code du jeu) à communiquer directement, grâce au clavardage, car leurs messages sont traduits en langage incompréhensible pour le récepteur. « *WoW* is designed not to allow any kind of direct cooperation between Horde and Alliance, and that is enforced through design decision that limit the possibilities of the player » (Sicart, 2005a : 11).

En fait, des structures, situations, objets matériels ou logiciels ont été conçus ou non dans l'optique de produire du sens ludique. Sébastien Genvo donne l'exemple des logiciels *Word* et *Tetris*¹²⁰ (Alexey Pajitnov, 1984) pour montrer que la structure de *Tetris* « a été conçue de manière à présenter un potentiel d'adaptation à l'usage ludique et à susciter cet usage » (2009 : 171) de manière plus évidente que *Word*. Bien qu'il soit toujours possible de jouer dans *Word*, *Tetris* a été structuré de manière à faciliter un usage ludique comparé à *Word*. En suivant ce raisonnement, nous pouvons affirmer que WoW a été conçu dans l'optique d'être « joué » et de produire ce genre de significations par l'usage qui en est fait. Ceci a pour conséquence que le type d'interprétation et d'usage favorisé est ludique. Même si on peut jouer avec *Word* et travailler avec WoW, WoW est régi par plusieurs contraintes physiques et conceptuelles qui balisent l'interprétation vers le sens « ludique ».

Si « le jeu, c'est de l'imaginaire en acte » comme le dit Henriot (1989 : 156), WoW ne prend pas forme seulement dans l'imagination (même si l'acte de s'imaginer le jeu est déjà en soi réel, comme l'a démontré Fink). WoW est un logiciel ayant des propriétés physiques qui assurent une matérialité à ses propriétés conceptuelles. Le fait que l'actualisation passe par un écran, que tous jouent à partir d'un avatar, que celui-ci se présente de telle façon, avec telles caractéristiques, qu'il fasse telle action et en retire tels bénéfices, qu'il ait telles

¹²⁰ *Tetris* est un jeu à un tableau dont le but est de compléter des lignes horizontales avec des blocs de formes multiples (7) appelés *tetrominoes*. Le fait de compléter des lignes donne des points et quand l'empilement des formes atteint le sommet, la partie est terminée.

possibilités d'interaction avec les autres joueurs, etc. sont tous des éléments donnés au joueur de manière commune et avec un sens qui se veut commun. Le concept du jeu est une création imaginaire, mais l'activité ludique elle-même n'est pas (seulement) imaginée par le joueur et ne se déroule pas (seulement) dans sa tête. Le joueur de WoW, comme de n'importe quel autre jeu, fait l'expérience d'une contrainte positive qui le positionne comme être réel (comme nous l'avons vu avec Fink). Cette part de matérialité est d'autant plus prégnante dans le cas d'un jeu massivement multijoueurs comme WoW.

Un logiciel-jeu est donné dans la communauté, c'est-à-dire que la même programmation organise *a priori* les signes du jeu vidéo pour que les joueurs jouent ensemble, en même temps, et collaborent. WoW est un jeu de groupe et, bien qu'il puisse produire des interprétations illimitées, il doit être circonscrit d'un point de vue interprétatif afin que les joueurs puissent jouer ensemble et partager une même réalité. Les joueurs doivent s'entendre sur les sens communs à donner aux différents signes, par exemple pour atteindre des objectifs qui leur semblent communs. Autrement, ils ne jouent pas ensemble, car ils ne jouent pas le « même » jeu.

Bien qu'il parle plus particulièrement des interprétations faites de textes (mais ses conclusions peuvent être appliquées à des interprétations concernant d'autres types d'objets), Eco affirme que :

la communauté, pour autant qu'elle puisse utiliser un texte comme terrain de jeu en vue de mettre en acte la sémiologie illimitée, doit convenir, en diverses situations, qu'il faut interrompre momentanément le « play of musement », et elle ne peut le faire que grâce à un jugement consensuel (bien que transitoire) (Eco, 1990 : 382).

Si le jeu peut mener à une sémiologie illimitée, la communauté en délimite les contours de manière consensuelle, ne serait-ce que d'en faire un « jeu ». Comme nous l'avons vu, Bateson parle de la métacommunication nécessaire à l'exercice d'un jeu à deux ou à plusieurs : « le jeu n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : "ceci est un jeu" » (Bateson, 1972 : 211). Le fait que WoW se joue en

groupe favorise un certain consensus sur l'interprétation à faire, sinon les actions en groupe seraient compromises.

Salen et Zimmerman qualifient ce partage du sens de « coopératif ». « All games are cooperative, in that playing a game means engaging with the shared meanings of the game, "speaking the language" of the game with other players in order to play » (2004: 265). Il va de soi que les donjons et les raids, activités majeures pour de nombreux joueurs, sont impensables sans une interprétation commune d'une partie des signes du jeu. Le fait de vendre ses items à l'encan à d'autres joueurs, de combattre joueur contre joueur (PvP), de demander de l'aide, etc. requièrent aussi un minimum de partage du sens même si le sens global n'est pas ludique (gagner de l'argent, se faire des amis, oublier ses problèmes, etc.).

En d'autres mots, le jeu porte en lui une certaine « réalité », « véracité », « objectivité ». Si d'autres joueurs regardent le jeu en même temps que le joueur, c'est que le joueur lui-même ne forme pas entièrement le jeu, mais est bien une partie différente. Malgré sa part d'imaginaire, la subjectivité du joueur ne construit pas entièrement le jeu. Une distance s'inscrit entre le jeu et le joueur, par exemple en objectivant les règles et l'organisation des signes grâce à la présence des autres joueurs. Dans la postface au *Robinson* de Michel Tournier qui est seul sur son île jusqu'à l'arrivée de Vendredi, Gilles Deleuze (1969) développe le concept de « structure-Autruï ». Nous voudrions reprendre ce concept pour expliquer le rôle que tiennent les autres joueurs dans l'objectivation de l'interprétation à faire de *WoW*¹²¹.

Pour Deleuze, autruï n'est ni un objet, ni un sujet: « c'est d'abord une structure du champ perceptif » (1969 : 356-357). C'est une condition d'organisation préexistante qui s'actualise dans chaque champ perceptif de sorte qu'autruï n'est pas simplement une réorganisation de l'ordre spatiotemporel. « Ainsi *Autruï-a priori* comme structure absolue fonde la relativité des "autruïs" comme termes effectuant la structure dans chaque champ » (Deleuze, 1969 : 357). Il y a l'« Autruï-a priori » comme structure de base et les autres

¹²¹ Nous reprenons et précisons ici certaines notions introduites dans notre article « Les possibles et les limites dans les jeux vidéo en réseaux et les parcs Disney : le temps, l'espace et l'Autre », publié dans les *Cahiers du Gerse*, 2004.

« autruis » qui sont autant de structures dans tel ou tel champ spécifique. Ainsi, autrui entraîne un dualisme entre la présence et l'absence qui conditionne notre perception¹²².

En ce sens, autrui n'est pas une des structures du champ perceptif, « *il est la structure qui conditionne l'ensemble du champ* » (Deleuze, 1969 : 358). Autrui rend la perception possible et pas le joueur lui-même, au contraire de la vision solipsiste. Autrui est la condition de la perception et organise le champ perceptif en exprimant un point de vue possible. La pluralité des regards constitue l'objet que le joueur perçoit. L'ensemble des joueurs dans WoW organise le champ perceptif et donne forme au jeu. Le jeu a cette forme, car d'autres joueurs le regardent en d'autres endroits et selon d'autres points de vue : ils lui donnent cette forme et pas une autre.

Deleuze rappelle que sans les autres, ce que le joueur perçoit du monde constitue la représentation entière du monde qu'il se fait. Rien n'existe à l'extérieur de son regard posé sur les choses ou plutôt, tout ce qu'il ne perçoit pas est inconnu et obscur. Pas de potentialité, pas de virtualité, plus de possible. Autrui n'étant pas là pour garantir la véracité de sa perception, il reste seul avec sa perception du monde. On comprend que la « structure-Autrui » structure l'espace et la distribution des catégories perceptuelles. Si personne n'est là, la perception du joueur est réduite à ce qui est devant lui, le reste étant « néant » puisque personne ne perçoit le jeu. Par exemple, dans les jeux en mode solitaire, l'entièreté du jeu défile sur l'écran, au moment où joue le joueur¹²³. Le monde du jeu n'est pas actualisé en d'autres endroits, par d'autres regards que celui du joueur. Ce qui n'est pas à l'écran n'existe tout simplement pas. Au contraire, dans WoW, les autres joueurs assurent une « existence » au reste du monde, puisqu'ils naviguent dans ce monde en même temps que le joueur. Les milliers de joueurs présents simultanément assurent une spatialisation au monde de WoW : le joueur peut concevoir tous ces autres joueurs qui jouent dans d'autres lieux du jeu. Ces

¹²² Ici, Deleuze utilise le mot « perception », mais il est à entendre dans le sens large du sens produit par la perception – le sens du jeu, par exemple

¹²³ L'exemple du jeu en solitaire n'est pas tout à fait juste, car même en mode solo, le joueur ne joue jamais tout à fait seul (comme le démontre Caillois). Un *Autrui-a priori* est minimalement présent (ne serait-ce que les concepteurs et les autres joueurs de ce jeu). Cependant, « l'image » du joueur en mode solitaire peut aider à comprendre la spatialisation rendue possible grâce à la présence simultanée et concrète des autres joueurs dans WoW.

joueurs assurent une matérialisation au monde : le monde de WoW n'est pas seulement en puissance, mais il s'actualise par tous ces regards portés sur lui.

Si les autres joueurs perçoivent en même temps le jeu WoW, en plus de lui donner une réalité, une véracité (par la comparaison des points de vue), autrui lui donne aussi une objectivité. En termes husserliens, nous dirions que l'intersubjectivité fonde l'objectivité. Le joueur a une expérience de WoW, l'autre aussi en a une, faisant de WoW le même jeu que celui de tous les autres. La perception du jeu du joueur doit être commune pour être objective, chaque point de vue sur le même jeu assurant l'objectivité.

C'est ainsi qu'autrui perçoit ce que le joueur ne perçoit pas et fait du non-perçu quelque chose de perçu. Le regard des autres sur ce monde donne une *profondeur* aux objets qui lui sont invisibles et une *largeur* possible pour les autres : « bref, autrui assure les marges et les transitions dans le monde » (Deleuze, 1969 : 355). En assurant la convergence des points de vue possibles, les autres joueurs juxtaposent ces différentes perspectives pour spatialiser le jeu, ce qui donne sa réalité au monde de *Warcraft*. Les autres joueurs organisent le monde en divers objets et établissent les relations transitives entre eux – d'où leur rôle important dans l'interprétation qui sera faite du jeu. Sans autrui, les choses ne sont plus rabattues les unes sur les autres et WoW devient un jeu joué en solitaire où l'existence des objets se retrouve devant les yeux d'un seul joueur.

Le fait que tant d'autres regards se posent sur WoW, en même temps que le joueur, encourage le rabattement des choses les unes sur les autres pour leur donner de la profondeur et de la largeur. Tous ces regards posés simultanément sur WoW empêchent le jeu d'être réduit à néant si le joueur n'est pas là pour le regarder. Même quand il ne joue pas, le monde de *Warcraft* continue d'exister grâce aux autres joueurs connectés en permanence. WoW ne dépend pas du joueur lui-même, n'est pas un objet issu de son imagination et existe même en son absence. Son interprétation ne dépend donc pas seulement du joueur, mais de ce que font les autres joueurs de WoW à tout moment, dans toutes les parties du jeu.

Ici, le joueur ne produit pas l'entièreté du sens du jeu, les autres joueurs s'immisçant de manière nécessaire entre lui et le jeu. De la « structure-Autruï » découle la distinction entre le joueur et le jeu. Si les autres joueurs ont une perception différente de la sienne, c'est que le jeu n'est pas le joueur. L'individu ne coïncide plus avec le jeu du fait des différents points de vue simultanés sur le jeu. Les autres font apparaître un « il était » qui le sépare de l'objet. Sans autruï, nous sommes dans un éternel présent, les objets et nous-mêmes coïncidant éternellement : le joueur est le jeu. Tout jeu dans des modes solitaires se déroule au moment présent où le joueur actualise le jeu, mais dans WoW, les autres joueurs donnent une dimension temporelle au jeu qui se poursuit en son absence. Voici défini le deuxième effet de la « structure-Autruï »: le temps et la distribution de ses dimensions.

La construction du sens s'opère donc par cette différenciation entre joueur et jeu, entre ce qui est lui et ce qui n'est pas lui. Dans ce monde appréhendé par le joueur, l'autre est toujours déjà-là, il le précède, car il définit « le joueur » lui-même. Avant même d'entrer dans WoW, les autres joueurs ont une idée de ce que le joueur doit être, en tant que joueur de WoW, et de l'expérience qu'il vivra lors du jeu. Le joueur doit se positionner : « le sujet se découvre plongé dans une relation originaire avec un monde qui le précède, et se donne comme le lieu d'une rencontre possible avec les autres » (Fontaine, 1999 : 5). Son expérience perceptuelle, spatiale, temporelle ou autres est toujours déjà en partie construite par autruï, car des joueurs se trouvaient là avant lui et produisent du sens partagé. Les autres joueurs construisent et circonscrivent le sens du jeu, en termes spatial et temporel, mais aussi en termes d'expériences que le joueur peut y faire.

Ainsi, les autres donnent une forme à son expérience. Au début de l'introduction de *La question d'autruï*, Philippe Fontaine écrit d'ailleurs : « toute expérience compose avec une certaine altérité » (1999 : 5). Le sens de l'expérience est en partie construit par les autres avec qui le joueur partage une culture : l'altérité est constitutive de l'expérience. Nous avons précédemment expliqué que l'expérience est le processus par lequel le monde est actualisé pour un individu. Si les autres joueurs sont présents lors de l'expérience, ils interfèrent dans l'actualisation du jeu pour le joueur et lui donnent un sens par la culture qu'ils partagent et construisent.

Les joueurs constituent en partie le sens de l'expérience ludique du joueur, mais il existe un paradoxe. L'expérience est expérience uniquement pour un joueur, mais l'expérience se forme aussi en même temps par la présence des autres joueurs. Dire que le joueur est la condition du sens du jeu n'est pas faire abstraction des autres, mais bien les inclure dans la formation même du sens. L'encyclopédie à partir de laquelle le joueur crée du sens est nécessairement liée à une mémoire perceptive, conceptuelle et affective, autant du joueur lui-même que de tous les autres joueurs. Seul le joueur définit le sens, à partir de son point de vue, mais le joueur lui-même est en partie défini par le monde. Le joueur n'est jamais seul dans la formation du sens et, pourtant, lui seul peut lui « donner forme ». Il faut alors lier la transcendance du sens produit par le joueur à l'immanence de la formation même de ce sens. Personne ne fera la même expérience de jeu et n'y accordera le même sens. Pourtant, c'est grâce aux autres joueurs que le sens de l'expérience sera bâti.

Non seulement les autres structurent le champ perceptuel du joueur et le sens à donner au jeu (comme nous le verrons en détail dans la prochaine section), mais la simple présence des autres influence l'appréhension du jeu, façonne la médiation et institue une régularité dans les actions. Dans son article *Does World of Warcraft Change Everything ? How a PvP Server, Multinational Playerbase, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause* (2008), T.L. Taylor démontre bien à quel point des joueurs de WoW attachés à un serveur PvP en Europe ont façonné l'interprétation et l'expérience du jeu. Les autres contraignent le joueur à saisir le monde d'une telle façon et à le respecter pour le « bien » de tous, pour qu'il soit possible de « jouer ensemble ». Des règles d'interprétation, mais aussi de conduite circonscrivent le sens du jeu et sont dictées par les autres et respectées de tous. Sinon, des sanctions s'ensuivent. Les autres régularisent les comportements du joueur, l'expérience qu'il peut faire dans WoW et le sens produit par le jeu. En même temps, et comme nous le verrons au chapitre V, les autres ouvrent le joueur à des mondes possibles et à des sens nouveaux. Le joueur entrant en contact avec les autres prend connaissance de nouvelles possibilités en communiquant ou en observant les autres – en autant que le joueur ait une idée du jeu.

En effet, le sens des actes des autres est compris à partir du moment où les joueurs partagent la connaissance d'une même expérience. Henriot affirme que l'on ne peut reconnaître le jeu de l'autre que si l'on est capable de faire la même chose : reconnaître le jeu de l'autre n'est possible que si l'on est capable de jouer et que l'on comprend ce qu'est le jeu (c'est-à-dire cette notion identifiée sous le terme de « jeu »). Il y a un « postulat d'une sorte de consubstantialité des êtres humains au sein de l'espèce humaine : l'autre est mon semblable. Je comprends ce qu'il fait dans la mesure où, par la pensée, je m'identifie à lui et ressaisis du dedans le sens de sa conduite¹²⁴ » (Henriot, 1969 : 81). Plus précisément, je comprends le sens du jeu de l'autre si j'en connais les règles, « sinon, on ne peut même pas comprendre ce qu'il est en train de faire, puisque, du fait de l'arbitraire de la règle, ses actions ne prennent pas sens autrement que par l'énoncé de cette règle » (Duflo, 1997b : 134).

Bien qu'une partie du sens du jeu soit propre à chaque joueur (chaque encyclopédie), il n'est pas question de dire que « tout est relatif » au joueur. Une partie du sens du jeu est commune à l'ensemble des joueurs. Sinon, ils ne pourraient pas jouer ensemble. WoW se joue avec d'autres joueurs dans une réalité partagée ou du moins partageable. Même lorsqu'il réalise ses quêtes en mode solitaire, le joueur de WoW partage un univers de jeu où la métacommunication institue la règle première pour tous les joueurs : « ceci est du jeu ». L'historique de WoW présenté au premier chapitre est la preuve que l'idée que les joueurs s'en font est construite par convention au fil du temps. Même en supposant qu'un joueur réinventerait ses propres règles de manière solitaire, l'idée qu'il a de ce qu'est « jouer » reste construite socialement et culturellement. Caillois disait que l'on ne joue toujours qu'en groupe : on peut comprendre son intervention d'une nouvelle façon. On ne joue toujours qu'en groupe, car le sens du jeu est toujours déjà en partie une construction sociale. Plus encore, le jeu est issu d'une culture et s'inscrit toujours déjà dans des discours et une manière de penser qui informent l'interprétation du joueur avant et pendant son expérience de jeu.

¹²⁴ D'où la difficulté du chercheur de déceler du jeu chez l'autre adulte, l'enfant ou l'animal, sa subjectivité intervenant nécessairement dans le sens donné à l'acte observé.

4.2.2 Le jeu comme objet de discours

Théoriquement, WoW peut être considéré comme autre chose qu'un jeu¹²⁵, mais dans la pratique, l'interprétation commune est de le qualifier à prime abord de « jeu ». Par exemple, la boîte du logiciel est placée dans la section « jeux vidéo » de tous les magasins ; les critiques qui en sont faites se retrouvent dans des magazines ou des sites consacrés aux jeux vidéo ; les autorités qui légifèrent le classifient comme un jeu vidéo, etc. WoW n'est pas présenté comme un milieu de travail, une plate-forme d'entraînement ou de thérapie, un logiciel de rencontre, etc., mais comme un « jeu vidéo » (au contraire d'autres logiciels tel que *Second Life*, par exemple, dont le statut est plus ambigu). Comme nous l'avons vu précédemment, il s'insère dans un historique des jeux et non pas (encore) dans un historique du travail, du sport, des modes de socialisation¹²⁶, etc. L'interprétation du sens produit par WoW est déjà marquée par un contexte et des discours qui l'orientent, ne serait-ce que par la dénomination.

En outre, le jeu est une construction sociale, développée en tant qu'idée, une notion construite socialement par une culture qui en a défini les traits. Pour cette raison, la culture dans laquelle s'inscrit le joueur a un effet direct dans la production du sens. Leibniz croit que l'humain a formé le langage pour se faire comprendre et, par la suite, pour partager un savoir commun (1705 : 214). L'humain s'est construit des systèmes de représentation pour communiquer, mais ces systèmes informent la manière dont l'utilisateur de WoW donne du sens au logiciel. Eco affirme que les mots ont un sens littéral, soit un sens « commun » que l'homme de la rue leur accorde, malgré toutes les interprétations et les définitions que l'on pourrait leur donner en théorie. On pourrait en dire autant des jeux que l'homme de la rue

¹²⁵ Théoriquement, on pourrait concevoir un utilisateur qui n'aurait jamais entendu parler de WoW ni des jeux vidéo, qui ouvrirait le logiciel et en donnerait une signification complètement différente. Cependant, ce cas hypothétique est fort improbable, compte tenu de la présentation générale qui entoure WoW dans notre société occidentale et de ses contextes d'utilisation.

¹²⁶ Nous avons nous-même repris ce discours dans la présentation de l'historique du jeu WoW (1.1) alors que nous aurions pu présenter les MUD à caractère social (voir Taylor, 2006) comme ancêtres de WoW plutôt que les MUD du type jeu de rôle. Cette approche aurait mis l'accent sur le caractère social de WoW et moins sur son caractère ludique, ce qui informe déjà la manière dont nous considérons l'objet.

qualifie ainsi grâce à un ensemble de signes précis habituellement associés à ce domaine. « Thus signs are essentially arbitrary, and gain value through a set of agreed upon conventions » (Salen et Zimmerman, 2004 : 44). Selon le sens commun, l'homme de la rue définira majoritairement WoW comme un jeu vidéo.

A partir du moment où se dépose sur le vif des sensations le vernis des mots, les choses cessent d'être ce qu'elles sont pour devenir ce que l'on dit qu'elles sont. Une fois comprises, elles entrent dans le système de pensée et de parole, dans le logos que les hommes inventent au long des siècles avec l'espoir de s'entendre (Henriot, 1989 : 17).

Par consensus général, il est d'usage commun de donner à WoW le statut de jeu, avec tout ce que cette dénomination comprend : l'interprétation, l'usage, le jugement de valeur, etc. La culture dans laquelle vit l'interprète conditionne l'interprétation habituelle : « le statut de jeu est accordé par le groupe à une forme d'activité déterminée présentant des caractères matériellement définissables » (Henriot, 1969 : 21). Avec tel genre d'objet, on fait tel genre d'interprétation dans tel genre de contexte. Appeler WoW un « jeu vidéo » n'est pas insignifiant et a déjà un effet sur la constitution de l'encyclopédie de son utilisateur. Il faut opérer une « déconstruction » langagière pour arriver à concevoir WoW comme autre chose.

Cet acte de dénomination est fondamental : c'est lui qui, décidant du caractère ludique de l'activité, attribue au jeu son *statut* de jeu. Cela veut peut-être dire qu'une chose prise en elle-même n'est pas un jeu, mais qu'elle revêt cette signification dans la seule mesure où le groupe qui la nomme ainsi la lui reconnaît (Henriot, 1969 : 20-21).

Dans plusieurs de ses écrits sur la lecture, Eco démontre cette idée selon laquelle la communauté apporte une caution aux interprétations que l'on peut faire par contrôle et révision. Si la communauté s'entend par consensus sur tel type d'interprétation, c'est probablement que cette interprétation est la plus valable. Plus nous produisons d'interprétations similaires, plus nous produisons une habitude interprétative qui conditionne les interprétations suivantes des mêmes types de stimuli. « Comme Peirce l'a soutenu, en interprétant les signes du monde nous produisons une *habitude*, c'est-à-dire une disposition à

agir sur la réalité » (Eco, 1992 : 138). Cette habitude met un frein à l'interprétation illimitée, du moins temporairement, en restreignant notre rapport à WoW.

En autant que la communauté reconnaisse WoW comme un jeu, l'utilisateur est « disposé » à faire de même, non pas parce que ce serait la « bonne » interprétation, mais parce que ce serait l'interprétation commune, acceptée par les membres d'une même communauté par conjecture. Même si elle n'est pas objective, cette interprétation est intersubjective « et est, de toute façon, privilégié[e] par rapport à n'importe quelle autre interprétation obtenue dans le consensus de la communauté » (Eco, 1990 : 381). Conformément à l'approche de Peirce, Eco affirme que le vrai se définit ainsi par la communauté et non pas à partir d'un absolu à atteindre.

L'idée de jeu est issue d'une société, « idée que partagent ceux qui composent cette société et qui leur paraît si évidente qu'ils ne voient même plus qu'elle s'interpose entre eux qui pensent et la réalité sur laquelle porte leur pensée » (Henriot, 1989 : 13). Henriot s'étend longuement sur cette vision selon laquelle nous ne sommes pas seuls à construire nos pensées et que la société dans laquelle nous naissons nous fait penser ce que les autres pensent¹²⁷. L'utilisateur ne peut pas faire abstraction du fait que WoW est d'abord et avant tout nommé, présenté et organisé comme un jeu. Il doit tenir compte de cette restriction préliminaire dans son interprétation. « Tout acte de liberté du lecteur vient *après* et non *avant* l'application de cette restriction » (Eco, 1990 : 12). Ces informations font partie de son encyclopédie et sont sans cesse reconfirmées par l'usage fait du jeu.

En fait, WoW est un objet de discours et, comme l'explique Michel Foucault (1926-1984) dans *L'ordre du discours* (1970), les discours posent des catégories explicatives et formatrices du monde. Les discours catégorisent les éléments du monde et délimitent ce qui est vrai, ce qui peut se dire, qui peut le dire et les règles à partir desquelles on peut les dire. Il existe des relations de pouvoir dans les discours et il faut bien comprendre les forces mises en œuvre dans le jugement porté sur WoW : qui l'énonce, quelles sont ses motivations, quel est le contexte historique, etc. « Dans toute société la production du discours est à la fois

¹²⁷ Idée largement présentée par Jerome Bruner dans *Acts of Meaning* (1990).

contrôlée, sélectionnée, organisée et redistribuée par un certain nombre de procédures qui ont pour rôle d'en conjurer les pouvoirs et les dangers, d'en maîtriser l'événement aléatoire, d'en esquiver la lourde, la redoutable matérialité » (Foucault, 1970 : 10-11). L'interprétation que l'utilisateur de WoW fera dépend directement des discours dans lesquels il s'inscrit. À l'instar de Duflo (1997b : 24-25, n.1), nous pouvons nous demander « que dit-on quand on dit que "je joue" ? » et non plus « qu'est-ce que jouer ? » puisque le jeu est formulé par les discours.

Les discours donnent une forme à WoW, mais aussi une forme au statut de son utilisateur. Reprenant la pensée de Foucault, nous pouvons affirmer que les discours forment le sujet, car nous sommes faits de discours. L'utilisateur se voit lui-même comme un « joueur » et pose ce regard sur son activité, mais aussi sur lui-même. Les discours donnent une forme au joueur en lui conférant une « valeur ». En outre, dans la communauté des joueurs, des discours circulent sur la « bonne » façon de jouer et d'interpréter le jeu qui ont des effets sur l'expérience du joueur. L'individu est assujéti aux discours, mais les discours sont eux-mêmes assujéti par le groupe. Comme le dit Foucault, les discours sont à la fois une pratique divisante, avec un aspect coercitif, et unifiante, puisque la mise en commun des discours donne forme à la société et à la communauté des joueurs de WoW.

Le « jeu » est donc pris dans les discours qui font de lui un jeu ou tout autre chose (du travail, du mystique, du juridique, etc.). Or, ces discours évoluent. On aurait pu imaginer un autre statut à WoW, tel qu'un milieu de travail, un sport professionnel, un outil d'apprentissage de l'informatique ou une plate-forme de rencontres sociales, car les discours demeurent relatifs à un contexte et portent en eux une part d'arbitraire. Henriot rappelle que le statut du jeu ne cesse de varier au cours des époques et des lieux, dans différentes entités culturelles ou dans le même groupe social (Henriot, 1969 : 21; 1989 : 15). L'idée même de ce qu'est le jeu se transforme et diffère (Henriot, 1989 : 40). « Ce qui est jeu quelque part, à une certaine époque, peut n'avoir pas été jeu (en un autre temps) ou n'être pas jeu (en un autre lieu) » (Henriot, 1969 : 22)¹²⁸.

¹²⁸ Dans cette section de la thèse, nous nous attardons aux discours construisant le sens de WoW. Or, dans le cadre plus large de notre thèse, nous nous questionnons sur la notion même de

Plus encore, dans le même groupe social et au même moment, certains individus peuvent considérer une activité comme étant du jeu ou non (par exemple, le sport, qui a un statut ambigu). Grâce à l'usage qu'ils font du jeu, les joueurs eux-mêmes peuvent en faire évoluer le sens et prédisposer à une interprétation précise. Comme le sport, la vision sur WoW évoluera et la part de jeu s'évaluera à partir d'autres critères (par exemple, le degré d'implication, l'argent rapporté, la part de liberté, etc.). Citant l'exemple du jeu chez l'enfant, Henriot souligne le relativisme du statut du « jeu ». Si les activités de l'enfant sont qualifiées de jeu, c'est qu'elles le sont seulement par l'adulte qui les juge ainsi et qui circonscrit ce que devraient être les actes de l'enfant. Cette limitation imposée par l'adulte circonscrit le sens de l'activité de l'enfant : « l'enfant peut-il faire autre chose que jouer ? » (Henriot, 1969 : 23). À l'instar de Henriot, nous pourrions nous demander si l'utilisateur de WoW peut faire autre chose que jouer dans le contexte actuel des discours ambiants sur cet objet.

4.2.3 Contenu de l'encyclopédie

Les discours qui circulent et l'ensemble des connaissances et expériences d'un joueur ou d'une collectivité construisent l'encyclopédie du joueur grâce à laquelle il crée du sens avec le logiciel de WoW. Avant même qu'ait lieu l'interprétation du jeu, la présence d'informations organisées dans l'encyclopédie de l'interprète conditionne en partie l'idée qu'il s'en fera. Comme nous l'avons vu précédemment, l'encyclopédie dans laquelle puise le joueur est limitée et définie selon un cadre : « la sémiosis est virtuellement illimitée mais nos objectifs cognitifs organisent, encadrent et réduisent cette série indéterminée et infinie de possibilités » (Eco, 1990 : 370). Ces « objectifs » plus ou moins contraignants prédisposent à considérer WoW comme un jeu et à en faire ce genre d'interprétation parmi d'autres.

« jeu » telle que nous l'entendons aujourd'hui, en Occident. Cette notion n'a pas toujours eu le sens qu'on lui donne actuellement et ces variations ont une incidence sur notre représentation du jeu – et, en l'occurrence, de WoW.

L'encyclopédie rend possible l'interprétation, mais aussi l'expérience même du jeu puisqu'il faut avoir des connaissances suffisantes du jeu pour pouvoir faire une expérience ludique. Fink affirme que :

tout ce qui existe n'est pas nécessairement un objet d'expérience, que nous ne puissions pas tout notre savoir dans l'expérience. Pour pouvoir même faire des expériences, il nous faut avoir des connaissances préalables sur ce qui, comme tel, peut être donné dans une expérience. Un savoir « a priori » de l'objectivité de tous les objets, une pré-compréhension au moyen de catégories, et en outre un savoir de la spatialité et de la temporalité précèdent toute l'expérience en la rendant possible (Fink, 1960 : 24).

Le joueur doit avoir l'idée de jeu pour pouvoir faire une expérience ludique, mais doit aussi avoir l'idée de ce qu'est le jeu *World of Warcraft* pour le pratiquer : reconnaître les signes, savoir quoi en faire et être apte à les utiliser grâce aux différents périphériques d'entrée (manettes, clavier, souris, etc.). En ouvrant un nouveau jeu, un néophyte dans le domaine ne saurait faire l'expérience de ce jeu¹²⁹ alors qu'un joueur expérimenté sera en mesure de repérer des signes significatifs pour lui et de produire le sens du jeu sans (nécessairement) chercher un autre sens. Cette interprétation est satisfaisante pour lui. Plus les joueurs expérimentent WoW, plus ils acquièrent des connaissances leur permettant d'interpréter les signes du jeu et plus ils stabilisent leurs interprétations. L'encyclopédie fonctionne comme un unificateur des interprétations, grâce à l'habitude.

En fait, les jeux vidéo font appel à une organisation codifiée des signes (visuels, auditifs, linguistiques ou autres) assez stable pour assurer une interprétation unifiée de ce qu'est le « jeu ». Par exemple, les espaces extra-ludiques (là où se trouvent les menus à l'entrée du jeu : fonctions de sauvegarde, d'options, de déconnexion, etc.), les espaces extra-diégétiques (les éléments ajoutés à l'interface du jeu : ligne de vie, carte, sac à dos, etc.) et les espaces diégétiques (l'univers du jeu où l'action se déroule) sont tous des espaces codifiés propres aux jeux vidéo du type de WoW. Ces espaces organisent les signes d'une manière spécifique apprise par les joueurs. Le joueur de WoW reconnaît l'interface d'accueil,

¹²⁹ Bien qu'il puisse quand même, hypothétiquement, jouer un jeu complètement différent.

l'interface de jeu, etc. parce qu'il a déjà joué, il a déjà joué à d'autres jeux vidéo du même genre, il a été initié par des amis, il s'est informé sur des sites web, etc.

En s'inscrivant dans cette tradition, WoW se positionne déjà comme un jeu et perpétue l'organisation spécifique des signes propres à ce type d'objet. La reconnaissance de cette organisation est suffisante pour baliser l'interprétation qui peut être faite selon le syllogisme suivant : tous les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs se présentent de telle manière, or WoW se présente de telle manière, donc WoW est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. WoW réutilise en partie la structure attachée à d'autres objets présents et passés qui ont été ou sont considérés comme des jeux. En fait, les concepteurs de WoW réutilisent cette codification reconnue par les joueurs, pour s'assurer que tous les signes sont interprétés dans un certain sens. Comme le dit Eco (1990), plus l'organisation des signes est codifiée, plus l'équivalence entre les deux messages est grande (message de l'émetteur et du récepteur).

Selon Mia Consalvo (2007), les joueurs et concepteurs partagent un « capital de jeu » (*gaming capital*), idée dérivée du capital culturel de Pierre Bourdieu. Ce concept dynamique de capital de jeu sous-entend l'interaction des joueurs avec les jeux, avec les sources d'information sur les jeux et l'industrie (magazines, sites web, reportages télévisés, publicités, etc.) et avec les autres joueurs (directement ou par forums, blogues, etc.). « All that knowledge, experience, and positioning helps shape gaming capital for a particular player, and in turn that player helps shape the future of the industry » (Consalvo, 2007 : 4). Grâce à ce savoir partagé, l'organisation spécifique des signes de WoW est connue des joueurs plus ou moins expérimentés et réutilisée par les concepteurs pour « produire du sens ». L'organisation des signes évolue au fil des usages, des développements technologiques et des apports créatifs des concepteurs et des joueurs, mais une stabilité suffisante de la codification est requise pour permettre au joueur de « jouer le jeu » en interprétant de manière unifiée les signes du jeu : « the emergent same-but-different quality of a game seduces players into repeat play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 538).

L'interprétation des signes représentant un jeu finit par se faire automatiquement grâce au contenu de l'encyclopédie et l'interprétation de ses règles. « A quelque jeu qu'on joue, la règle créatrice n'a plus à être présente à la conscience du joueur. Quand elle l'est, c'est plus une entrave qu'autre chose, quand le jeu, trop complexe, n'est pas encore bien assimilé » (Duflo, 1997b : 138). Les règles du jeu sont « intégrées » par le joueur, « intégrer, ici, veut dire que ses actions ont maintenant pris la forme que le système de règles demande » (Duflo, 1997b : 134). Les signes et leurs modes d'organisation s'automatisent et donnent sens au jeu, ce qui a comme conséquence que le joueur ne « cherche » même plus un autre sens possible. Leibniz aurait été le premier philosophe à croire en cette autonomisation du signe où des opérations d'interprétation se font seules, sans l'entière prise de conscience du sujet, et ceci, grâce à l'habitude (un certain conditionnement). L'habitude donne une forme aux signes et l'autonomisation des signes entraîne l'autonomisation de la pensée lorsque le sens produit fonctionne de façon indépendante et permet à la pensée de se laisser aller. Le joueur automatise la reconnaissance du rapport de signification entre le signe et son sens et peut reconnaître le sens global du jeu.

Leibniz ajoute que la valeur du signe est égale à sa capacité de remplir une fonction de représentation déterminée. Si les signes souffraient d'ambiguïté, le joueur ne pourrait pas jouer efficacement. Sa performance serait entravée par le délai occasionné par son manque de connaissances. Le temps de se questionner sur la signification de tel ou tel autre signe serait déjà un temps de réaction moins performant – peu importe ce que signifie « être performant » pour le joueur¹³⁰. Il pourrait établir des hypothèses, mais il n'y aurait alors plus d'automatisation du signe et les sens pourraient se multiplier. Si cette stratégie peut parfois être employée comme élément ludique (le joueur doit se questionner sur le sens d'un élément qui lui est présenté), la majorité des signes du jeu doivent remplir efficacement leur fonction de renvoi et doivent être aptes à créer des liens entre les différents signes pour actualiser le jeu. Leibniz parle de la « transparence du signe » pour expliquer cette propriété du signe de s'effacer au profit du sens. Lorsqu'il joue, le joueur n'a pas l'impression d'interpréter des

¹³⁰ Dans le type de jeu tel que WoW, la performance prend habituellement le sens d'une acquisition de puissance sans cesse supérieure pour battre ses ennemis, mais d'autres sens peuvent être donnés à la performance, dépendamment des objectifs de jeu (ou d'action) du joueur (ou de l'utilisateur).

signes et le processus se fait « machinalement ». Par exemple, il ne se questionne pas sur les propriétés visuelles d'une icône sur sa barre d'actions, mais considère automatiquement la fonction de ce signe visuel dans son expérience de jeu. Il lui donne le sens d'une action ludique contextualisée dans WoW.

En outre, la coprésence de signes interprétés comme du jeu avec d'autres signes n'ayant pas préalablement un sens défini offre une interprétation similaire avec l'ensemble des signes. Les signes en rapport avec d'autres signes dans un contexte ludique nous amènent à interpréter tous les signes de WoW comme étant des éléments ludiques. Les signes présents dans le contexte du jeu prennent le sens spécifique du jeu. Salen et Zimmerman donnent l'exemple du jeu de *Scrabble* où les mots perdent leur sens et ne comptent que pour les points qui sont rattachés à chaque lettre (2004 : 43). Le sens de chaque signe s'inscrit déjà dans le contexte du jeu et l'encyclopédie pose un cadre sur tous les signes coprésents dans ce contexte. L'encyclopédie permet le sens, mais, en même temps, le contraint à suivre les « chemins sémantiques » déjà tracés.

4.2.4 Stratégies des concepteurs

Les concepteurs sont bien au fait des connaissances des joueurs de l'univers du jeu et s'assurent d'une réutilisation de la codification mise en place au fil du temps. Pour baliser l'interprétation des utilisateurs, ils font appel à une codification de plus en plus forte au fur et à mesure du développement des jeux vidéo et des expériences de jeu. En répétant une codification connue de la communauté, les concepteurs délimitent le cadre interprétatif. Plus la codification est renforcée, moins les interprétations sont variées et plus les concepteurs s'assurent d'une interprétation commune. Au contraire, une codification faible laisserait une plus grande marge dans les interprétations possibles du jeu. Les concepteurs ont une idée de la « bonne » interprétation à faire et veulent la communiquer en stabilisant les interprétations des signes constituant le jeu. WoW est un objet produit avec l'intention de produire du sens et d'organiser ses signes en conséquence. Les concepteurs produisent des signes sous forme

d'un message structuré (le logiciel WoW) que les joueurs reçoivent : plus l'organisation des signes est codifiée, plus l'équivalence est grande entre ce que les concepteurs ont voulu exprimer et le sens interprété par les joueurs.

Depuis le lancement de WoW, les concepteurs en ont très peu transformé la présentation, même cinq ans après son lancement. Plus le jeu a une longue histoire, plus il est joué et plus le sens produit se stabilise. Les joueurs reproduisent les interprétations du jeu, les transmettent et jouent à partir d'une base commune d'interprétation. Les concepteurs réutilisent cette codification (en la complexifiant néanmoins pour susciter l'intérêt) spontanément associée au jeu, aux jeux vidéo et plus spécifiquement aux jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs et à WoW. Comme nous l'avons vu au premier chapitre, WoW n'est pas un jeu qui a beaucoup innové, mais il réutilise, en les améliorant, la logique et l'organisation des jeux précédents qui sont du même genre.

En outre, WoW est principalement construit à partir de signes iconiques dont les référents se trouvent à l'extérieur du jeu¹³¹. Les signes du jeu ne représentent pas un univers abstrait où les interprétations pourraient être beaucoup plus nombreuses. Les concepteurs s'assurent, le plus souvent possible, d'une équivalence entre le sens produit par leurs signes et les signes à l'extérieur du jeu vidéo. Malgré que ce soit un monde fantaisiste, le monde de WoW est cohérent et son mode d'organisation respecte de nombreuses règles et lois connues, même de la part des non-joueurs : lois de la perspective, lois physiques, lois du marché, règles de la biologie, etc.

Pour les connaissances propres à l'univers de WoW, outre les informations publiées sur les plates-formes appartenant à Blizzard, les concepteurs s'assurent d'une compréhension « conforme » grâce à une habile gradation dans l'apprentissage et les compétences requises pour « jouer le jeu »¹³². Au début, le joueur a peu de signes avec lesquels interagir, mais plus

¹³¹ On pourrait ici faire référence à Abraham Moles et son « échelle d'iconicité » et dire que les signes dans WoW ont une forte iconicité.

¹³² Nous pourrions ici comparer la figure 4.1, où le joueur fait son entrée dans le jeu pour la première fois, à la figure 5.2 ou même 5.1, où le joueur a déjà avancé dans le jeu : le nombre

il monte de niveau, plus des éléments nouveaux viennent s'ajouter au jeu et complexifier l'interprétation que le joueur doit en faire – conformément aux objectifs du jeu et toujours en récompensant le joueur pour son comportement « adéquat » avec l'interprétation à faire. Nous avons vu précédemment que ce système de récompense est probablement en partie la cause de l'engouement pour ce jeu.

À chaque nouvelle étape, le joueur est conforté (ou non) dans son interprétation. Pour s'assurer de la reproduction des comportements adéquats, les concepteurs ont prévu des signes aisément compréhensibles qui rassurent le joueur ou lui indiquent son erreur. Pour reprendre l'exemple du point d'exclamation, le joueur voit, en entrant dans le jeu, un point, s'y rend, lit le texte qui lui est présenté, effectue ce qui lui est demandé puis reçoit des points d'expérience et de l'argent. Il comprend rapidement que les points d'exclamation sont des quêtes synonymes de points d'expérience, d'argent et d'items. S'il conclut que la réalisation de chaque quête lui sera bénéfique, il confirme cette hypothèse par expérience puisque, en effet, la réalisation de chaque quête, sans exception, lui apporte des gains.

D'autres mécanismes présents dans le jeu encouragent l'uniformisation des interprétations et la reproduction identique de comportements. Blizzard a mis en place des mécanismes de coercition dont le bannissement et l'interdiction de certains avatars. Comme nous l'avons vu précédemment, la présence du regard des autres enjoint le joueur à adopter le même comportement que la confrérie, comme dans tout groupe social – réaction humaine que les concepteurs ont exploitée. Rettberg donne l'exemple de l'achat coûteux de la monture, au niveau 40, qui n'est pas nécessaire (le joueur peut continuer à jouer sans monture). Néanmoins, elle devient essentielle pour le joueur non seulement pour voyager plus rapidement, mais aussi pour faire partie du groupe : « while the mount is not essential to gameplay, higher-level players seen strolling around the plains of Kalimdor without a mount are in a sense marked as failures, as unskilled players of the game » (Rettberg, 2008 : 28).

d'éléments à maîtriser (représentés visuellement par les icônes) est beaucoup plus élevé dans le second cas.

La monture a une fonction pratique, mais est aussi un symbole du statut social. La réputation auprès des avatars préprogrammés est une donnée métrique calculée par le jeu, mais la réputation auprès des joueurs n'est pas calculée de manière mathématique. Elle est tout de même évaluée et ne doit pas être sous-estimée dans l'expérience de jeu : « the importance of honor and reputation are not trivial » (Rettberg, 2008 : 31). La décision des concepteurs d'exploiter les conséquences de la réputation et de l'honneur pour les joueurs a des effets sur l'interprétation de ces derniers puisque, comme nous l'avons vu, le groupe stabilise les interprétations.

Toutes ces stratégies visant à s'assurer de l'interprétation conforme avec les objectifs définis par les concepteurs semblent fonctionner. Preuve est faite de l'utilisation courante de WoW : les expériences sont différentes, mais ont généralement des points très similaires qui rejoignent les objectifs du jeu. La majorité des joueurs veulent être performants et, pour ce faire, doivent se conformer au jeu – aux règles imposés par les concepteurs – en maîtrisant les différents aspects et en comprenant les différents signes.

4.3 Les critères définissant le sens du jeu

Le sens du jeu est à la fois propre à chacun (4.1), à la fois contraint par des balises (4.2). Le jeu est encadré, mais laisse aussi un flottement dans le sens final : il y a un « jeu » dans l'interprétation que ni l'objet, ni les autres joueur, ni l'encyclopédie du joueur, ni les discours, ni les concepteurs ne peuvent contrôler. « Dans l'idée d'interprétation s'introduit celle de jeu » (Henriot, 1989 : 78). L'interprétation est justement le processus par lequel se remplit ce flottement, ce « vide », exactement à la manière dont est produit le sens du jeu. Le sens du jeu émerge à la fois du système de règles (interne) et du contexte (externe) dans lequel il prend place. L'interprétation fait le relais entre les deux notions et devient, dans les jeux, l'acte de jouer : « the act of play is the act of interpretation » (Salen et Zimmerman, 2004 : 372). Sicart ajoute : « playing games is a hermeneutical process » (2009 : 88). Jouer, c'est interpréter. Ces deux actions sont délimitées, mais laissent une liberté au sens final à

donner à l'action. Jouer, c'est faire l'interprétation du jeu à partir d'un cadre interprétatif qui lui est spécifique (ce qu'il nous reste à définir dans cette section) et nous verrons au cinquième chapitre que jouer, c'est aussi s'approprier le sens du jeu¹³³.

Des remarques précédentes, nous pouvons retenir que le cadre interprétatif du jeu se définit par deux critères : les limites et la liberté, qui représentent aussi les conditions de possibilité du jeu. Comme nous l'avons précédemment mentionné, la distinction entre les termes anglais *play* et *game* semble essentielle pour comprendre le jeu, distinction que l'on ne retrouve pas en français. De manière très juste, Juul a relevé le fait qu'en français, un seul mot est utilisé pour parler de deux dynamiques fort différentes que nous tentons de traduire par le « jeu », comme ensemble de règles, et le « jouer », comme liberté de mouvement dans le cadre des règles.

Caillois avait réussi à contourner cette difficulté en utilisant les termes de *ludus* et *paidia*. Il faut bien comprendre que la réalité du jeu est à la fois celle des règles du *game/ludus* et celle de la liberté du *play/paidia*, ce que Duflo a réuni sous le terme de « légaliberté ». Plus précisément, le jeu se définit par les tensions qui existent entre les contraintes et la liberté du joueur. La nature des limites (les règles du jeu) et de la liberté (une liberté interprétative) cohabitent dans une essentielle tension qui distingue le cadre interprétatif ludique des autres cadres. Cette coprésence des règles et de la liberté constitue aussi la mise en place des propriétés rendant le jeu possible : définir ces propriétés sera la base de l'explication de la fonction de jeu.

¹³³ Nous verrons aussi qu'interpréter, c'est souvent jouer : l'interprétation est limitée par des règles liées à la production du sens, mais un flottement peut exister dans le sens final à donner – sauf, par exemple, dans l'ordre du sacré (ce qui sera présenté au point 4.3.3). Ce « flottement » de sens est l'espace d'appropriation dont l'interprète s'empare ou non – ce qui réfère à la fonction de jeu (ce qui sera présenté au chapitre V).

4.3.1 Les limites du jeu

Tout jeu est limité. Dans un monde infini de représentations et d'interprétations, le jeu s'impose comme une finitude. Comme nous le dit Huizinga, dans le chaos de la vie, le jeu apparaît comme un ordre pour donner un sens précis à une expérience. Ce sens du jeu se définit par ses limites et ces limites, comme nous l'avons vu précédemment, sont les règles du jeu ou les principes régulateurs : « defined limitation [that] determine what you (and other characters in the game) can or cannot do » (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 97). Tous les jeux sont réglés, de manière plus ou moins explicite¹³⁴, plus ou moins stricte. Selon Henriot,

si ce sont des règles strictes, disposées de manière à former un système clos où toutes les éventualités sont également prévues, on se trouve en présence d'un code [...]. Si les règles ne sont que des régulations partiellement définies à l'avance, partiellement laissées à l'initiative des joueurs improvisant sur un thème, on a affaire à des types de jeux non expressément codifiés, mais qui n'en sont pas moins réglés (Henriot, 1969 : 25).

Henriot établit une distinction entre les règles (fixées ou non) et la codification à l'intérieur de laquelle les règles sont nécessairement fixées. « Tout jeu est réglé, même s'il n'est pas codifié dans le détail de sa structure » (Henriot, 1969 : 25). Tout jeu porte en lui au moins une règle, ne serait-ce celle de ne pas avoir de règle. « On ne saurait concevoir de jeu qui soit totalement dépourvu de règle. Un tel "jeu" serait quelque chose de flasque, d'invertébré : nul ne pourrait comprendre en quoi il consiste » (Henriot, 1989 : 228). Comme nous l'avons vu au point 4.1.1, sans une règle minimale qui organise les concepts, les informations s'accroissent de manière chaotique et non signifiante. La fonction des règles est de créer un espace dans lequel les signes seront interprétés à partir du cadre ludique pour leur donner le sens du jeu. Voilà la spécificité des règles du jeu par rapport à d'autres types de règles.

¹³⁴ Nous rappelons que, pour Juul, les règles d'un jeu sont toujours explicitement énoncées, ce qui constitue la spécificité du jeu : nous nuancions ses propos puisque Juul ne tient compte que d'un type particulier de jeu (avec des résultats quantifiables) alors que nous considérons tous les types de jeu.

En effet, les règles du jeu permettent la création du sens en le différenciant des autres types d'expériences. Elles servent à discriminer ce qui est de l'ordre du jeu et ce qui ne l'est pas. Plus encore, les règles servent à définir le sens à donner aux signes que les règles elles-mêmes qualifient de « jeu ». Elles discriminent aussi les signes du jeu entre eux. En d'autres mots, comme le disent Salen et Zimmerman (2004 : 103), les règles définissent la forme du jeu, son organisation interne et la structure de l'objet réel. Le sens du jeu est créé par ses règles.

L'ensemble des règles est arbitraire, mais chacune d'elles ne l'est pas, car elles dépendent toutes l'une de l'autre. Aucune n'est aléatoire et chacune remplit une fonction bien précise de production du sens du jeu. Comme l'affirment de nombreux auteurs, le jeu est nommé d'après l'ensemble connu et reconnu de ses règles : « a game is its rules » (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 99). Nous reconnaissons le jeu d'échecs en faisant la liste de ses règles, mais même si nous ne pouvions pas définir une liste de règles précises pour certains jeux, ces jeux seraient définis par leurs règles. Définir les règles du jeu est, en quelque sorte, définir le sens que le jeu peut produire. Toutefois, nous verrons au prochain chapitre que l'ensemble des règles d'un jeu ne définit pas tout le sens que le jeu peut produire, puisqu'il existe toujours un espace d'appropriation. En outre, il est difficile de reconnaître l'ensemble des règles de WoW et d'en faire une liste. Il serait plus juste de parler des différents jeux dans le jeu WoW : les batailles en arène (avec tel ensemble de règles), la réalisation de quêtes (avec tel autre ensemble de règles), la réussite d'un raid (avec un troisième ensemble de règles), etc.

En fait, on peut concevoir les règles du jeu comme ne produisant *que* du jeu et *que* ce jeu-ci, ce pourquoi Duflo, Juul, Salen et Zimmerman affirment que les règles constituent la structure du jeu (son identité formelle) et distinguent chaque jeu. De ces règles, découlent tous les autres éléments servant à décrire les jeux. Selon les mots de Duflo, les règles du jeu produisent des « objets ludiques », parce qu'elles produisent le sens du jeu. « Dans le jeu tel qu'on l'entend, ces limites ne sont jamais imposées du dehors, par la force contraignante d'une autorité extérieure : elles font partie du jeu » (Henriot, 1989 : 91). Elles ne servent pas que d'encadrement : elles sont incluses dans le jeu – ce que Salen et Zimmerman (2004 : 366)

ont nommé le *formal system*. Ce système formel construit par les règles du jeu génère les relations entre les signes ainsi que le contexte d'interprétation pour le joueur (qui, rappelons-le, baigne dans une culture).

Dans WoW, l'attaque d'un joueur par un autre joueur n'est pas une atteinte à son intégrité physique, mais un coup autorisé par l'application des règles du jeu. En jouant en mode joueur contre joueur (PvP), le joueur accepte cette règle qui est de permettre l'attaque de l'avatar en tout temps (ou presque). Le joueur doit accepter de vivre avec les conséquences d'une telle règle sur l'expérience ludique et doit comprendre qu'elle n'a pas le même sens qu'à l'extérieur du jeu. « To play a particular game, players voluntarily submit to the game ; they limit their behaviours to the specific restrictions imposed by the game rules » (Salen et Zimmerman, 2004 : 124). « Jouer c'est s'obliger » (Henriot, 1969 : 89) à faire certaines actions et s'en interdire d'autres.

Néanmoins, ce caractère obligatoire n'est valide « que pour celui qui décide de jouer et seulement pendant le temps qu'il joue » (Henriot, 1989 : 229). Les règles du jeu n'ont du sens que si le joueur accepte de s'y soumettre, au contraire d'autres types de règles (morales, juridiques, etc.) qui l'obligent de « l'extérieur » ou d'une manière *a priori* – ce que nous avons qualifié de « transcendantal », par opposition au sens du jeu qui est produit de manière immanente à l'expérience. Pour jouer le jeu, il faut s'obliger soi-même à accepter le sens produit par les signes contenus dans ce que nous pourrions nommer le « cercle magique interprétatif du jeu »¹³⁵. Salen et Zimmerman présentent le concept de *cognitive frame*¹³⁶ et associent au cercle magique ce mode d'organisation de la signification à l'aide des règles du jeu. « It is the space where the rules of a game take hold, as well as the context for the interpretation of meaning » (Salen et Zimmerman, 2004 : 374). À l'intérieur de ces règles,

¹³⁵ Nous faisons ici référence au concept du « cercle magique » de Huizinga auquel nous ajoutons une extension pour en préciser les traits. Notre approche est similaire à celle d'Arsenault et de Perron qui, de leur côté, développent le concept de « cycle magique » (2008).

¹³⁶ « A cognitive frame is a way of organizing how we look at the world. Cognitive frames create contexts for interpretation and affect how we make sense of things. » (Salen et Zimmerman, 2004: 370) Ce concept fait écho à l'encyclopédie ainsi qu'à son organisation en « types » présentée précédemment. Nous avons favorisé cette dernière terminologie par cohérence avec notre approche sémiologique, puisque le concept de *cognitive frame* est issu de la psychologie.

chaque signe prend le sens spécifique du jeu et ce cadre rend possible le sens ludique tout en le contraignant.

Duflo donne l'exemple de celui qui mettrait un chapeau sur la reine d'un jeu d'échecs pour qu'elle soit plus effrayante¹³⁷. Cette action est impossible non pas d'un point de vue pragmatique, mais du point de vue du sens : cette action « n'a pas de sens dans le jeu » (Duflo, 1997b : 60). Le cadre interprétatif du jeu délimité par les règles ne permet pas de lui donner un sens dans le jeu d'échecs, mais en aurait dans un autre type de jeu, dans un autre ensemble de règles. Ainsi, chaque règle n'a de sens que dans l'ensemble de toutes les règles qui constituent le jeu (Duflo, 1997b : 67-68) et les signes du jeu prennent leur sens seulement dans ce cadre interprétatif dit « ludique ». Les règles créent des objets ludiques dont le sens n'est ni dans la chose matérielle (le bout de bois) ni dans la représentation de cette chose (la reine), mais dans les règles qui délimitent la fonction de cet objet. Les limites du jeu doivent alors être comprises comme un ensemble de balises à partir desquelles l'interprétation doit être menée.

Cependant, cette description est large et ne semble pas propre aux jeux. Dans plusieurs activités (sinon toutes les activités humaines) existent des règles : l'étiquette, la signalisation, le marché, etc. Plus encore, ces règles délimitent aussi des cadres à partir desquels les signes de l'étiquette, de la signalisation, du marché, etc. doivent être interprétés. Tous ces signes sont contextualisés et rapportés à un répertoire précis à partir duquel le sens est produit. Le cercle magique du jeu n'est donc pas à entendre comme une séparation spatiotemporelle, comme le croit Huizinga et à sa suite bien d'autres auteurs, mais comme une séparation de sens.

S'il existe un cercle magique du jeu, ce n'est pas en plaçant le joueur dans un temps et un espace autres, mais en le situant dans un répertoire différent à partir duquel donner le sens de son expérience grâce aux règles du jeu. L'encyclopédie dans laquelle puise le joueur n'est pas la même dans le contexte du jeu ou d'un autre contexte, car le jeu, considéré comme un terme culturellement construit, bâtit son propre cadre interprétatif et rend possible son

¹³⁷ Duflo s'inspire ici d'un exemple donné par Ludwig Wittgenstein.

existence même. « The space of play defined by the borders of the magic circle operates as a space of representational possibility » (Salen et Zimmerman, 2004 : 369). Le cercle magique délimitant l'espace de jeu rend possible un monde de sens propre au jeu où chaque signe prend le sens spécifique à la structure ludique et à son contexte.

Il faut alors comprendre que cette séparation entre le cercle magique du jeu et la vie quotidienne ou la « vraie vie » n'est valide que parce que le cercle magique du jeu le sépare de *toutes* les autres activités en donnant un sens spécifique aux signes. En suivant un raisonnement similaire à Henriot (2.2.3), nous pouvons affirmer que si le cercle magique du jeu est séparé, c'est seulement dans la mesure où il est mis en opposition avec d'autres cercles, eux aussi séparés en termes de contexte interprétatif. Ces autres cercles interprétatifs sont séparés du jeu, tous ces cercles étant séparés les uns des autres. Dans tout genre de situations, le sens des signes dépend du contexte. Le même signe peut prendre différents sens dépendamment du « cercle » dans lequel il est délimité. Il existe des cercles interprétatifs dans le domaine de la vie domestique, de la vie publique, de la vie juridique, de la vie académique, etc. Tous ces domaines (pour reprendre l'expression de Malaby) peuvent être considérés comme autant de « cercles magiques interprétatifs ». Le jeu peut aussi être considéré comme une reproduction à plus ou moins petite échelle de « cercles magiques » vécus quotidiennement, mais en produisant un sens autre. La différence tient au cadre à partir duquel le sens est limité et régulé.

En introduisant son concept de métacommunication, Bateson (1972) résume bien ce que représente le cadre ludique : en tant que règle première au-dessus de toutes les autres et au-dessus du jeu lui-même, la « métarègle¹³⁸ » du jeu (ou règle première) est d'établir que « ceci est du jeu », en tant que cadre interprétatif (ou attitude ludique¹³⁹). Le cercle magique du jeu est maintenu grâce à la métarègle « ceci est du jeu » mise en opposition avec les autres métarègles des autres domaines de la vie. Tous les signes contenus dans ce cadre délimité par

¹³⁸ « Métarègle » en tant que règle qui englobe toutes les autres règles, comme règle « au-dessus » des autres.

¹³⁹ Comme l'attitude ludique présentée par Henriot, la métarègle « ceci est du jeu » présuppose que l'interprète sait *déjà* ce qu'est le jeu pour l'identifier.

ses règles doivent être interprétés comme du jeu, à partir des règles spécifiques à chaque jeu et des relations entre elles.

La différence entre un match de boxe et un combat de rue ne tient pas à l'emploi des gants, mais au fait que le boxeur, son adversaire, la situation et la forme de leur rencontre sont produits comme tels par la légalité ludique : en ce sens, ils sont des « objets ludiques », c'est-à-dire produits par les règles du jeu (Duflo, 1997b : 250).

À chaque changement de règles ou à chaque ajout de règles, le cadre interprétatif se modifie et les mêmes signes peuvent prendre un sens différent ou un sens supplémentaire. Salen et Zimmerman (2004 : 365) donnent l'exemple de la barre de vie dans le jeu vidéo *Virtua Fighter 4* (Sega, 2001), mais nous pouvons l'appliquer à WoW : la barre de vie signifie le statut de la « santé » de l'avatar. Arrivée à zéro, la barre indique qu'il est mort. Cependant, dans le cas où la règle du jeu stipule que le combat a lieu entre deux avatars de la même faction, la barre de vie menée à zéro ne signifie pas la mort. Le premier joueur qui réussit à faire baisser la ligne de vie de son adversaire à zéro gagne, mais sans tuer son adversaire puisque ce n'est qu'un combat « amical ». De cette manière, le signe /ligne de vie/ indique le gagnant d'une bataille, mais le sens de ce signe n'est pas le même qu'une ligne de vie amenée à zéro par un joueur de l'autre faction (en mode PvP). Les règles du combat ludique sont différentes dans les deux cas et changent le sens des mêmes signes.

En changeant le sens, les actions du joueur peuvent différer puisqu'elles ne réagissent plus aux mêmes types d'information. Dans un combat contre un joueur d'une autre faction, une diminution de la ligne de vie peut mener le joueur à essayer de fuir ; dans un combat contre un joueur de la même faction, le joueur ne fuira pas, même si sa ligne de vie descend puisque, de toute façon, sa ligne de vie n'indiquera jamais sa mort.

The meaning of the health bar affects the actions players take, action which themselves can affect the meaning of the health bar, again leading to new actions and outcomes. In this way, meaning in the game sets up complex representational loops, generating representations that affect and are affected by player interaction (Salen et Zimmerman, 2004 : 365).

Dans un sens général, les règles sont des lignes directrices qui « guident » le comportement (Salen et Zimmerman, 2004 : 121). Sicart confère aux règles une valeur éthique, car elles donnent une forme aux comportements des joueurs : « games force behaviors by rules » (2009 : 22). Le joueur a un impact sur les signes du jeu, mais il est aussi affecté par eux dans le cadre des règles qui les délimitent. Cette interaction entre les signes, les règles et le joueur est évolutive. Les règles circonscrivent le sens à donner aux signes et aux actions dans le jeu selon les principes de l'interactivité¹⁴⁰.

À l'intérieur du cercle magique, le sens des signes et des actions qui doivent être entreprises dans le jeu est spécifique. Les actions sont en cohérence avec le « cercle de sens » délimité par les règles du jeu. « Players acting within the frame of the game do so according to rules and the contexts that determine the meaning of those actions » (Salen et Zimmerman, 2004 : 371). Certaines règles font la liste des interdits et obligations qui conditionnent l'interprétation et le comportement du joueur uniquement à l'intérieur du « cercle magique » du jeu. Duflo donne le nom de règles constitutives aux règles « qui, formant système, rendent possible un certain type d'activité » (1997b : 129). Ces règles du jeu sont habituellement écrites ou, du moins, clairement énoncées dans le cas de WoW.

Cependant, à ces règles qui constituent le jeu viennent se superposer des règles régulatrices, que nous préférons qualifier de règles « d'optimisation », et par lesquelles « il est possible d'économiser des expériences décevantes en suivant une règle qui devance ou annonce [les] résistances » (Chauvier, 2007 : 28). Ce sont les règles habituellement suivies qui répondent aux « impératifs de la prudence » (Duflo, 1997b : 131), « prudence » que nous avons présentée au point 3.4.4. Ce sont elles qui « maximisent » les ressources pour atteindre les objectifs du jeu. Elles sont basées sur la stratégie, c'est-à-dire la « manière d'organiser un travail, une action, pour arriver à un résultat¹⁴¹ ». Sans stratégie, le jeu n'a pas de sens, car les actions sont faites sans coordination générale. Bien que les règles d'optimisation ne soient pas explicitement écrites, elles apparaissent comme étant « le meilleur » comportement à

¹⁴⁰ *Le Grand Robert de la langue française* (deuxième édition, 2001) définit l'interactivité comme étant une « activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine ».

¹⁴¹ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

adopter dans ce contexte et sont développées par habitude. Elles ne sont donc pas « obligatoires » du point de vue du jeu (les joueurs les mettent en place par l'usage) et elles ne sont pas arbitraires. La structure du jeu mène à les suivre, car ce sont les règles que des joueurs expérimentés ont peaufinées au fil du temps et que les néophytes apprennent au fur et à mesure de l'expérience ludique. Ce type de règles finit par conditionner l'interprétation tout autant que le comportement de chaque joueur.

Salen et Zimmerman donnent une catégorisation différente de celle de Duflo. Les deux auteurs divisent les règles en trois types : opérationnelles, constitutives et implicites. Ils donnent le nom de « règles opérationnelles » aux lignes directrices du jeu ouvertement présentées à l'ensemble des joueurs (ce que Duflo appelle les « règles constitutives »). Ce qu'ils appellent les « règles constitutives » représente plutôt les règles mathématiques du jeu, c'est-à-dire la logique de réalisation menant à l'atteinte des différents buts (par exemple, les règles constitutives pourraient être représentées sous forme d'arborescence).

Selon ces deux auteurs, il existe une structure formelle mathématique « sous » les règles de WoW qui, en fait, régule le jeu : « there is, in fact, a core mathematical logic that is part of every game but that is not necessarily expressed directly in the stated rules of the game that a player must learn » (Salen et Zimmerman, 2004 : 128). Cette structure logique existe sans la présence du joueur : elle est absolument abstraite et n'explique pas comment le joueur doit en user. À la limite, cette structure formelle sous-jacente pourrait s'adapter à plusieurs jeux différents (avec des règles opérationnelles différentes), ce qui engendrerait des comportements différents de la part des joueurs. « The same set of constitutive [sic] rules can be expressed in many different operational forms » (Salen et Zimmerman, 2004: 133)¹⁴².

À cette structure formelle « sous » les règles se superpose un système formel « sur » les règles. « These rules are rules of behaviour that are implied but usually not explicitly stated in

¹⁴² Nielsen, Smith et Tosca critiquent la typologie de Salen et Zimmerman, car ils croient qu'elle s'applique mal dans les faits : « The concept of constitutive [sic] rules, for example, is not often applicable ; it is not easy nor necessarily meaningful to describe *Halo: Combat Evolved* – a game of vast complexity – in terms of underlying formal structures » (2008: 101). Si nous sommes d'accord avec cette critique, nous croyons tout de même que cette typologie a une utilité pour comprendre dans quels genres de relation les joueurs entrent avec le jeu, selon les différents paliers d'analyse.

a game » (Salen et Zimmerman, 2004 : 129). Ce sont les règles implicites qui assurent un comportement approprié à la pratique du jeu, mais aussi l'étiquette et l'esprit « sportif ». Salen et Zimmerman donnent l'exemple des joueurs de *Tic-Tac-Toe* qui ne peuvent pas prendre une heure avant de faire leur marque, même si, dans les règles, rien n'indique de temps limite pour la réponse. Ces règles pourraient être infinies – raison pour laquelle elles demeurent implicites – et favorisent le bon déroulement du jeu. « To play a game, any game, is not just to play within the rules of that particular game, but within the rules of a larger cultural context that define what it means to play at all » (Salen et Zimmerman, 2004 : 574). Dans *WoW*, ce serait, par exemple, le fait de ne pas suivre dans toutes ses actions l'avatar d'un joueur étranger, sans minimalement lui demander si on peut jouer avec lui. Même si le code informatique le permet, il est mal vu de transgresser cette règle.

Ce troisième type de règles présenté par Salen et Zimmerman est particulièrement intéressant et rarement soulevé par les chercheurs sur le jeu. Les joueurs se rendent à peine compte de la masse plus ou moins indéfinie de règles sous-jacentes aux règles explicitement définies du jeu. Il en va ainsi de la vie de tous les jours : ces règles assurent une certaine « harmonie » de la vie sociale ou, du moins, un minimum de cohérence et de civilité, bien que toutes les règles soient en partie intériorisées (par apprentissage, éducation, imitation, etc.).

While to players of World of Warcraft this likely does not seem complex, as players have internalized the majority of this system during the course of many hours spent playing the game, to people unfamiliar with MMORPGS I suspect this sounds like a very tangled web indeed (Rettberg, 2008 : 23).

Tout comme les règles d'optimisation, les règles implicites de Salen et Zimmerman ne sont écrites nulle part, mais sont sous-entendues chez la plupart des joueurs expérimentés qui apprennent ces règles et les reproduisent. Cependant, les règles implicites (ou même les règles opérationnelles et les règles d'optimisation) peuvent être différentes d'un serveur à l'autre, d'une guilde à l'autre, d'un joueur à l'autre, et peuvent être connotées culturellement. Par exemple, lorsqu'un joueur fait un combat avec un avatar contrôlé par ordinateur non loin d'un élément à collecter (une mine ou une herbe, par exemple), il est entendu implicitement

par une catégorie de joueurs qu'il est interdit d'aller prendre cet item au joueur en combat. Bien que ce soit possible selon la structure de programmation du jeu et que rien, dans les règles opérationnelles du jeu, ne sanctionne ce comportement, une règle implicite entre une catégorie de joueurs l'interdit. Il est sous-entendu par ces joueurs que si un joueur se bat avec ce monstre, c'est certainement pour pouvoir ramasser l'objet qui est à côté de lui et, par politesse, respect ou « esprit sportif », personne n'ira le lui voler. Or, une autre catégorie de joueurs peut considérer le fait de prendre cet objet pendant que l'autre est en combat comme tout à fait légitime (ce qui est appelé en anglais le *ninjaing loot* ou *ninja looting*)¹⁴³. Son interdiction ne fait pas partie des règles implicites de cette autre catégorie de joueurs et le comportement est socialement accepté.

Si rien ne semble obliger les joueurs à suivre les règles implicites, dans les faits, la régulation sociale est forte et des stratégies punitives sont mises en place pour s'assurer d'un bon fonctionnement du jeu. Par exemple, le *ninjaing loot* est sévèrement puni par la communauté des joueurs qui s'entendent sur cette règle implicite : « there is for instance no game-based punishment for *ninjaing loot*, a serious offense among the players. But the players are quite efficient in correcting undesirable behaviour. There are strong mechanisms of socialization, the most efficient of these being exclusion » (Mortensen, 2008: 208). Le groupe impose ses règles à l'intérieur de la structure du jeu et les joueurs jugent les autres à partir de leur respect des règles implicites. « The types of ways players evaluate others might range from their ability to effectively perform a given task during a raid to their generosity, their dedication, their conversational abilities, or their adherence to complex systems of social mores and etiquette » (Rettberg, 2008 : 23). Les règles implicites peuvent devenir des normes qui régulent la vie sociale : par exemple, « norms produced within raiding guilds sometimes get exported out to nonguild/nonraid encounters » (Taylor, 2008 : 196).

¹⁴³ Il est dit, mais cela resterait à être confirmé de manière plus scientifique, que sur les serveurs asiatiques, le fait de « voler » des objets à ramasser (*ninja looting*) est accepté alors que sur les serveurs nord-américains et européens, ce comportement est condamné.

Selon notre thèse, nous pouvons retenir quatre types de règles qui circonscrivent le sens du jeu :

- 1) les règles constitutives, en tant que structure mathématique sous-jacente : dans WoW, ce sont par exemple les calculs qui déterminent la puissance des adversaires et les probabilités de victoire de l'un ou l'autre ;
- 2) les règles opérationnelles, en tant que règles explicitement énoncées et qui donnent forme au jeu : dans WoW, ce sont par exemple les règles qui président aux batailles dans les arènes (la première équipe menant la ligne de vie de ses adversaire à zéro gagne) ;
- 3) les règles d'optimisation, en tant que règles habituellement suivies et se présentant comme étant la meilleure « stratégie » à adopter : dans WoW, ce sont par exemple les règles qui prescrivent à quelle distance doivent se tenir les *casters* et l'interdiction pour les guérisseurs de s'attaquer à l'adversaire dans certaines circonstances (ils doivent plutôt se concentrer sur la ligne de vie de leurs partenaires) ;
- 4) les règles implicites, en tant que règles « sociales » permettant une certaine harmonie entre les joueurs : dans WoW, ce sont par exemple l'interdiction de faire du *ninja looting*, les règles de communication lors d'un raid (ne pas prendre la parole pour rien dans le chat vocal) et les règles de politesse (offrir des sorts ou *buffs* aux autres joueurs au début d'un raid)¹⁴⁴.

Ces quatre types de règles sont essentiels, car au moment où un type de règle intervient dans l'expression des trois autres, il peut en changer le sens. L'interrelation entre ces types de règles crée le sens unique du jeu et le cadre interprétatif ludique est leur lieu de cohésion. Les règles opérationnelles et les règles implicites créent particulièrement le sens du jeu, car elles sont plus arbitraires que les règles constitutives et d'optimisation. Toutes ces règles balisent le sens du jeu WoW.

¹⁴⁴ À ces règles, nous pourrions ajouter les règles implicites qui sont dérivées de la technologie et des outils utilisés. Taylor (2008 : 190) montre bien que certains additifs fonctionnent pour contrôler le comportement des joueurs, tendance de plus en plus grande dans WoW.

Or, à l'instar de Duflo, Salen et Zimmerman, nous pouvons nous demander : « what is unique about the rules found in games ? » (Salen et Zimmerman, 2004 : 121). Cette spécificité tient au fait que la nature de ces règles est *en partie* propre au domaine ludique, que l'autorité des règles n'est *en partie* valide que dans le contexte du jeu et qu'elles n'ont de sens qu'*en partie* dans le cadre du jeu. Dit autrement, elles n'ont de sens *en partie* qu'en coprésence des autres règles.

La difficulté vient du fait que ces règles ne sont qu'*en partie* uniques au jeu. Les règles constitutives, opérationnelles, d'optimisation et implicites peuvent être des catégories nous permettant de comprendre d'autres types d'activités différentes de l'activité ludique. En outre, certains jeux n'ont pas de règles constitutives (les jeux où il n'y a pas un gagnant et un perdant, par exemple¹⁴⁵) et une même règle peut se retrouver dans d'autres domaines que le monde ludique : elle peut être valide en tout temps – surtout en ce qui a trait aux règles implicites. L'ambivalence provient de cette indistinction entre certaines règles du jeu qui sont valides en dehors du cadre interprétatif ludique : elles ont autorité et créent du sens à l'extérieur du domaine ludique. La spécificité viendrait alors de l'agencement particulier de ces règles en une structure dont la métarègle impose au joueur le sens de « ceci est du jeu ».

Les confusions en ce qui concerne la spécificité du jeu et son exclusion de la « vraie » vie se trouvent aussi dans les variations de sens produites par les règles dans un même jeu. Dans WoW, le sens produit par les règles implicites, les règles d'optimisation et même les règles opérationnelles n'est pas nécessairement équivalent et tous n'interprètent pas ces règles également. Salen et Zimmerman avouent que la frontière entre les règles explicitement énoncées (les règles opérationnelles) et les règles implicites (nous pourrions aussi ajouter les règles d'optimisation) peut être floue, vague ou imprécise (*fuzzy*) et changer d'un contexte à l'autre. Ces quatre types de règles ne sont pas des catégories dans lesquelles s'insèrent les règles une fois pour toutes. Certaines peuvent passer de l'une à l'autre au fil du temps ou selon les occasions.

¹⁴⁵ Ceci concernerait tout le jeu présent spécifiquement dans le mode RP de WoW : « jouer à être » un guerrier ou un prêtre ne nécessite pas une structure mathématique sous-jacente.

Par exemple, les règles opérationnelles réfèrent à ce que devrait être le jeu « idéalement ». Or, ce modèle idéal ou idéal¹⁴⁶ du jeu n'est que théorique, tout comme l'est le « joueur modèle¹⁴⁷ ». Le jeu idéal est ce que devrait être le jeu, d'un point de vue théorique, selon l'idée qui est incluse dans les règles et par rapport aux objectifs inscrits dans la structure ludique (dans le cas de WoW, le jeu idéal est basé sur la progression). Ce jeu idéal se déduit de l'usage du logiciel, des discussions et des lectures qui sont faites à son sujet, mais il demeure toujours « spéculatif », car il n'est jamais actualisé.

Dans la pratique, des décalages existent entre ce que le joueur devrait comprendre des règles et ce qu'il en fait au moment de l'expérience ludique. Ceci renforce l'idée de Richard Rorty (1992) qui croit à l'impossibilité de contraindre le sens. Même avec des règles strictes, l'application subit des variations « incontrôlables » puisque de « règles de structuration d'un système, elles deviennent règles d'organisation d'une conduite » (Henriot, 1989 : 230). WoW ne s'actualise pas de manière « idéelle », mais à partir des règles que suivent les joueurs de manière effective lors de l'actualisation du jeu – que ces règles soient implicites, d'optimisation ou opérationnelles.

[The rule that players verbalize] are idealized set of rules – they are the rules by which people should play rather than the ones by which they do play... we may have to know two sets of rules : the ideal ones and those by which the ideal rules are applied, misapplied, or subverted (Goldstein cité dans Salen et Zimmerman, 2004 : 267).

Bien qu'elles soient contraignantes par définition, les règles sont essentielles et acceptées par le joueur qui veut jouer. Pour les joueurs, l'idée n'est pas de sortir des limites imposées par le jeu (sans limites, il n'y a plus de jeu), mais de les interpréter et les appliquer à leur avantage. Refuser la présence de règles, c'est sortir du jeu, mais refuser la présence de certaines règles pour en imposer de nouvelles, c'est réinventer le jeu. Pour jouer à WoW, des règles sont toujours suivies, mais ce ne sont pas toujours les règles explicitement définies par les concepteurs. Tous n'ont pas la même interprétation des règles et ne suivent pas les

¹⁴⁶ À partir de maintenant, nous utiliserons l'adjectif « idéal » pour qualifier le jeu « qui devrait s'actualiser ». L'utilisation du terme « idéal » au lieu de « idéal » est privilégiée pour éviter la confusion avec ce qu'est le jeu idéal en philosophie (par exemple, chez Henriot et Deleuze).

¹⁴⁷ Nous adaptons ici le concept de « lecteur modèle » introduit par Umberto Eco (1979).

mêmes. Alors que Salen et Zimmerman affirment qu'un même jeu a les mêmes règles, nous constatons que la structure de WoW favorise l'introduction d'une panoplie de règles suivies par certains alors que d'autres les ignorent. Serait-ce dire que tous les joueurs de WoW ne jouent pas au même jeu ? De fait, ce n'est pas toujours entièrement le jeu idéal qui est joué. Le jeu est limité, mais ces limites sont variables et les joueurs ont nécessairement un espace de liberté pour interpréter les règles du jeu.

4.3.2 La liberté ludique

Nous verrons au chapitre suivant que cet espace de liberté est en fait un espace en puissance dont le joueur définit les actualisations. Le joueur a un espace d'appropriation où s'exprime sa liberté ludique (où le joueur est « libre » d'actualiser de nouvelles représentations). Il est alors essentiel de bien comprendre ce qu'est la liberté ludique pour comprendre l'espace d'appropriation et son rôle dans l'actualisation du jeu. L'espace d'appropriation est le lieu où de nouvelles représentations prennent forme grâce à la liberté ludique : elle est une des conditions de possibilité du jeu. Sans liberté, sans espace de mouvement, sans appropriation, le jeu n'est pas possible. Sans liberté ludique, le joueur ne joue plus : il exécute un ensemble d'actions dont le sens est défini *a priori*. La liberté ludique est l'essence du *play*, ce mouvement libre d'appropriation du sens du jeu (du *game*).

Du mot « jeu » peut être donnée la définition suivante : un interstice entre deux pièces, c'est-à-dire un espace libre encadré par des barrières. En ce sens, le jeu est cet espace « vide » permettant le mouvement. Dans un engrenage, le manque de liberté de mouvement des pièces paralyse tout le système. « Lorsqu'on dit qu'un engrenage ne peut fonctionner qu'à la faveur d'un certain "jeu", on projette dans cette expression l'idée que l'on se fait du jeu ; en retour, cette image d'un fonctionnement réel aide à voir clair dans l'idée dont on se découvre porteur » (Henriot, 1989 : 87). Cette image devient un modèle à partir duquel penser le jeu humain – puis le jeu du monde, selon Fink.

L'idée de jeu doit d'abord se comprendre d'une façon mécanique, au contraire de Duflo qui affirme que ce sens est métaphorique. Le « jeu du jeu » est le jeu mécanique de la fonction de jeu, sans considération pour le joueur. « Le mode d'être du jeu n'exige donc pas qu'il y ait un sujet qui se comporte de manière ludique pour que le jeu soit joué » (Gadamer, 1960 : 122). Le jeu est avant tout ce vide qui permet de dire qu'il y a *du* jeu : dans les pièces d'un engrenage, dans les jointures, dans une peinture, etc. « Ce n'est plus le jeu des hommes ou des animaux qui sert de modèle pour nommer le mouvement des choses, mais, à l'inverse, ce dernier qui fournit l'image adéquate pour expliquer l'autre » (Henriot, 1989 : 90). Donnant l'exemple du bois qui « joue » à travers le temps, Henriot ajoute :

En fait, si l'on applique au mouvement imperceptible des fibres de bois l'idée que l'on a de ce que c'est que jouer, c'est probablement parce que l'on croit y retrouver certains aspects essentiels que l'on prête à l'acte de jouer en général, quel que soit l'être ou l'objet qui joue : la spontanéité, une sorte de liberté, d'imprévisibilité au moins apparente (1989 : 87).

Ce sens du mot « jeu » sert à comprendre la spécificité générale du sens du jeu, car il représente la particularité du « système jeu » défini par les règles. « Le mouvement du jeu comme tel est, pour ainsi dire, dépourvu de substrat » (Gadamer, 1960 : 121). En d'autres mots, ce jeu mécanique, en tant que mouvement, représente la spécificité du cadre interprétatif ludique par lequel les règles sont interprétées. De quelque façon que l'on prenne le sens du mot jeu, on entend ce vide, cet espace de liberté, de « jeu » qui rend possible le mouvement : c'est le « *jeu* du jeu ». Dans l'exercice du jeu, le joueur a besoin de liberté pour se mouvoir à l'intérieur des limites, pour interpréter le sens du jeu, pour s'approprier l'indétermination du système, pour créer une distance par rapport au sens de ses autres actions, distance qui permet de changer de paradigme et d'accepter la métarègle « ceci est du jeu ».

Pour cette raison, quand le jeu perd ses frontières de sens et s'immisce dans la vie courante, « ce qui était plaisir devient idée fixe ; ce qui était évasion devient obligation ; ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d'angoisse » (Caillois, 1958 : 103). Le joueur n'a alors plus de distance par rapport à son activité.

La distance est la forme initiale du jeu. Il y a jeu, en quelque sens que l'on prenne ce terme, quand il y a d'abord distance, à partir du moment où, dans l'être se dessine et se creuse un intervalle qui l'amène à exister pour soi. Il y a jeu, dans un objet quelconque – naturel, technique, biologique, humain –, lorsque s'introduit dans son fonctionnement une marge d'indétermination, lorsque se manifeste dans son comportement, pour lui-même et celui qui l'observe du dehors, une certaine imprévisibilité (Henriot, 1969 : 73).

Henriot montre que s'il n'y a plus de distance entre le jeu et le joueur¹⁴⁸, le jeu n'existe tout simplement plus, que ce soit dans n'importe quel type de jeux, même ceux de hasard. Le jeu est nécessairement basé sur une liberté accordée au joueur d'avoir un rôle dans l'actualisation du jeu.

Un jeu entièrement contraint, auquel il ne serait pas permis d'échapper, un système d'obligation qui pèserait de tout son poids sur l'individu, au point de lui interdire toute pensée autre – ne serait pas un jeu, dans le sens que l'on donne habituellement à ce terme, mais l'expression d'une totale nécessité, un mécanisme d'asservissement (Henriot, 1989 : 115).

Le jeu ne peut apparaître que lorsque la nécessité disparaît. Ainsi, la « jouabilité » dont parle Henriot diminue drastiquement, voire disparaît si l'individu est en besoin (famine, froid, peur, etc.). Soit que l'on réponde à un besoin, soit que l'on joue, car un geste fait par besoin n'est plus du jeu (Henriot, 1989 : 223-224). Historiquement, le jeu est apparu lorsque l'humain a pu se défaire de ses impératifs de survie. Cette idée est exprimée par Huizinga lorsqu'il dit que la culture est jouée et par Fink qui croit que le jeu produit la culture. L'humain a commencé à jouer, à créer, à bâtir sa culture lorsque les nécessités de la survie ont laissé de la place à la création de sens nouveaux. Gwendolyn Bradford (2003), citant un exemple de Suits, explique qu'un coureur qui participe à une course pour réussir à arrêter une bombe ne joue pas, car il est dans un rapport de nécessité avec l'activité : « if the activity itself is not voluntarily chosen, e.g., if its ends are necessary to obtain, then its performance cannot be considered to be a game » (Bradford, 2003 : IV). Pour Suits (1978), la valeur du jeu n'est pas instrumentale, mais intrinsèque à l'activité ludique : bien que le joueur puisse

¹⁴⁸ Il faut rappeler que Henriot adopte une approche près des thèses « psychologisantes » (« le jeu se joue au-dedans, dans cet intervalle de soi à soi » (1989 : 256)), mais ses conclusions sont aussi valides avec l'approche sémiologique que nous avons adoptée. Ici, la distance entre le jeu et le joueur est la distance entre le signe, l'objet et l'interprète.

avoir plusieurs motivations pour jouer (comme par exemple, gagner de l'argent), la principale visée doit être celle de « l'attitude ludique » (*lusory attitude*). En ce sens, Henriot croit que l'idée de jeu s'est développée progressivement dans la civilisation, lors des périodes de répit, pour devenir une expression raffinée de la culture (Henriot, 1989 : 289). Le jeu permet à l'humain de se retirer, de créer une distance entre lui et le monde afin de retrouver une liberté et ne plus simplement répondre à des besoins primaires. Sartre affirme d'ailleurs que

dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, quelle que puisse être d'ailleurs son angoisse, son activité est de jeu : il est en effet, le premier principe, il échappe à la nature naturée, il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies (Sartre, 1943 : 669).

Le jeu est alors à la fois la marge de manœuvre comprenant le joueur et les limites du jeu et la création même de cette distance entre le joueur et les limites (« l'invention de la liberté », pour reprendre les termes de Duflo). « Le jeu suppose un détour par rapport à l'objet, une manière de le prendre, une distance. Quel que soit le type de jeu auquel on s'attache, le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu » (Henriot, 1969 : 66). Le cadre interprétatif du jeu n'existe que grâce à cette mise à distance du joueur face à son activité, grâce à la liberté qu'il a d'inférer et d'interférer sur l'actualisation du jeu. Comme le disent Salen et Zimmerman : « the meaning of the interaction between player and gamer is mediated by play » (2004: 32). Le joueur a la liberté de jouer son jeu, dans les limites du jeu où il a une marge de jeu « mécanique ». Si le joueur ne devait obéir qu'à des impératifs prédéterminés, sans qu'il n'ait de latitude pour proposer des choix ou laisser aller le hasard alors, par définition, il n'y aurait pas de jeu.

Le jeu s'oppose alors clairement au déterminisme, ce postulat des sciences de la nature selon lequel les faits sont réglés par des lois nécessaires et universelles qui stipulent que « dans les mêmes conditions, les mêmes causes produisent toujours les mêmes effets ». Le déterminisme est une théorie où le devenir total de l'univers, l'humain y compris, est soumis à une force contraignante qui régit de façon absolue tous les phénomènes. Dans ce contexte, la liberté humaine n'existerait pas et le joueur serait déterminé à jouer par des causes extérieures.

Selon Spinoza¹⁴⁹, « il n'y a dans l'esprit aucune volonté absolue ou libre ; mais l'esprit est déterminé à vouloir ceci ou cela par une cause, qui elle aussi est déterminée par une autre, celle-ci à son tour par une autre, et ainsi à l'infini » (1677 : 167-168). Pour cette raison, Spinoza a été qualifié de « destructeur du libre arbitre », car ce sont les affections qui déterminent l'individu à agir (Spinoza, 1677 : 210). Cependant, ce « déterminisme » philosophique où toute chose et toute pensée ont une cause est limité par la Raison et l'entendement : les hommes se croient libres, car ils ignorent les causes (Spinoza, 1677 : 105). Le joueur ignore toutes les causes et joue avec cette contingence produite par son manque de connaissances. Spinoza établissant un lien direct entre la puissance de comprendre et la puissance d'agir (1677 : 240), nous en déduisons que plus le joueur connaîtra le jeu, plus il contrôlera cette contingence.

Pour Spinoza, « est dite libre la chose qui existe d'après la seule nécessité de sa nature et est déterminée par soi seule à agir » (1677 : 66). L'homme est libre s'il trouve en lui-même les causes des effets sur son corps et sur son esprit. Ces causes ne se découvrent pas grâce aux sentiments de joie – qui sont des passions. Or, ces sentiments en favorisent la découverte puisqu'ils favorisent l'action, de cause intérieure. Dans le jeu, une partie des causes est clairement énoncée et cette connaissance, par la Raison, favorise la liberté du joueur. Cette liberté est certainement une illusion et Spinoza la met sur le même plan que l'imagination : la liberté n'est qu'imaginée. Toutefois, imaginer a, pour Spinoza, le sens de rendre à l'esprit et comme l'esprit enveloppe la chose, imaginer est comme être devant la chose. Si, comme le prétend Henriot, jouer, c'est de l'imagination en acte, jouer, dans une perspective spinoziste, serait imaginer sa liberté en étant aussi affecté par ses effets. La liberté prend alors le sens que lui donne Duflo : la liberté ludique, liberté dans et par les règles que le joueur connaît et s'imagine en créant de nouveaux rapports avec le jeu.

La liberté ludique n'est alors pas équivalente à la liberté de décider de jouer ou non – comme nous l'avons vu au troisième chapitre. « La décision de jouer, comme telle, n'appartient pas au jeu proprement dit, elle lui est encore radicalement extérieure » (Duflo,

¹⁴⁹ La théorie de Spinoza est présentée plus en détail au dernier chapitre.

1997b : 59). La liberté ludique réfère plutôt aux décisions du joueur qui reflètent les possibilités mises en place par les règles. Cette liberté est celle de décider de jouer de telle manière ou non à travers les règles du jeu ou, du moins, d'avoir « l'impression » de décider¹⁵⁰. Dans les limites du jeu, le joueur a une liberté de « mouvement » (nous verrons au chapitre suivant que cette liberté prend forme dans l'espace d'appropriation).

Que le déterminisme soit défendable ou non, il n'en reste pas moins qu'un individu ne peut connaître les causes de toutes choses. Il lui reste une marge de manœuvre, même si elle semble illusoire. Nous verrons au chapitre suivant que la contingence est essentielle au jeu. Pourtant, cette contingence n'est pas créée par les règles, mais par le manque de connaissances des causes et des effets. Le joueur ne peut connaître l'ensemble des causes des affections, ce qui lui laisse (minimalement) l'illusion d'un pouvoir décisionnel. Sans pouvoir décisionnel à l'intérieur du jeu, le mécanisme se paralyse comme un engrenage sans espace. Les règles peuvent être déterminées (bien que Henriot ait dit que les règles ne sont jamais imposées du dehors, mais font partie du jeu), la manière de les actualiser et de se mouvoir à l'intérieur de celles-ci doit ne pas l'être dans la perspective du joueur.

C'est en ce sens qu'il faut comprendre que le jeu est la porte de sortie du déterminisme, puisqu'il implique nécessairement création et innovation pour le joueur grâce

¹⁵⁰ La discussion pour savoir si le joueur est libre ou non de jouer ou de jouer comme il le veut dépasse largement les objectifs de cette thèse. Cependant, dans la perspective du joueur, il importe peu de savoir s'il est « réellement » libre ou non. Par contre, il doit être convaincu d'avoir un pouvoir sur le jeu – sinon, il n'est plus question de jouer, mais d'obéir à des « lois nécessaires ». Comme cette thèse aborde la perspective du joueur, en tant qu'interprète (Henriot montre bien que le jeu ne se pense pas sans un joueur pour l'actualiser), nous allons considérer comme suffisante « l'impression », justifiée ou non, d'être libre à l'intérieur des règles comme une preuve de la liberté du joueur dans le jeu, d'autant plus qu'il est toujours question de liberté ludique (de liberté créée par les règles du jeu). Il est par ailleurs impossible de trancher si le déterminisme est valide ou non : pour ce faire, il faudrait remettre un humain plusieurs fois devant le même choix, dans exactement les mêmes circonstances, les mêmes dispositions et les mêmes rapports et observer s'il refait le même choix (déterminé) ou un nouveau (libre). Malaby relativise la possibilité de reproduction des conditions de l'action en citant le scientifique James Clerk Maxwell: « metaphysical doctrine that from the same antecedents follow the same consequents... is not of much use in a world like this, in which the same antecedents never again concur, and nothing ever happens twice » (Maxwell, 1884 in Malaby, 2008 : 8). À cause de la marche inéluctable du temps (tel que nous le concevons), cette expérience est impossible. Pour le joueur, les conditions sont toujours différentes, ce qui le confronte à de nouveaux choix incessants – qu'il soit « métaphysiquement » libre ou non dans ces choix.

à cet espace de mouvement. Pour Fink, le jeu s'oppose aux diminutions de choix qui s'imposent au fur et à mesure du déroulement de notre vie : à chaque choix que nous posons, nous éliminons des possibilités qui ne se représenteront plus de la même manière et nous devenons ainsi le produit de nos actions. Le jeu permet de « récupérer » ces possibilités éliminées en visant une vie non déterminée (Fink, 1960 : 79-80). « Par le jeu, notre vie fait l'expérience d'une création particulière, du bonheur de créer ; nous pouvons tout être, toutes les possibilités s'offrent à nous, nous avons l'illusion d'un commencement libre, sans entraves » (Fink, 1960 : 79).

Si Fink considère que la nature inanimée et animée dépend de processus déterminés, il croit aussi que l'humain s'immisce entre les lois de ces processus, car il trouve sa liberté entre ces règles (du jeu de la vie).

Alors que nous avons l'habitude de considérer les mouvements de la nature inanimée et de la nature vivante comme des processus réglés par des lois et que nous parlons d'une causalité mécanique et aussi une causalité biologique, nous admettons d'autre part que les actions humaines – du moins en partie – n'appartiennent pas à un déroulement continu déterminé par des lois, mais qu'elles procèdent des actes indépendants de la liberté, étant des irrptions créatrices dans des complexes d'événements par ailleurs déterminés par des règles (Fink, 1960 : 67).

En fait, la liberté ludique créée par les limites du jeu n'a rien à voir avec la « liberté métaphysique » où les contraintes sont absentes et le sujet est indépendant¹⁵¹. « La liberté du joueur n'existe que toujours déjà réglée, n'existe qu'en tant que toujours déjà réglée, et n'existe que parce qu'elle est toujours déjà réglée » (Duflo, 1997b : 72). Les règles déterminent le jeu, mais le joueur est libre à l'intérieur des limites fixées par ces règles, car les règles créent un espace de liberté. Henriot relève le fait que nous ne jouons peut-être pas plus qu'un engrenage et nous n'avons aucune preuve de notre liberté de jouer (1989 : 294-295). Or, la liberté ludique dont il est question porte le sens du jeu et sa nature est d'être délimitée par les règles, ce qui en constitue sa spécificité par rapport à la liberté « métaphysique ». La liberté ludique n'est pas « au-dessus » du jeu, elle en fait partie.

¹⁵¹ Selon *Le Grand Robert de la langue française* (deuxième édition, 2001), la liberté est un « état d'indépendance, d'autonomie par rapport aux causes extérieures; absence, suppression ou affaiblissement d'une contrainte ».

Ce préjugé encore plus tenace d'être sous-jacent qui empêchait de voir que, dans le jeu, une liberté est produite par une légalité est celui qui consiste à poser la liberté comme un principe transcendant, comme une chose qui existerait toute seule et idéalement avant toute légalité. C'est de là pourtant que naissent tous les aveuglements qui rendaient la spécificité du jeu si incompréhensible. C'est de là que naissent tous nos problèmes, parce que nous étions ainsi empêchés de saisir le rapport spécifique qui s'instaure dans le jeu entre liberté et légalité (Duflo, 1997b : 66-67).

La liberté a été un critère du jeu défini par Huizinga (« activité volontaire ») et Caillois (« activité libre ») et ne semble pas être une nouveauté. Cependant, la liberté dont il était question avant l'arrivée des nouvelles perspectives sur le jeu était une liberté métaphysique où le joueur était libre ou non de jouer. Henriot reproche à Caillois d'avoir fait de la liberté un critère définissant les jeux, mais sa critique concerne la liberté transcendante de jouer et de maintenir le jeu et non pas la liberté ludique instaurée par le jeu. Cette seconde liberté est produite par le cadre du jeu, en tant que liberté immanente au jeu et non pas transcendante à son expérience.

En d'autres mots, les règles et limitations du jeu définissent non seulement le cadre de la liberté, mais la liberté elle-même. Comme le dit Camus, la liberté n'est pas absolue, mais se donne des critères qui sont justement les règles (du jeu). « Sa liberté [à l'homme], dit-on, n'est pas la faculté purement intérieure en vertu de laquelle sa volonté se détermine elle-même ; sa liberté est surtout une faculté de produire des objets sensibles, elle est objectivation d'un sens humain dans un objet » (Fink, 1969 : 194). La liberté n'est pas équivalente au libre-arbitre, nous rappelle Spinoza : « il n'y a dans l'esprit aucune volonté absolue ou libre » (Spinoza, 1677 : 167). La liberté ne réfère à aucune faculté, mais représente plutôt l'accord entre un individu et son action : une action est libre « parce que l'individu, ici, en est la cause adéquate et que, par suite, cette action elle-même est adéquate » (Misrahi, 2005 : 222). Nous pouvons alors affirmer que la création du sens grâce aux limites du jeu est une action libre en autant qu'elle soit en accord avec la nature du joueur. C'est une liberté interprétative du joueur de construire le sens du jeu en l'actualisant. Au contraire de la liberté métaphysique qui peut exister avant toute règle, la liberté du joueur n'existe pas avant le jeu, mais seulement dans l'action libre du « jouer ».

Pour illustrer davantage cette distinction à établir entre la liberté métaphysique – tant décriée – et la liberté ludique, nous pouvons prendre l'exemple d'un individu que l'on forcerait par la violence à jouer une partie d'échecs. Même s'il est contraint de « jouer » par la menace d'une arme, cet individu est quand même un joueur, car il possède encore sa liberté ludique. Ce n'est pas la contrainte de jouer qui élimine l'existence du jeu (cette liberté bafouée est extérieure au jeu), mais le fait de feindre sa liberté dans le jeu : ce serait le cas si l'individu menacé laissait son adversaire gagner. À ce moment, il n'y aurait plus de liberté interprétative, critère essentiel au jeu, car les possibilités se limiteraient à une seule : laisser l'autre gagner. Le « joueur » (mais il n'en est plus un) ne ferait plus usage de sa liberté ludique, mais se laisserait vaincre à l'intérieur des règles du jeu. Le « joueur » ne pourrait plus interpréter le jeu à son avantage, c'est-à-dire en essayant d'établir « un agencement aussi intelligent, aussi efficace que possible des moyens qui sont les siens pour atteindre la fin qu'il se propose » (Henriot, 1989 : 78).

Il devient clair que la liberté ludique est intimement liée à la liberté d'interprétation. Si le sens des signes du jeu est prédéterminé, il n'y a plus de jeu, le « joueur » devant suivre des règles sans avoir la liberté de les interpréter. Henriot discute longuement du jeu constant des interprètes (principalement les comédiens et les musiciens), ce jeu particulier qui crée du sens. Le jeu des interprètes est à la fois cet « agencement intelligent et efficace » et « à la fois une mise à distance, un écart, une sorte de survol ou de surplomb (marge de jeu, espace modulé entre le texte pris dans sa littérature et l'idée que se fait l'interprète de la manière dont il doit être dit) » (Henriot, 1989 : 78).

Étudier le jeu à partir de la production de sa signification mène à comprendre que les artistes sont tous des joueurs et les joueurs, à leur façon, sont tous des artistes qui produisent un sens ludique par la création du jeu¹⁵². Le joueur est un interprète, un créateur de sens

¹⁵² De nombreux liens sont à établir entre le jeu, comme création d'une expérience et d'un sens ludique, et le travail des artistes, comme création d'une œuvre et d'un sens artistique. Il est d'ailleurs fort surprenant de constater que les principaux auteurs ayant abordé la question du jeu discutent aussi presque systématiquement des questions esthétiques (la question a été soulevée par Huizinga,

ludique, et il se crée un espace de liberté grâce au jeu. Le joueur joue avec le sens qu'il produit par le jeu : « inside the artificial context of the magic circle, games not only create meaning, but they *play* with meanings as well » (Salen et Zimmerman, 2004: 479). Les sens des signes présents dans le jeu prenant de nouvelles significations par rapport aux mêmes signes à l'extérieur du cadre interprétatif du jeu, les joueurs « jouent » avec l'interprétation de ces signes. Le jeu n'est possible que par l'interprétation du joueur, car le jeu prend forme grâce à la libre interprétation ludique du joueur : « l'interprète est le médium de ce jeu » (Henriot, 1989 : 78). Le joueur est ce qui rend possible le jeu et il s'approprie ce « vide » interprétatif que les règles encadrent.

En d'autres mots, les limites du jeu proposent un cadre interprétatif à l'intérieur duquel existe un flottement du sens final, flottement que s'approprie le joueur pour se ménager un espace de liberté ludique. Henriot donne l'exemple du jouet, en tant que signe du jeu : « la signification symbolique de cet objet résulte de son ambiguïté » (Henriot, 1989 : 259). Un bâton laisse davantage de marge à l'interprétation qu'un échiquier, mais, pourtant, rien n'indique que l'échiquier sera interprété comme un objet « sur lequel on joue aux échecs¹⁵³ ». Le joueur donne du sens à un objet qui présente un « jeu » interprétatif, un vide à remplir par l'interprète. Le jouet n'est jouet qu'à partir du moment où le joueur crée son sens, raison pour laquelle le logiciel de WoW peut être considéré comme un jouet, mais aussi comme une plate-forme de rencontres, un studio de création de courts-métrages, un environnement de travail, etc.

Nous avons vu au point 4.1.1 que, dans toutes les définitions du signe, le signe renvoie à des termes absents : les signes du jeu renvoient à une absence que le joueur comble pour produire le sens du jeu. Il en va ainsi du jeu : « *on ne joue jamais qu'avec de l'absence* » (Henriot, 1989 : 255). Le statut de l'absence est créé lorsque l'interprète sait qu'il manque quelque chose : lorsqu'il construit du sens avec cette absence. « L'absence ne parle qu'aux initiés » (Henriot, 1989 : 256). Le signe crée du sens par l'absence, tout comme le jeu, d'où la

Gadamer, Sartre, Henriot, etc.). Des liens naturels semblent s'établir entre le jeu et l'art, ce qui sera étudié de manière plus approfondie dans notre projet postdoctoral.

¹⁵³ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

parenté entre l'interprétation et le jeu : on joue avec ce qui est absent, dans l'à venir, et on produit du sens avec le passé, par l'ensemble de nos connaissances et expériences acquises.

Le propre du jeu consiste à prendre l'absence pour étoffe, à dépasser le présent dans le sens de l'avenir, à transformer le réel par le moyen du possible en lui donnant la dimension de l'imaginaire. Quel que soit le jeu considéré, il n'est pas difficile de voir qu'il est fait d'absence beaucoup plus que de présence (Henriot, 1989 : 256).

Cette absence est ce « vide » permettant la création de sens qui n'a de « réalité » que pour le joueur qui l'actualise grâce à sa liberté ludique. « L'espace de jeu où s'organise la mise en scène, présentation/représentation de l'absence, n'est pas à proprement parler dans le monde, parmi les choses : c'est plutôt un espacement des choses dans le temps, une redistribution du réel par la pensée » (Henriot, 1989 : 259). La liberté ludique n'est toujours qu'imaginée par le joueur qui crée une distance entre lui et les règles : le jeu est cette liberté ludique d'interprétation qui ne se retrouve pas dans l'ordre du sacré.

4.3.3 Le sens du jeu s'oppose au sacré

De nombreux auteurs opposent le jeu au sérieux et même la *doxa* fait du jeu une activité frivole opposée à l'importante gravité du travail. D'un côté, il y a le jeu, activité légère et insouciant, et, de l'autre, les tâches sérieuses, la fatigue du travail, les durs combats de tous les jours, etc.¹⁵⁴ Or, cette opposition a été critiquée par Huizinga, Henriot et Malaby (voir le troisième chapitre de notre thèse). Selon Huizinga, le sens du sérieux « s'épuise à la négation du jeu : le *sérieux* est le *non-jeu*, et rien d'autre » (1938 : 83) alors que le jeu n'est pas seulement le non-sérieux. Il est une notion plus complète que le sérieux et s'oppose plutôt à la notion de sacré. Pour être plus précis, la production du sens du jeu s'oppose à la production du sens du sacré.

¹⁵⁴ Nous verrons au dernier chapitre que cette façon de concevoir le jeu est issu d'Aristote.

Comme nous l'avons démontré au point précédent, il doit nécessairement y avoir une distance, un vide, un flottement pour produire le sens du jeu. Le sens du jeu est possible grâce au « jeu » (dans le sens mécanique) entre les règles et le joueur pour en interpréter le sens final du jeu : c'est le « jeu du jeu », la fonction de jeu. Au contraire, le sens du sacré tente de limiter ce flottement pour contrôler le plus possible le sens produit. Le sens du sacré est fixé et n'offre pas de distance à l'interprète puisque le sens final est imposé. « Devant le sacré, l'esprit s'incline ; dans le jeu, il domine¹⁵⁵ » (Henriot, 1969 : 96). Dans le jeu, le pouvoir d'interprétation est donné au joueur, au moment de l'actualisation du jeu (dans l'action), et il peut s'éloigner de ce qu'il sait à l'avance (production de savoir non pas dans l'absolu, mais pour un individu ou une collectivité). La production du sens du jeu est immanente à l'expérience du joueur. Le jeu est interprété par le joueur, grâce à ses règles, alors que le sacré fait intervenir une autorité extérieure. Le sens du sacré est connu préalablement à sa manifestation, sous une forme ou une autre. La production du sens du sacré est transcendante et limitée. Même les mots peuvent devenir sacrés et leur sens être circonscrit.

Par exemple, parfois, le nom de Dieu ne peut pas être prononcé. « Le mot sacré est imprégné de tabou » (Fink, 1960 : 182). Le jeu étant constamment présent dans la parole, la « dictature » du sacré tente de donner la parole à des « spécialistes » (prêtres, chamans, etc.) qui choisissent les mots, évitent le flottement et donnent leur sens de façon « adéquate » (selon la posture spirituelle ou religieuse). « Si le mot choisi était du premier coup parfaitement adéquat, il n'y aurait aucun flottement ni, par suite, aucun jeu » (Henriot, 1989 : 276). Dans l'ordre du sacré, le sens des mots est connu et fixé pour éviter les interprétations multiples qui risqueraient d'être « inadéquates » et qui menaceraient la pérennité du sacré. Dans le sacré, il n'y a pas d'appropriation, pas de jeu dans le sens interprété.

Cette stabilisation durable du sens du sacré entraîne comme conséquence que ce sens est présent à l'esprit avant même sa manifestation. Dans le jeu, seules les règles sont connues préalablement, mais d'aucune façon le sens du jeu. « Dans le jeu, la règle est première, tandis

¹⁵⁵ Henriot pose d'ailleurs l'hypothèse que ce serait peut-être ce pouvoir donné par le jeu à l'humain de créer le sens qui est la cause du rejet du jeu par l'Église : « peut-être n'est-ce pas sans raison que l'Église a, pendant de longs siècles, excommunié les comédiens et vu dans le jeu, sinon toujours un péché, du moins un divertissement coupable » (1969 : 96).

que le sacré, lui, quand bien même la religion prend des formes très ritualistes, s'enracine dans le sentiment d'une présence » (Duflo, 1997b : 65). Le sens du sacré est cette « présence » (cette foi) qui impose son interprétation à l'individu alors que le sens du jeu est créée grâce à de « l'absence » que le joueur comble. L'interprétation du sacré vient du « dehors » par cette présence « toujours déjà là » alors que l'interprétation du jeu fait partie de sa structure, dans l'absence créée entre ses règles.

En fait, tout jeu est une mise à distance du joueur par rapport à l'objet du jeu alors qu'il est impossible, dans le sacré, de se mettre à distance pour produire d'autres sens. L'interprétation est une action, action non nécessaire dans la production du sens du sacré puisque le sens est déjà donné. Dans l'ordre du sacré, il n'y a pas d'appropriation interprétative, au contraire du jeu où il y a appropriation et mise à distance du sens produit. Le jeu est une interprétation, une production de sens grâce à de l'absence, un vide que l'interprète comble, ce qui fait que « le jeu n'apparaît qu'au moment où meurt le sacré » (Henriot, 1969 : 96).

Henriot (1989 : 111) affirme qu'on ne peut pas « faire semblant » de croire au sens donné du sacré et donne l'exemple d'un archevêque portant la croix. Cet archevêque ne joue pas comme un acteur le ferait, il n'a pas de distance par rapport à ce qu'il fait puisqu'il ne peut changer de paradigme. Au contraire du jeu du comédien qui a une « marge de jeu »¹⁵⁶, l'archevêque ne joue pas un rôle. Il ne peut pas improviser ou interpréter différemment son rôle : sa représentation a caractère de symbole et n'a rien, malgré les apparences, d'un jeu. Il ne peut pas « s'interroger sur le sens et la valeur de ce qu'il fait » (Henriot, 1969 : 96), car ce sens et cette valeur ne peuvent être changés ou remis en question. Il peut y avoir homologie extérieure dans les actes de l'archevêque et d'un comédien, mais le sens est totalement différent. Objet et signe imbriqués figent le sens du sacré pour l'éternité.

En effet, dans l'ordre du sacré, le rapport au signe est défini par convention et, en tant que « symbole », il demeure fixe. Pour Henriot, le symbole est une fin presque sacralisée, une

¹⁵⁶ « La simulation réfléchie qui caractérise le travail du comédien maintient une distance entre celui-ci et le personnage qu'il prend pour modèle » (Henriot, 1969 : 68).

valeur absolue permanente qu'il oppose à la métaphore qui est une transposition mouvante, brève et soudaine dans le sens produit. La métaphore est un jeu dont « le ressort ultime » est « l'identité du signifié » (Henriot, 1989 : 269). C'est par cette identité du signifié que les jouets ou les éléments du jeu prennent le sens ludique des objets qu'ils représentent (le bâton pour un fusil, le pion pour un fantassin¹⁵⁷) : ce sont des métaphores. Pour Henriot, tout jeu est un « procès métaphorique » (comme nous l'avons vu au point 3.3.4), « mais le procès métaphorique en quoi consiste le jeu se déroule tout entier dans la pensée, dans l'imagination du joueur » (Henriot, 1989 : 269).

Au contraire, le sens du symbole n'est pas perçu comme étant un procès de l'imagination, mais comme une entité fixe préexistante à l'expérience. « Le symbole serait plutôt un point d'arrivée, un effet, un produit relativement fixé, solidifié et même, dans certains cas, institutionnalisé, sacralisé » (Henriot, 1989 : 268). Le sens devient permanent et empreint de l'ambition « d'universalité ». Le symbole sacré réunit en une seule « réalité spirituelle » l'objet et son sens, sans l'interprétation imaginative que le jeu implique.

Henriot et Fink donnent tous les deux l'exemple de l'Eucharistie. Le pain n'est pas une métaphore, mais un symbole où l'objet et le sens ne font plus qu'un. « Le pain ne cesse pas d'avoir l'aspect et le goût du pain, et cependant il se confond avec le dieu dans une mystérieuse identité » (Fink, 1960 : 151). Des auteurs de Port-Royal font la démonstration que l'hostie est à la fois du pain et le corps du Christ, le même objet étant pris en tant que signe ou en tant que la chose elle-même. « Mais l'esprit concevant & le pain & le corps de Jésus-Christ, sous une idée commune d'objet présent qu'il exprime par *ceci*, attribue à cet objet réellement double, & qui n'est un que d'une unité de confusion, d'être pain en un certain moment, & d'être corps de Jésus-Christ en un autre » (Arnauld et Nicole, 1662 : 148). À partir du moment où le pain devient le corps du Christ lui-même, il n'est plus question de signe, mais de l'objet lui-même. Le pain *est* le corps du Christ, comme le soutiennent Arnauld et Nicole. « Quand on en arrive là, on a dépassé le symbole même et, à plus forte

¹⁵⁷ Pour Henriot, « le jeu n'est pas dans la chose, mais dans l'usage que l'on en fait » (1969 : 24).

raison, on a laissé loin derrière soi la simple métaphore. En conséquence, il ne saurait plus être aucunement question de jeu » (Henriot, 1989 : 268).

Les symboles sacrés ont un sens, mais « avec ce sens l'homme mythique ne peut avoir de relation indépendamment des choses qui le représentent, ce sens se révèle à lui dans la chose qui le représente » (Fink, 1960 : 141). Fink explique que lorsque l'homme a commencé à séparer les étants du tout du monde (en d'autres mots, à créer des représentations grâce au jeu de l'interprétation), il a perdu le contact avec sa relation originelle au monde, relation qu'aucun savoir ne saurait retrouver. Le symbole est alors apparu, parmi les signes, pour nous rappeler cette relation au tout du monde : chaque « fragment » (étant) est lié aux autres. « Le symbole, c'est la chose finie en tant qu'elle laisse transparaître, dans son intérieur, l'action du monde qui la conditionne » (Fink, 1960 : 142). Le culte reproduit la relation originelle au monde, quand profane et sacré n'étaient pas distingués, en élevant un certain nombre de choses vers une signification qui est infinie (Fink, 1960 : 135).

Le sacré est un souvenir (fragmentaire) de la relation de l'homme au monde, lorsque les étants ne s'étaient pas encore détachés de l'être (lorsque les choses étaient unifiés). Le sens du sacré est alors la chose elle-même : « pour l'homme mythique, les choses "sont" leur "signification" ; il lui est impossible de distinguer entre le simple porteur de sens et la signification de sens qui s'y rattache » (Fink, 1960 : 142). Pour Fink, l'homme archaïque ne joue pas avec le masque, il joue *dans* le masque. Il n'y a qu'une interprétation possible puisqu'il n'y a pas de signe – tout simplement. L'archevêque portant la croix n'est pas un signe, il est l'objet lui-même et incarne ce qu'il est. Huizinga avait déjà soulevé ce rapport particulier des sociétés « primitives » avec le sacré. Pour lui, le « primitif », lors de sa danse rituelle, ne fait pas semblant d'être un kangourou, ne joue pas à être un kangourou, mais *est* un kangourou. Il n'y a pas de signe, mais la chose elle-même.

Pour cette raison, Huizinga nous semble en contradiction lorsqu'il écrit que le prêtre, lors d'un rituel sacré, joue aussi (1938 : 43). L'anthropologue écrit que l'action sacrée est jeu et qu'elle possède la forme et l'essence du jeu, idée que reprendra à tort Fink qui, lui, croit au

« jeu cultuel »¹⁵⁸. Ce qui confond ces deux auteurs, c'est que les actions sacrées peuvent avoir l'apparence du jeu. Cependant, elles n'ont pas le sens de jeu : elles n'ont qu'« un aspect ludique » qui n'a rien du jeu et qui prend, rétrospectivement seulement, le sens du jeu pour ces deux auteurs « observateurs » (nous avons déjà soulevé à plusieurs reprises l'erreur qui consiste à voir du jeu chez les autres). La notion, tout comme la fonction de jeu sont inexistantes dans le sacré.

En fait, il faut bien distinguer le sacré (dont le sens s'oppose au jeu) du culte, qui comprend le jeu. Fink parle du « jeu cultuel » des célébrations solennelles ou de l'homme qui porte le masque. Ces manifestations peuvent être conçues comme la preuve de la coexistence du jeu et du sacré dans la production du sens du culte (en plus ou moins grande partie, dépendamment des cultures et des époques). Pour Fink, jeu et sacré s'interpénètrent à l'époque de l'homme archaïque et il croit que plus on passe d'un culte primitif du spectacle à un culte religieux axé sur la parole, plus l'aspect ludique du culte disparaît (Fink, 1960 : 184).

Il faut mentionner que pour un même « objet » seront produits deux sens coprésents : celui du signe, en tant que jeu (renvoi interprétatif), et celui de l'objet, en tant que sacré. Si, dans le même geste ou la même chose, il peut y avoir à la fois du sacré et du jeu, les deux ne sont pas simultanés, mais occupent une partie ou l'autre du champ de la signification (le signe ou l'objet). La « part » de jeu dans le culte n'est pas la même que la part de sacré. « Certes, le culte tout entier n'est pas ludique et le jeu tout entier n'est pas non plus cultuel à l'origine » (Fink, 1960 : 191). Il peut y avoir du jeu dans une cérémonie sacrée (par exemple, un chaman qui modifie légèrement une cérémonie) et c'est cette part de jeu qui est créatrice de la culture (pour cette raison, Huizinga affirme que la culture est l'expression du jeu et Fink croit que le jeu produit le monde, ce que nous verrons plus loin). Or, ce qui n'est pas du jeu dans la cérémonie est sacré. De la même manière, il peut y avoir du sacré dans un jeu, mais ce qui est sacré dans le jeu n'est plus *du* jeu. Le jeu est cet espace de liberté, de mouvement laissé à l'interprète pour produire le sens au moment de l'expérience et n'est pas prédéfini

¹⁵⁸ Nous sommes en total désaccord avec la posture de Fink sur le sens du sacré et la place du sens du jeu dans le culte (voir Fink, 1960 : 181 et suivantes).

comme l'est le sens de l'objet sacré. En d'autres mots, dans l'ordre du sacré, il n'y a pas de jeu dans l'interprétation.

Ainsi, la manière dont le sens est produit dans l'ordre du jeu ou dans l'ordre du sacré est fort différente puisque, dans le jeu, le sens est produit par l'interprète au moment de l'actualisation des règles alors que, dans le sacré, le sens est donné avant la manifestation. Il n'y a pas d'espace de jeu pour l'interprétation du sens du sacré. Ce n'est donc pas le résultat final qu'il faut observer, mais le processus par lequel le sens est produit : au moment de l'expérience (jeu) ou préalablement à l'expérience (sacré). Il faut ici distinguer le sacré (notion) de l'expérience religieuse, mystique ou spirituelle. Si le sens du sacré est prédéterminé, l'expérience faite peut être fort différente d'un individu à l'autre. Cependant, la part de différence d'une expérience à l'autre est du « jeu » dans la signification ou, dit autrement, elle est une forme d'appropriation (comme nous le verrons au chapitre suivant). C'est ainsi qu'il faut comprendre Huizinga lorsqu'il écrit que même le langage, le mythe et le culte portent les traits du jeu. Une part de leur production – en fait, leur création – porte les traits du jeu, mais la répétition de leur sens acquiert un statut sacré et fixé dans le temps.

Ainsi, on comprend que le rapport au signe dans le domaine du jeu et dans l'ordre du sacré est diamétralement opposé. Le sens est toujours déjà présent dans l'ordre du sacré alors que, dans le jeu, le sens est produit par l'absence et le vide que l'interprète s'approprie. Le joueur produit du sens avec l'absence créée par les règles qui créent aussi la liberté ludique d'interprétation. En retour, cette absence est le vide nécessaire pour la liberté ludique de créer le sens des règles. Absence (il manque un terme), distance (par rapport au joueur) et vide (ce rien qui peut être rempli) sont mis en relation par les règles et la liberté ludique grâce à la médiation de celui qui se dit « joueur ». Dans le jeu, il y a une relation de nécessité entre les règles et la liberté, mais aussi une relation de tension qu'on ne retrouve pas dans l'ordre du sacré.

4.3.4 Tension et nécessité entre les limites et la liberté

Le sens du jeu est produit par cette relation de tension et de nécessité entre les limites et la liberté. Reprenant la critique de Henriot à propos de la définition de Caillois (voir le point 2.2.1), ce n'est pas la présence des règles qui est spécifique au jeu (dans tous les pans de la vie existent des règles), mais son rapport à la liberté et le type de liberté (créée par les règles). Si, dans l'ordre du sacré, le sens est délimité préalablement à l'expérience, la spécificité du sens du jeu est de laisser, à l'intérieur de règles, un espace à l'interprète pour créer le sens du jeu. Pour Salen et Zimmerman, le jeu significatif (*meaningful play*) est possible grâce à l'interaction entre le système formel (l'ensemble des éléments du jeu, leurs attributs, leurs relations internes et leurs relations avec l'externe) et l'expérience faite par les joueurs. Ces joueurs ont un espace de liberté (ludique) pour interpréter le jeu lors de l'expérience.

Liberté et règles sont également nécessaires, bien que, *a priori*, il puisse paraître contradictoire de faire intervenir des règles pour « créer » un espace de liberté. D'ailleurs, Juul se questionne sur le besoin de l'individu de jouer, de s'imposer des règles le contraignant alors qu'il pourrait demeurer « libre ». L'individu joue, car les jeux produisent des contextes d'action (*context for actions*) et des contextes de production de sens. Dans le cadre du jeu, les règles ne sont pas perçues comme contraignantes, mais comme créatrices de sens et comme des contextes interprétatifs. « These limits on our freedom as players are actually what give a shape and a drive to the playing of the game » (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 100). Les règles créent un espace en puissance et un espace de liberté (ce que nous verrons en détail au prochain chapitre). « The rules of a game add meaning and enable actions by setting up differences between potential moves and events » (Juul, 2003).

En outre, les joueurs acceptent de limiter leur liberté pour jouer le jeu, car le jeu produit du sens de manière « ouverte » (*open-ended*). Selon Malaby, les jeux ont la capacité de générer du sens « infiniment », même si une partie du sens est partagé de façon plus ou moins stable.

The multiple outcomes (in the broad sense, i.e., not only the "end-state" outcomes) that games generate (never perfectly predictable) are subject to interpretations by which more or less stable culturally shared meanings are generated. The important point about this generation of meaning is that it, again, is open-ended (Malaby, 2007 : 106).

En d'autres mots, le jeu génère du sens en mettant en relation des règles qui délimitent l'interprétation et la liberté d'interpréter les signes du jeu. « Representation in games emerges from the relationship between a rigid, underlying rule structure and the free play of meaning that occurs as players inhabit the system » (Salen et Zimmerman, 2004 : 367). Même si les règles du jeu qui servent à l'interprétation sont fixes, il existe un libre jeu de l'interprétation. La liberté ludique a besoin de limites pour se définir, mais, en même temps que ces limites existent, elles « délimitent », parce qu'elles ont un vide, un espace, à encadrer. Les deux sont essentiels l'un à l'autre et permettent au jeu d'exister puisque, grâce à ce vide créé par les limites, « les choses se mettent en rapport, se touchent, s'épousent » (Henriot, 1989 : 88). Henriot ajoute que « des éléments de jonction et de séparation rendent possible le jeu, par distanciation du vide et rapprochement des limites. Trop de liberté et le système ne fonctionne plus (il y a "trop de jeu"), mais, au contraire, pas assez de liberté et le système s'immobilise » (1989 : 88-89). Il existe un équilibre ténu entre la liberté ludique et les limites du jeu. D'ailleurs, Henriot se demande où se trouve le jeu idéal, le jeu « suffisant », mais pas trop (1989 : 90).

En ce sens, le vocabulaire de Caillois est révélateur. Le *ludus* et la *paidia* réfèrent à la fois au rapport aux règles fixes du système et à la liberté du joueur. *Ludus* et *paidia* ne sont pas deux types de jeu : « ils caractérisent plutôt deux aspects différents, mais complémentaires de tout acte de jouer » (Henriot, 1989 : 107). Certains jeux encouragent davantage le *ludus* que la *paidia* ou la *paidia* que le *ludus*, mais les deux aspects existent simultanément dans un rapport de nécessité et de tension. Chacun tire vers soi l'interprétation à faire du jeu : soit qu'il faille suivre des règles fixes, soit que la liberté d'interpréter ces règles prime.

Si Caillois présente le *ludus* et la *paidia* comme deux manières de jouer, ces deux manières ne sont pas à comprendre comme étant exclusives l'une de l'autre. Tout jeu combine les deux à la fois, car l'atteinte d'un de ces pôles n'est qu'hypothétique et théorique. Le pôle *ludus* serait un jeu tellement régulé qu'il ne laisserait plus de place à la liberté du joueur (sans espace dans « l'engrenage ») et l'atteinte du pôle *paidia* désagrégerait le jeu pour en faire une forme chaotique insignifiante. « Agir n'importe comment n'est pas jouer; appliquer une recette infallible, exécuter un programme dépourvu de tout aléa n'est pas jouer non plus. Le jeu se tient à égale distance du hasardement aveugle et du plus pur calcul » (Henriot : 1989 : 245).

Ce que les règles permettent, la liberté s'en empare, mais ces règles n'ont de cesse de limiter la liberté. « "Liberté réglée", cela veut dire précisément qu'elle a la forme que lui donne la légalité ludique » (Duflo, 1997b : 135). La liberté ayant la forme des règles, elle est constamment prise entre le fait de les repousser et celle de les conserver. Si la liberté devait nier l'existence des règles (tel que pourrait le faire la « liberté métaphysique »), elle disparaîtrait, n'ayant plus de possibilité de choix. En même temps, les règles ont aussi besoin de liberté pour exister, car la structure des règles n'a de sens que par la liberté ludique qu'a le joueur de jouer à l'intérieur des règles (ou parfois même, de jouer *avec* les règles). Sans liberté, le jeu n'existe plus – et donc les règles non plus.

Huizinga a soulevé cette idée selon laquelle une tension existe entre les limites du jeu et la liberté ludique : « jouer continue toujours à désigner une liberté de mouvement limitée » (Huizinga, 1938 : 73). Cependant, il ne développe pas davantage cette idée, carence à laquelle pallie Duflo qui donne le nom de « légaliberté » à cette liberté ludique réglée. À partir de cette idée, il formule sa définition concise et précise du jeu : « le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (Duflo, 1997 : 57). Cette invention, c'est la création, par interprétation, de l'espace de liberté encadrée par les règles du jeu – qu'elles soient librement acceptées ou non (d'un point de vue métaphysique, comme nous l'avons présenté précédemment). Règles et liberté sont dans une relation de nécessité et de tension puisqu'ils dépendent l'un de l'autre et s'opposent tout à la fois (ce que Duflo a clairement présenté, comme nous l'avons vu au point 3.4).

L'expression de cette tension a lieu au moment de l'expérience ludique. Ainsi, la mise en place des règles et l'usage de la liberté dépendent ultimement de facteurs qui relèvent du joueur : ses connaissances, son humeur, ses convictions, sa personnalité, etc. Le joueur joue le rôle de médiateur, en tant que libre interprète et « metteur en scène » des règles. Dans le sens premier du mot « médiation », il est entendu comme un arbitrage, une conciliation, un accord où deux parties s'entendent, mettant ainsi fin à un litige (par exemple en droit international). Si le sens philosophique ou celui accordé par les sciences humaines s'éloigne de cette visée, la structure demeure pourtant la même : deux ou plusieurs éléments sont mis ensemble à l'intérieur d'un espace réflexif et théorique et « s'accordent » pour produire un effet, un résultat.

D'ailleurs, l'origine latine du mot « médiation » vient de *mediatio* nom correspondant au verbe *mediare*, soit « être au milieu » et, si on considère la plupart des définitions ou descriptions données de la médiation, on retrouve l'idée de l'entre-deux, de la mixité, de l'oscillation, d'une traversée de sujets ou d'objets, dans un espace interposé, dans un lieu médian purement théorique où un travail de transformation, de traduction, de redéfinition est opéré. Cette posture est inspirée des travaux de Bruno Latour (1991) pour qui la médiation n'est plus une simple passerelle entre deux pôles, mais bien une compétence originale où les intermédiaires sont remplacés par des médiateurs, « c'est-à-dire des acteurs dotés de la capacité de traduire ce qu'ils transportent, de le redéfinir, de le redéployer, de le trahir aussi » (Latour, 1991 : 110). Les médiateurs ont une autonomie à part entière et ne sont plus uniquement des véhicules.

Dans un article publié dans *Médias Pouvoirs*, Antoine Hennion (1990) parle de la création d'objets « mixtes » par la médiation, conformément à la pensée de Latour. Ces objets sont composés non pas d'une moitié de social et d'une moitié de naturel, mais bien d'une oscillation constante entre les deux, soit entre la culture et la nature, entre les signes et les choses. En ce sens, le jeu est produit par la médiation entre le joueur, comme producteur de « signes », et le jeu, en tant que « chose ».

C'est cela la médiation : ne plus, « théoriquement », annuler comme des signes ou admettre comme des choses les objets que nous rencontrons, mais montrer en œuvre dans la pratique la plus constante des acteurs ce double travail pour « mettre en cause » leurs objets [...] et les « remettre en cause » (Hennion, 1990 : 46).

La médiation d'Hennion offre un modèle circulaire qui rappelle le processus sémiotique de Peirce : le joueur n'est jamais arrivé au bout du processus et la médiation est constamment en train de se renouveler et de construire le sens du jeu. À partir des signes considérés comme faisant partie du jeu, le joueur construit le sens du jeu, chaque signe ayant entre eux des relations significatives et comportant une partie du sens global. Un travail de construction de la signification est opéré par le joueur grâce à sa liberté interprétative et les règles qui servent de guides. La médiation est le processus par lequel s'opère la liberté ludique du joueur, c'est-à-dire le processus qui fait le lien entre les règles et l'interprétation que le joueur, en tant que médiateur, peut en faire. La médiation est l'opération par laquelle règle et liberté sont mises en rapport.

Puisque le jeu est nécessairement actualisé par un joueur qui crée son sens, il n'est jamais le même d'une actualisation à l'autre, même si les transformations sont infinitésimales. En reprenant un vocabulaire développé par le linguiste Ferdinand de Saussure (1916), nous pouvons affirmer que, comme le langage, le jeu a la propriété de mutabilité. Le jeu se transforme par des événements, de plus ou moins grande importance, qui le différencient d'un usage à l'autre. Bien qu'elles soient fixes, les règles ne reproduisent pas un même sens grâce à la liberté du joueur.

En même temps, le jeu a la propriété d'immutabilité et les règles deviennent inhérentes au jeu lui-même ou, du moins, à une partie de celui-ci. Comme nous l'avons vu avec Leibniz, les signes du jeu acquièrent une autonomie et même une transparence grâce à un rapport constant et réglé qui rend possible l'opérabilité du jeu. Ces qualités assurent une efficacité et une uniformisation du sens produit par le jeu. Les règles ne doivent pas nécessairement être reformulées par chaque joueur, à chaque instant. Le joueur intègre ces règles comme signes du jeu et le jeu se répète et limite la liberté interprétative, car une partie du jeu n'est pas transformée par le joueur.

Ainsi, le jeu se recompose à la fois de manière répétitive *et* événementielle à chaque usage qu'en fait le joueur. Malaby dit que les jeux sont à la fois récurrents et dynamiques, c'est-à-dire qu'ils reproduisent leurs règles tout en introduisant des changements. Les jeux produisent des régularités, des schèmes et des récurrences dans leurs institutions, pratiques et significations, mais ils produisent aussi une certaine contingence. « Games are distinctive in their achievement of a generative balance between the open-endedness of contingencies and the reproducibility of conditions for action » (Malaby, 2007 : 106). Le sens du jeu est à la fois encadré et répété par les règles, à la fois réinventé et créé par la liberté du joueur. La particularité du jeu, c'est qu'on n'a pas à savoir si on joue « correctement » : le jeu actualisé est nécessairement « correct » puisque sa fonction première est d'être joué (en autant que les autres joueurs présents s'entendent sur cette façon de jouer). Comme le dit Mortensen (2008), s'il y a déviance dans WoW, ce n'est qu'à partir d'un point de vue où l'on a édicté la « bonne » manière de jouer, mais, pour les joueurs, il est toujours question de « jeu ».

À partir de cette perspective, nous pouvons affirmer qu'il n'y a pas un jeu en soi à découvrir¹⁵⁹, mais une expérience à faire et à interpréter comme ludique. Comme nous l'avons vu précédemment avec Eco, il n'y a pas un « vrai » jeu, mais un jeu construit par consensus social. C'est « l'aboutissement auquel on parvient lorsqu'on cesse, avec Dewey et Davidson, de considérer la connaissance sur le modèle de l'exactitude de la représentation, et d'aligner les signes en relations correctes avec les non-signes » (Rorty, 1992 : 92). Selon cette vision dite « pragmatiste », l'objet en soi n'est pas à découvrir. Rorty, parlant de la littérature (mais cela peut s'appliquer au jeu) ajoute que :

l'idée d'une chose qui correspondrait à ce qui est *réellement* en jeu dans un texte donné, une chose que l'application rigoureuse d'une méthode permettrait de révéler, cette idée ne vaut pas plus que l'idée aristotélicienne d'une chose qui correspond à ce qu'est réellement et intrinsèquement une substance, par opposition à tout ce qu'elle est apparemment, accidentellement ou relationnellement (1992 : 94).

¹⁵⁹ Sinon, cette découverte devient une règle de ce jeu pour le joueur : par exemple, le jeu sera de découvrir ce que les « concepteurs » du jeu ont créé.

En laissant de côté cette idée que l'on peut atteindre ce que l'objet est, WoW devient ce que l'on en dit et ce que l'on en fait¹⁶⁰. Il n'existe pas dans un absolu qu'il faudrait mettre au jour pour (enfin) découvrir la manière « correcte » de jouer le « vrai » jeu. On peut théoriquement faire une interprétation illimitée de WoW et il y aura toujours une marge pour l'interprétation. Comme le dit Henriot, s'il y a plus ou moins *jouabilité* de la situation ou de l'objet, ce qui prime est l'intention de l'individu de « faire du jeu » (Henriot, 1989 : 216-217). WoW est délimité par des règles, mais la liberté ludique du joueur s'en empare pour donner son sens final. Sans l'objet, le joueur ne peut pas jouer à ce jeu, mais avec cet objet, le joueur n'est pas obligé de jouer à *ce* jeu précisément : l'objet peut servir à d'autres jeux (Henriot, 1989 : 234).

Le sens du jeu se construit à la fois par les règles et la liberté ludique, par le *ludus* et la *paidia*. Le sens du jeu est produit par cette relation de tension et de nécessité entre les limites et la liberté, dans le vide, l'espace, l'absence de sens que les règles délimitent. Le sens du jeu n'existe que par cette distance du joueur face aux règles du jeu et cette distance n'existe que grâce aux règles. Le jeu est une mise à distance du sens produit par les règles, distance qui est la condition de possibilité du jeu et qui crée un espace d'appropriation pour le joueur (comme nous le verrons dans le prochain chapitre). Le jeu est l'interprétation des limites et l'interprétation, un libre jeu.

Conclusion du chapitre IV : Le sens du jeu

Pour Huizinga, le jeu n'est pas matière : il est esprit (Huizinga, 1951 : 19). Le « jeu » est une abstraction créée pour donner tel sens à une activité, par rapport à d'autres activités ayant d'autres sens. Henriot et Duflo ont reproché à Huizinga d'avoir vu du « jeu » en tout. En fait, si tout n'est pas du jeu, tout peut l'être. Le jeu est en puissance dans toute expérience puisqu'il est un cadre interprétatif qui donne du sens à un mode d'expérience, peu importe l'action. Ce cadre est défini par la métarègle « ceci est du jeu », acceptée par le joueur. Cette

¹⁶⁰ Arsenault et Perron (2008) donnent le nom de « game' » à ce jeu qui devient.

métarègle instaure une nécessaire distance dans le sens créé par le joueur en délimitant un cadre interprétatif à l'intérieur duquel les signes prennent le sens de jeu. Cette métarègle ne prédétermine pas un objet, une action ni même une structure qui serait toujours considérée comme « du jeu », mais plutôt un sens – le sens du jeu. Ce sens est toujours marqué spatiotemporellement, car il est une idée sur le jeu qui évolue et se situe dans un contexte d'interprétation. Le jeu est une notion qui se transforme au fil des interprétations.

Au contraire du sacré, le sens du jeu n'est pas prédéfini avant son actualisation, mais prend forme par l'expérience vécue par le joueur. Le sens du jeu est nécessairement produit par le joueur lui-même qui l'interprète de manière unique, les chaînes sémiotiques étant différentes d'un joueur à l'autre. En tant que producteur du sens (*maker of meaning*, diraient Salen et Zimmerman), le joueur est seul dans l'actualisation du sens final à donner au jeu. La nature même du sens ludique est d'être différentiel puisque si tous les joueurs donnaient le même sens au jeu, avaient la même expérience, il n'y aurait plus de « jeu » possible. Le jeu institue une nécessaire liberté interprétative – une liberté de mouvement – délimitée par les règles du jeu. Un travail de construction de la signification est opéré par le joueur grâce à sa liberté interprétative et les règles qui lui servent de guides.

Le jeu, à la fois *ludus* et *paidia*, est circonscrit par des limites qui offrent un espace de liberté réglée. Règles et liberté sont en relation de tension et de nécessité dans le jeu et cette spécificité lui donne son sens. La médiation devient l'opération par laquelle elles sont mises en rapport. Le joueur agit en tant que médiateur entre l'immutabilité et la mutabilité des signes interprétés par la liberté ludique. Le sens est propre à chaque joueur. Pourtant, tout n'est pas relatif, car le jeu a besoin d'une part d'invariance pour exister. La liberté interprétative du jeu est contrainte par l'objet donné à interpréter qui porte en lui ses caractéristiques dont doit tenir compte le joueur lorsqu'il valide ses hypothèses interprétatives.

Les joueurs de WoW jouent ensemble et, pour ce faire, doivent partager un univers de sens pour construire une interprétation commune des actions à faire dans le jeu (une sorte de « communauté d'interprétation », telle que formulée par Stanley Fish). Plusieurs éléments

du jeu contraignent l'interprétation du sens ludique, illimité que de manière théorique. Le jeu prend une forme physique (dans le support et la programmation), qui a des attributs fixes avec lesquels doivent « jouer » les interprètes, en confrontant leurs hypothèses interprétatives. De plus, ce jeu est en réseau et la mise en commun des expériences et interprétations étant constante, elle influe directement sur la propre interprétation du joueur. Des discours donnent une forme au jeu, parfois même avant l'entrée du joueur à l'intérieur de la plate-forme de WoW. Le joueur a un bagage de connaissances et d'expérience qui l'informent déjà sur l'interprétation à faire de WoW. Cette interprétation est encouragée par les concepteurs grâce à diverses stratégies pour s'assurer d'une certaine interprétation du jeu.

Ce jeu est à la fois la liberté du joueur de « jouer le jeu », à la fois la contrainte de sens produit par cet objet physique, cet objet de discours, cet objet produit avec une intention de communiquer tels sens. Il existe une tension non seulement entre la liberté ludique et les règles qui définissent le jeu, mais aussi entre les attributs de l'objet WoW et les interprétations, usages et expériences que les joueurs peuvent en faire. Le jeu est limité, mais crée aussi une liberté ludique d'interprétation. WoW est à la fois objet et signe et son sens est produit par les attributs de l'objet et par l'interprète : « la dimension ludique d'un système de jeu n'est donc ni donnée par avance ni dépendante du joueur seul » (Genvo, 2009 : 133).

Le jeu ne se définit pas par une posture idéaliste ou matérialiste, mais bien par une posture mixte. Selon l'idéalisme, tout le sens est produit par l'humain, car il n'y a pas d'objet dans le monde, mais seulement une perception qui sémiotise. Au contraire, le matérialisme stipule que l'objet du monde a une existence en soi et un pouvoir de déterminer nos modèles. La posture ici adoptée est celle qui est résumée par le Groupe Mu : une « *interaction* entre un monde amorphe et un modèle structurant » (1992 : 89). Cette vision est fortement inspirée de Spinoza (1677) pour qui l'homme se forme une idée des choses d'après les choses elles-mêmes, mais les choses elles-mêmes se forment d'après l'idée que nous en avons.

On n'a pas à choisir entre le monde intelligible (que seul l'esprit perçoit) ou le monde sensible (perçu par nos sens) puisque le joueur habite les deux mondes simultanément. Ces deux mondes réfèrent aux deux modes spinozistes de l'étendue et du penser : le joueur crée

du sens par ses percepts et ses concepts, mais aussi ses affects, comme nous le verrons au prochain chapitre. WoW est à la fois une construction interprétative et un objet donné à interpréter, avec des caractéristiques qui lui sont propres. Comme le dit Eco, « le problème philosophique de l'interprétation consiste à établir les conditions d'interaction entre nous et quelque chose qui nous est *donné* et dont la construction obéit à certaines contraintes » (Eco, 1990 : 16). L'interprétation est le processus par lequel opère la médiation, soit le lieu médian entre le joueur et l'objet WoW.

La représentation du jeu est créée par la rencontre du joueur avec le système formel du jeu et prend forme lors de l'exercice du jeu, ce que Salen et Zimmerman nomment la *procedural representation*¹⁶¹ : « the term "procedural" is shorthand for all the process-based ways that games can signify » (2004 : 427). Le jeu n'est pas une entité fixe, mais un processus par lequel le joueur donne le sens de jeu à un objet donné ou à un ensemble de signes. Le jeu est pris dans la chaîne interprétative de la sémiologie dont l'univers référentiel (l'encyclopédie) n'est pas équivalent. Le *metagaming* dont parlent Salen et Zimmerman n'est pas identique pour tous les joueurs non plus, c'est-à-dire que le passage entre le jeu, les joueurs et le contexte extérieur au jeu (la culture) porte des différences. Il n'y a pas un même jeu pour tous, mais bien un jeu pour le joueur qui interprète les signes de son expérience et qui peut partager cette expérience en créant un sens ludique commun.

La spécificité du jeu est alors vraiment cette tension et ce rapport de nécessité entre les règles et la liberté, entre les limites et le vide créé. Elle est cet agencement particulier des règles en une structure permettant la liberté ludique d'improviser une interprétation. Dans tout jeu, il y a à la fois le *ludus*, qui discipline l'interprétation, et la *paidia*, qui improvise librement. Le *ludus* et la *paidia* sont deux aspects différents, mais complémentaires qui expriment le rapport que le joueur entretient avec le jeu. Salen et Zimmerman l'ont montré : WoW peut être considéré comme un *game* ou un *play*, selon ce qu'en fait le joueur. Le sens du jeu est directement produit par le joueur et ses propres buts puisque si le *game* a un objectif précis, l'objectif du *play* est plus ambigu et même évolutif. Ce genre de jeu évolutif

¹⁶¹ Alors que Salen et Zimmerman utilisent ce concept dans le sens de « simulation » (la manière dont les jeux simulent ce qu'ils représentent), nous l'utilisons de manière plus large pour y inclure tout type de représentations du jeu.

(*transformative play*) est pour ces auteurs ce qui met au défi les idées et les fait évoluer. « In all of its many guises, play opposes and play resists. But it does so playfully, making use of existing structures to invent new forms of expression » (Salen et Zimmerman, 2004 : 305). Le jeu n'est pas fixé une fois pour toutes et se transforme au fur et à mesure du *play*.

S'il est relativement aisé de comprendre ce que représente le *game*, en tant que système de règles, de combinaisons et de calculs, il est plus complexe de définir ce qu'est le *play*, comme improvisation, liberté et création. Nous rappelons qu'il n'est ici pas question de liberté métaphysique, mais de liberté interprétative, soit la liberté induite par le cadre du jeu. Dans le prochain chapitre, nous explorerons ce *play*, mais aussi cette attitude que Caillois nomme la *paidia*, soit cette liberté ludique, ce « jeu » (dans le sens mécanique du terme), ce vide, cette distance caractéristique du jeu qui lui permet de se transformer grâce à l'espace d'appropriation. Dans ce chapitre, nous avons vu comment la notion de jeu produit du sens pour le joueur qui interprète une expérience et en quoi les règles et la liberté sont les conditions de possibilité de la fonction à l'origine du processus ludique. S'il est possible de poser le cadre interprétatif du jeu sur son activité (dire « ceci est du jeu »), c'est qu'un ensemble de propriétés nécessaires au processus ludique sont réunies. Nous verrons dans le chapitre suivant la manière dont cette fonction de jeu produit du sens grâce à ce jeu mécanique, ce « jeu du jeu ».

CHAPITRE V

L'ESPACE D'APPROPRIATION

« L'art, la science, le jeu,
sont des activités d'appropriation »

(Sartre, 1943 : 646)

Nous avons vu précédemment que la notion de jeu telle que définie par l'approche classique est située spatiotemporellement, mais, en fait, toutes les notions, définitions et cadres interprétatifs sont contextualisés. Ils donnent du sens à une expérience que le joueur interprète à partir d'une structure limitée et d'un contexte large qui inclut l'encyclopédie du joueur, sa culture, son rapport aux autres joueurs, etc. La notion de jeu telle que nous l'entendons reflète un rapport particulier. Même si la notion est variable, son application dépend d'un rapport stable entre les limites du jeu et la liberté interprétative (ce que nous avons nommé la « tension » entre les deux). Ce rapport est en fait la fonction de jeu telle que nous la définissons, c'est-à-dire la production de sens grâce à l'exercice de la liberté ludique d'interpréter des limites. Cette fonction de jeu est appliquée dans l'espace de jeu « mécanique », le « *jeu* du jeu », pour produire le processus d'ensemble de l'appropriation interprétative du jeu. L'espace du jeu de l'interprétation est un espace de liberté d'appropriation. Nous avons donné le nom « d'espace d'appropriation » à ce jeu du jeu qui définit la fonction de jeu et que nous présenterons en détail dans ce chapitre.

L'espace d'appropriation est ce vide que les règles du jeu encadrent, cette nécessaire distance de l'interprète par rapport à l'objet, cette liberté d'interprétation que le jeu procure au joueur grâce à l'ensemble de ses règles, mais aussi de ses contraintes (dans un sens plus

large). L'espace d'appropriation est le lieu de la médiation entre la liberté du joueur et les attributs du jeu : la liberté ludique rend possible l'appropriation de cet espace « vide ». C'est le *play*, la *paidia*, l'attitude ludique face au *game*, à la structure du jeu¹⁶². Définir l'espace d'appropriation, c'est en fait définir le *play* ou la *paidia*, c'est-à-dire la principale condition de possibilité du jeu, soit sa fonction. Cet espace de mouvement est le lieu où se déroule le processus interprétatif, où il y a le « jeu » de l'appropriation (le « jeu du jeu »). Le sens du jeu émerge du rapport entre le système de règles qui servent de guides (les règles opérationnelles, constitutives, implicites et d'optimisation), les contraintes de l'interprétation (voir le point 4.2) et la liberté ludique de l'interprète.

En résumé, la fonction de jeu est rendue possible parce qu'il y a un espace d'appropriation dans le jeu. Nous donnerons plusieurs exemples d'appropriations dans WoW qui illustreront l'actualisation de cette fonction. Comme nous l'avons vu précédemment, WoW présente certaines qualités (jeu de groupe, objet de discours, jeu créé par des concepteurs, etc.) qui restreignent les sens qui peuvent être produits, mais le sens final que le joueur lui donne n'est pas inscrit dans le logiciel même : « il arrive que le joueur lui attribue un sens inédit, qu'il en fasse un usage qui n'est pas initialement inscrit dans sa forme, ni prévu dans le dessein qui a dirigé sa fabrication » (Henriot, 1989 : 100). Le sens du logiciel du jeu peut être transformé par interprétation pour créer un nouveau jeu ou un nouvel usage qui n'a parfois plus rien à voir avec le jeu idéal. Le jeu n'est pas dans l'atteinte de ce jeu idéal, mais réside plutôt dans l'exercice de la liberté interprétative du joueur. L'interprétation est l'acte de jouer : « interpretation in game is the act of play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 374). C'est la raison pour laquelle, dès qu'il y a *play*, il y a possibilité de transformation du sens, car l'ensemble des sens possibles est théoriquement infini.

¹⁶² Avec cette façon de concevoir le jeu, nous comprenons mieux l'expression anglophone souvent utilisée de « *gameplay* ». Nielsen, Smith et Tosca croient que le *gameplay* « as commonly employed [...] refers to the game dynamics, or more simply, "how it feels to play a game" » (2008: 101). Selon eux, le *gameplay* est une conséquence des règles plus que des représentations. Le *gameplay* réfère au rapport du joueur (sa liberté interprétative) à la structure du jeu (l'ensemble des règles et limitations). Nous pouvons donc poser comme hypothèse qu'un « bon *gameplay* » est un rapport équilibré, pour le joueur, entre sa marge de manœuvre et les limites imposées par les règles du jeu.

En effet, si des interprétations sont en partie définies de manière plus ou moins contraignante par l'objet produit par les concepteurs et par les discours, il arrive que les usages et les expériences qui peuvent en être faits dépassent le cadre initialement proposé. Le jeu se définit par les expériences qui en sont faites, peu importe le produit offert. Comme le dit Malaby, il y a toujours une émergence possible de changements, car le jeu est processuel. Le jeu est un processus en devenir, car un même ensemble de règles peut se transformer indéfiniment selon l'expérience et le sens produit par le joueur. WoW peut être considéré comme une plate-forme ludique, un « terrain de jeu » dont l'organisation des signes favorise un usage ludique, mais peut ne pas se limiter à ce genre d'interprétation. WoW peut aussi être un espace de rencontres, un lieu de dépravation, un lieu de création, un milieu de travail, etc.

En fait, le sens de WoW est celui produit par l'interprète qui s'approprie le jeu. Les interprétations sont en théorie illimitées, tout comme le sont les pratiques qui en découlent. Le jeu offre un espace de « jeu », un vide, une distance que l'interprète s'approprie : le jeu est toujours en puissance et le joueur joue avec cette part de virtuel à actualiser. Le jeu prend ici le sens particulier que nous lui donnons : il n'est plus une notion, actualisée dans un contexte spatiotemporel, mais une fonction universelle qui est le processus par lequel le sens en puissance s'actualise.

5.1 Appropriation du jeu

Dans le chapitre précédent, nous avons montré que le sens du jeu découle de la tension entre la liberté interprétative, nécessaire aux règles, et les limites qui contraignent l'interprétation. Les limites permettent le jeu, mais ce « jeu » libre ne cesse de mettre à l'épreuve les frontières des règles (et parfois les reformule) et l'expression de cette tension devient l'activité ludique. Comme le dit Rorty (1992), un objet est donné, mais à partir du moment où il est interprété par le joueur, il n'est plus « contrôlable ». « Perhaps games do not let players directly modify the conditions of play, but players, in their phenomenological experience of the game, have the capacity not to subordinate to the game, not to be totally

determined by its rules » (Sicart, 2009 : 9). WoW constitue un bon exemple des différentes interprétations et usages qui en sont faits : de jeu axé sur la progression d'un avatar il devient un terrain pour d'autres types d'activités. « [Synthetic worlds] have become rich and immersive enough to be arenas where their participants pursue social ties, romance, professional interests, and commerce » (Malaby, 2006 : 6).

En tant qu'exemple d'une forme de « jeu » qui remet en question les définitions classiques du jeu, WoW n'est pas unique et constitue un exemple représentatif des appropriations des jeux vidéo, mais aussi des jeux en général. Dans cette section, nous présenterons un ensemble d'interprétations qui s'éloignent en tout ou en partie du jeu idéal et qui prouvent la possibilité du *transformative play* dans le logiciel WoW. Le jeu interprété par le joueur transforme le sens des règles idéelles pour créer de nouveaux jeux ou de nouveaux usages. « Ce qui fait le jouet, c'est le jeu du joueur. Mais ce jeu n'est pas forcément conforme à la règle qui semble impliquer la structure et la signification conventionnelle de l'objet » (Henriot, 1989 : 100).

5.1.1 Aucune contrainte totale

Comme nous l'avons présenté au point 4.2, le joueur doit tenir compte des propriétés du jeu dans ses hypothèses interprétatives, mais aussi dans son appropriation du jeu. Même si nous semblons « idéaliste », au sens platonicien du terme, nous répétons que nous croyons à l'interaction entre l'idéalisme et le matérialisme pour construire le sens du réel : nos idées informent les choses, mais les choses informent aussi nos idées. Certaines contraintes limitent les interprétations et les appropriations et WoW informe donc en partie l'expérience possible du jeu :

If as starting point we assume that all experience is subjective, it follows that game designers, or "experience designers," cannot design a specific experience that

everybody using their system will have. They can, however, provide a framework of experience intended to provide a certain set of experiences¹⁶³ (Klastrup, 2008 : 145).

Malgré la part laissée au joueur dans l'actualisation du jeu, celui-ci conditionne le joueur à une certaine forme d'expérience ludique. Les concepteurs mettent en place un cadre et ses appropriations se confrontent à ces limites. WoW étant un produit issu du système de consommation (Blizzard Entertainment est une société à but lucratif et témoigne d'une idéologie que peut refléter WoW), il est produit dans un contexte mercantile que sa structure peut refléter. Il n'est pas un objet « neutre » (Sicart, 2009 : 114). Il est l'initiative d'une corporation qui a « intérêt » à garder le contrôle et les limites conçues par Blizzard visent à produire *a priori* certains types d'expérience¹⁶⁴.

Selon certains analystes des jeux vidéo, WoW n'offre pas beaucoup d'alternatives ou de possibilités de différenciation dans les expériences ludiques. Comme nous l'avons brièvement vu au premier chapitre, WoW paraît être un jeu contraignant laissant peu d'espace de « jeu ». Selon Espen Aarseth (2008), WoW est particulièrement limité en termes de possibilité de modifications directes sur le logiciel comparé à d'autres jeux du même genre. « The world limitations, especially the lack of user-modifiable content, are quite striking compared to many other MMOGs » (Aarseth, 2008 : 111). Les joueurs ne peuvent pas gouverner des villes ou ajouter des éléments physiques au jeu, tels que des bâtiments, des vêtements ou tout autre objet. Aarseth compare le jeu à une ligne de montage ou à un parc d'attraction où l'on doit suivre une voie où nous devons combattre un monstre l'un après l'autre. Sicart résume bien cette idée : « *World of Warcraft* is relatively unsuccessful in providing tools for expanding the gameplay beyond the repetitive actions of slaying monsters, together with others or alone, in search of better items or money that can buy them » (2009 : 179).

¹⁶³ Pour Klastrup, « experience is an active and reflective engagement with something that has happened; behaviour is what you do in a concrete situation » (2008: 164).

¹⁶⁴ Cette question complexe de la propriété de WoW mériterait d'être développée dans un prochain travail, car nombreuses sont les variables dont nous ne pouvons pas discuter dans le cadre des objectifs de cette thèse (où nous nous situons seulement dans la perspective du joueur qui interprète le jeu). Cependant, Steinkuehler résume bien la situation générale des jeux en ligne massivement multijoueurs : « corporate owned but player constituted » (2006 : 211).

Esther MacCallum-Stewart abonde en ce sens et croit qu'il y a peu de possibilités d'agencements nouveaux dans WoW. « In MMORPGs very little of this agency exists, as the paths which a player may tread to succeed are very narrowly defined » (2008: 55). Le joueur suit les indications données par le jeu (les quêtes, par exemple) et ne semble pouvoir laisser sa marque nulle part de manière plus ou moins durable, car il ne peut pas intervenir sur son environnement : « Azeroth is oblivious to its player inhabitants. They leave no lasting marks, monuments, or even graffiti, only what memories they may have instigated for other players, their fellow visitors » (Aarseth, 2008 : 122). Somme toute, WoW semble un jeu difficilement modifiable et relativement contraignant sur le plan du contenu diégétique.

Cependant, le joueur peut choisir ses propres buts même s'ils s'éloignent alors des visées du jeu idéal. Il peut aussi interpréter différemment les règles : l'interprétation devient alors une expérience des limites, c'est-à-dire une appropriation. Les limites peuvent être modifiées, car tous les jeux sont modifiables. Malgré l'impression de fixité que donne la programmation, le jeu vidéo se transforme physiquement (par exemple, en ajoutant des additiels) ou conceptuellement (par exemple, en changeant les règles opérationnelles du jeu). Il pourrait aussi se voir modifié dans le sens donné à ses représentations, même sans les transformer physiquement.

Au contraire de ce qu'affirme Juul pour qui l'ordinateur détient désormais les règles du jeu (alors qu'auparavant, c'était l'individu), nous croyons que le joueur continue de détenir une partie des règles que la programmation ne peut pas fixer : « the game worlds [game designers] create are often inhabited in ways that are underdetermined by the designed game rules and regulations » (Steinkuehler, 2006 : 200). WoW n'est pas que l'ensemble de sa programmation et le sens de ses représentations et d'une partie de ses règles dépassent largement le code informatique. À partir de l'exemple du jeu en ligne massivement multijoueurs *Lineage*, Steinkuehler affirme que le jeu « joué » n'est pas celui qui a été originellement programmé : « the game that's actually played by participants is not the game that designers originally had in mind, but rather one that is the outcome of an interactively stabilized (Pickering, 1995) "mangle of practice" of designers, players, in-game currency farmers, and broader social norms » (2006 : 200). De la même manière, WoW représente un

ensemble de pratiques issues des concepteurs, des joueurs, des travailleurs dans le jeu et d'une panoplie de normes sociales qui n'ont plus rien à voir avec la programmation initiale du logiciel.

Par ailleurs, il faut distinguer le contenu de l'espace diégétique, qui n'est pas modifiable physiquement, du contenu de l'espace extra-diégétique, qui est davantage modifiable que pour d'autres jeux vidéo. WoW est reconnu pour offrir à ses joueurs la possibilité de transformer l'interface de jeu (nous verrons un exemple de ces modifications aux images 5.1 et 5.2).

One of the innovative things in *World of Warcraft* is the malleability of its user interface (UI). Much like how previous games such as Asheron's Call allowed users to modify the UI, Blizzard has constructed their game system so that player-developers can dramatically change not only the way the game looks, but indeed how it is experienced and played (Taylor, 2008: 188).

Taylor ajoute que le sens de la notion de jeu se trouve remis en question par la dynamique qui prend forme dans WoW et ses modifications, ce qui renforce à nouveau l'idée selon laquelle l'approche classique n'est pas adéquate pour faire état du jeu : « our mods [modifications] start to alter how we understand play » (Taylor, 2008 : 196). Ces changements transforment le jeu non seulement d'un point de vue esthétique, mais aussi et surtout du point de vue fonctionnel et remettent en question la notion de jeu. « Things like user-produced mods are sociotechnical actors and are always involved in reshaping the game space – and indeed what play is – in powerful ways » (Taylor, 2008 : 196). Par l'utilisation d'additiels ou par d'autres types de modifications au niveau des règles, de la narrativité ou de l'usage, les joueurs peuvent transformer une partie des significations du jeu et même en supprimer le sens. Taylor croit que WoW est malléable, mais cette prise de pouvoir par les joueurs peut se muer en contrôle et certains additiels deviennent des outils de surveillance ou des agents normatifs – ce qui, selon l'auteure, n'a plus rien à voir avec le « plaisir » ludique mis de l'avant par Blizzard.

En outre, une différence est à souligner entre la créativité des joueurs et la créativité des concepteurs qui ont mis en place l'espace de créativité des joueurs : « what we are

beginning to see is the bifurcation of creativity, separating those who are creative within a ludic system from those game designers creatively contriving the ludic system itself » (Malaby, 2008: 14). Si l'espace de créativité laissé aux joueurs par les concepteurs semble restreint dans WoW, leur créativité même n'est pas pour autant complètement limitée. Au contraire, les systèmes les plus contraignants peuvent parfois être à la source des plus grandes appropriations.

D'ailleurs, on remarque que si les joueurs expérimentés sont contraints dans leur interprétation (par la transparence des signes et de leurs rapports constants et réglés), ils deviennent souvent plus créatifs dans leur appropriation. « The play patterns of an experienced player demonstrate an understanding of the game as something that is amenable to change » (Salen et Zimmerman, 2004 : 475). En maîtrisant l'ensemble des signes du jeu, ils peuvent les détourner à leur avantage tout en suivant ou non les objectifs du jeu¹⁶⁵. Salen et Zimmerman en arrivent même à conclure que plus un joueur a de connaissances sur le jeu, plus il le considère comme un système transformable : « the more that a player plays a game the more she sees the game as a system open to manipulation » (2004 : 475).

Les joueurs expérimentés connaissent bien WoW et l'ensemble de ses signes et de ses règles. Ils arrivent à trouver les failles, à exploiter la multiplicité des sens possibles, à créer de nouvelles règles et de nouveaux usages. « Qu'on songe à la richesse inventive d'un bon joueur de tennis, par exemple, et l'on verra que c'est peut-être dans cette inventivité possible que réside l'intérêt de nombreux jeux » (Duflo, 1997b : 58). WoW a ses limites, mais « la tentation première et permanente à laquelle s'expose tout joueur est de jouer avec ces limites mêmes » (Henriot, 1989 : 92). La tension permanente entre la liberté ludique et les règles mène parfois le joueur expérimenté à l'extrémité des possibilités du jeu. Dans le logiciel WoW, le joueur peut jouer à un jeu « modifié » par rapport au jeu idéal – même si cette modification est parfois minime. Les limites peuvent être remises en question par ce que Salen et Zimmerman ont nommé le *transformative play* (2004 : 305).

¹⁶⁵ Il sera intéressant de développer cette question à partir des notions de savoir et de pouvoir, telles que définies par Foucault.

Ainsi, il y a une importante distinction à faire entre les règles idéelles et les règles réelles du jeu (Salen et Zimmerman, 2004 : 475). « While we can, in principle, list all the rules that govern any game and then proceed to draw the game tree of the game, this does not tell us how the game will be played » (Juul, 2005 : 83). Les règles idéelles sont celles qui devraient être suivies par rapport aux objectifs inscrits dans la structure du jeu, mais ces règles idéelles prennent une forme concrète lors du déroulement du jeu : elles deviennent les règles réelles ou, plutôt, les règles réellement appliquées. Une différence, une marge, une distance peut être observée entre ces deux types de règles. À terme, seules comptent les règles réellement appliquées puisque ce sont elles qui donnent la forme au jeu et à son expérience. Selon Taylor (2008), le joueur sert d'intermédiaire (nous l'avons qualifié de « médiateur » au quatrième chapitre) et les concepteurs peuvent en partie perdre le contrôle sur le monde qu'ils créent. Ultimement, ce sont les règles jouées qui modifient durablement ce que devient le jeu.

WoW n'est pas un produit « donné » une fois pour toutes et l'ajout constant de modules, d'expansions, d'additiels tout comme les nouveaux usages démontrent les modifications qui lui sont apportées. Le logiciel WoW évolue et l'usage effectif des joueurs (les règles réellement appliquées) influence en partie son développement. Par exemple, au départ, WoW n'offrait pas la possibilité à ses joueurs de discuter de vive voix à travers l'interface de jeu (*vocal chat*). Or, constatant l'habitude des joueurs d'utiliser un logiciel externe (du type de *Ventrilo* ou *Team Speak*) pour communiquer verbalement lors de leurs sessions de jeu, Blizzard a par la suite intégré cette fonctionnalité dans la plate-forme même de WoW. Cet ajout est la preuve d'une modification directe du logiciel grâce aux usages faits par les joueurs. En fait, d'autres exemples pourraient être donnés où l'ajout de fonctionnalités à la plate-forme a un lien direct avec les additiels précédemment produits par les joueurs ou avec les nouveaux usages faits du jeu. Les joueurs participent non seulement au sens produit par le jeu, mais aussi à sa forme à travers les appropriations et les usages qu'ils en font¹⁶⁶.

¹⁶⁶ Ce sujet dépasse le cadre de cette thèse, mais, historiquement, le rôle des joueurs a toujours été prépondérant dans le développement de l'industrie vidéoludique (nous avons esquissé cette question au point 1.1.2 en présentant le développeur de jeux vidéo, id Software). Nous développons cette question dans un article intitulé « Le siège dans l'espace numérique : le cas des joueurs experts face aux compagnies de jeux vidéo » et qui sera publié en 2010.

Malaby donne l'exemple de deux joueurs qui ont transformé le basketball par leur manière de jouer, c'est-à-dire par leur appropriation des règles. « Games are generative of such new practices, new tactics, which always carry the potential to fundamentally alter the game itself (and this may then lead to rule changes [...]) » (Malaby, 2007 : 102). Des exemples de transformation pourraient être donnés dans tous les types de jeu, même ceux les plus codifiés comme les échecs. Tous les jeux évoluent par les différents usages et interprétations faits par les joueurs souvent particulièrement doués et experts. « Any given singular moment in any given game may generate new practices or new meanings, which may in turn transform the way the game is played, either formally or practically (through a change in rules or conventions) » (Malaby, 2007: 103).

Même dans un logiciel de jeu vidéo, les règles peuvent être transformées puisque, comme nous l'avons vu précédemment avec Salen et Zimmerman, toutes les règles ne correspondent pas à la programmation et la programmation ne circonscrit pas seulement des règles. Bien sûr, l'appropriation des règles est toujours contrainte par la programmation, mais il faut distinguer ce que la programmation permet (en tant que langage fixe) et ce pour quoi elle a été mise en place :

If something has not been permitted by the program, it is not possible. We must however see the distinction between permitted and planned. There are many strategies that have not been planned in the game design process, but are still possible. It is in this area we find the deviance, the alternative strategies used by the player (Mortensen, 2008: 205)¹⁶⁷.

Il peut toujours y avoir « déviation » par rapport aux règles idéelles et la nature même du jeu empêche de contraindre entièrement l'interprétation du joueur. Selon Eco (1990), il ne s'agit pas de choisir entre la « vérité » du récepteur comme *intentio lectoris* ou celle du texte comme *intentio operis*¹⁶⁸. L'interprétation est à la jonction des trois intentions (*lectoris*,

¹⁶⁷ Tout l'article de Steinkuehler (2006) démontre la différence entre ce qui est permis par la programmation du jeu et ce qui est déterminé par la conception : la programmation ne peut pas prévoir toutes les pratiques des joueurs.

¹⁶⁸ Il faut rappeler que Eco discute d'œuvres littéraires, mais sa théorie pose un éclairage valable pour d'autres types d'objets produits avec l'intention de communiquer.

operis et auctoris), c'est-à-dire de l'interprétation personnelle du joueur, de la logique interne du jeu qui confirme ou infirme les hypothèses interprétatives du joueur et des intentions des concepteurs lors de la création d'un tel jeu. Selon cette manière de voir, on ne peut pas affirmer que le joueur détermine entièrement ce que devient le jeu ni que le jeu détermine entièrement l'interprétation du joueur. WoW possède sa propre cohérence issue d'une culture ludique ; il utilise une codification précise habituellement associée aux jeux vidéo ; il est défini par des quêtes à poursuivre, des donjons à compléter, des objectifs précis à atteindre et des moyens clairs à prendre, etc. Pourtant, ce jeu demeure vaste et les interprétations ne sont jamais entièrement contrôlables.

En fait, Rorty est très critique face aux théories de Eco et croit que même si des stimuli extérieurs à l'interprète peuvent inférer sur la constitution de l'encyclopédie utilisée pour faire son interprétation, ces stimuli (ou la « cohérence interne de quelque chose ») ne pourront jamais contrôler l'interprétation. « L'encyclopédie peut être *transformée* par des choses qui lui sont extérieures, mais elle ne peut être contrôlée (*checked*) que par la comparaison de certaines parties avec d'autres » (Rorty, 1992 : 91-92). L'interprétation faite de WoW peut seulement être contrainte par sa ressemblance avec d'autres « jeux » du même genre et par la présentation *a priori* qui en est faite, mais l'interprétation finale n'est jamais contrôlée par le logiciel. « Players tend to be creative and reflective, even with games that do not afford them control over the rules » (Sicart, 2009 : 9). Même en postulant que le jeu est le même pour tous les joueurs, la manière de le jouer peut être différente pour tous. Le jeu peut être « jouable » sans que rien ne garantisse les sens produits, ni les usages qui en sont faits. Même si l'interprétation pouvait être contrôlée, l'usage de WoW ne pourrait pas l'être et nous verrions toujours des manifestations d'appropriation.

Comme l'explique Saussure (1916) et comme le rappelle De Certeau (1980), la connaissance de la langue et l'usage qui en est fait sont distincts. Connaître la langue ne garantit pas l'usage de la parole ; la compétence ne garantit pas la performance. Nous pouvons établir un parallèle entre le jeu idéal (langue) et le jeu joué (parole). Un écart existe entre la langue et la parole, tout comme il existe un écart entre l'organisation spécifique des signes dans les jeux vidéo et l'utilisation que les joueurs en feront. Le fait de savoir jouer à

WoW en tant que jeu idéal ne garantit pas le sens que produira le joueur : « [le] travail de conception permettant de conférer à l'objet un certain potentiel d'usage ludique [...] n'en détermine pas l'usage ludique effectif » (Genvo, 2009 : 171). Rien n'oblige le joueur à suivre ce qu'il comprend du jeu idéal, ni même de l'usage prévu.

Selon De Certeau (1980)¹⁶⁹, l'individu développe quotidiennement des tactiques, des ruses, des « manières de faire » lui permettant d'user de son rôle de joueur¹⁷⁰ apparemment soumis pour se construire une façon originale de s'appropriier le monde. Même placé au cœur d'un cadre rigide, l'individu se construit un « espace de jeu » et ne se soumet jamais entièrement à l'ordre établi. Les individus « fabriquent » les usages et ce qu'ils font des produits (au sens large) se distancie du système de production. De Certeau met en lumière cet écart entre la production des représentations et les procès d'utilisation, écart où les individus développent leurs « manières de faire ». « Ces "manières de faire" constituent les mille pratiques par lesquelles des utilisateurs se réapproprient l'espace organisé par les techniques de la production socioculturelle » (De Certeau, 1980 : 14). Autant de ruses, de tactiques, de procédures qui échappent aux « structures technocratiques » et que l'individu développe pour s'appropriier le monde de façon originale – pour créer du « jeu ».

On croit souvent que les usagers (comme les joueurs de WoW) sont passifs et soumis à la discipline des produits consommés. Pourtant, De Certeau, en se basant sur Foucault et Bourdieu, expose la manière dont les pratiques populaires de créativité quotidienne constituent la contrepartie aux encadrements de la « mégapole électronisée et informatisée ». L'individu s'immisce dans les « marges de manœuvre » de l'ordre et des systèmes établis. « [L'individu] se crée un espace de jeu pour des *manières d'utiliser* l'ordre contraignant » (De Certeau, 1980 : 77) et ce, en faisant résonner cet ordre sur un autre registre. Cet espace de jeu dont parle De Certeau est le *jeu* du jeu dont nous parlons : ce jeu devient la liberté interprétative et permet de produire de nouveaux sens.

¹⁶⁹ Nous reprenons et précisons ici certaines notions introduites dans notre article « L'espace d'appropriation dans les jeux vidéo » publié dans *Médiamorphoses*, 2008.

¹⁷⁰ De Certeau parle des « consommateurs-travailleurs ».

En fait, Celia Pearce considère que le fait de jouer est un acte de production (2006 : 18). Elle croit que les joueurs produisent désormais leur propre jeu et qu'il y a eu un renversement dans le modèle capitaliste de production : « the trend in consumer-production represents a fundamental inversion of the capitalist/industrial media production/broadcast model that dominated Western culture for at least a century » (2006 : 18). Les joueurs sont devenus des producteurs :

In a ironic reversal, the malleability, discursive quality, and networked infrastructure of the Internet returns us to a preindustrial culture of play, a time when games were not products that were owned, published, and distributed by a corporatized "hegemony of play" but were made up, changed, and reconfigured by groups of ordinary people in site-specific, socially and culturally specific contexts (Pearce, 2006 : 18).

À partir d'un logiciel présenté en tant que jeu, l'utilisateur peut en faire tout autre chose. Comme le rappelle Henriot, « il n'y a pas de matériel qui soit en lui-même et par lui-même ludique » (1989 : 100). Des objets sont conçus pour être « joués », mais, parfois, les destinataires ne jouent pas « correctement » du point de vue du mode d'emploi, jouent peu, ne jouent pas du tout ou même en font un tout autre usage. « Il ne suffit donc pas qu'un objet présente telle forme déterminée pour qu'il possède *ipso facto* des propriétés ludiques » (Henriot, 1989 : 101).

Comme nous l'avons vu au point 4.1.3, n'importe quel objet peut servir d'élément ludique, à partir du moment où un interprète lui donne ce sens et cette valeur. En tant que fonction, le jeu n'est pas inscrit dans un type d'objet précis, mais dans une interprétation, un processus, un mouvement. Ainsi, l'interprétation et l'utilisation que fait le joueur des jeux vidéo sont toujours garantes de la « marge de manœuvre » qu'il s'approprie, même si le jeu semble être *a priori* un système contraignant et totalement imposé. Le jeu ne sera pas entièrement transformé par les pratiques du joueur (là n'est certainement pas l'objectif, sinon, pourquoi jouer ?), mais il sera certainement adapté à la signification que le joueur lui donnera et à l'usage qu'il en fera. Le joueur est une des conditions du jeu, des règles « appliquées » et de la forme que prendra le jeu lors de son actualisation. Il y a toujours une émergence possible de changements, car le jeu est processuel, ce que prouve d'ailleurs le développement

du logiciel WoW qui est en constante évolution et l'usage du jeu qui varie sans cesse. Le sens du jeu n'est jamais arrêté, car aucune contrainte ne peut en fixer le sens une fois pour toutes. Sinon, par définition, il n'y a plus de jeu. Le jeu est cet espace de liberté interprétative qui prend forme grâce à l'espace d'appropriation.

5.1.2 Exemples d'appropriations dans WoW

Quelques exemples d'appropriation ont été mentionnés au cours des chapitres précédents. Dans cette section, ces exemples seront repris et développés et d'autres exemples seront présentés. L'ensemble n'est pas exhaustif, mais brossera un tableau général de différents types d'appropriation observés à partir du logiciel WoW. Les exemples seront divisés entre les appropriations faites à l'intérieur du cadre des règles idéelles ou « officielles » (elles font référence à l'usage standard du jeu et à l'objectif de progression sous-jacent à toutes ses activités) et celles qui créent de nouvelles règles ou transforment totalement le sens global de WoW :

Cependant, au contraire d'autres types d'objets d'étude, dont les films, il est impossible de partager les exemples présentés sur WoW. Le jeu étant processuel, il ne se fixe que de manière artificielle pour l'observateur qui en fait nécessairement une expérience de manière indirecte. Seul l'enregistrement des sessions de jeu ou une description langagière permet le partage des exemples, mais la preuve de telles occurrences ne peut être donnée qu'à l'aide d'extraits vidéo. Certaines plates-formes du web (par exemple, *YouTube*) sont d'ailleurs privilégiées pour mettre en ligne ces extraits que les joueurs enregistrent eux-mêmes. Nous ferons référence à ces sites pour présenter les exemples d'usages du jeu faits par les joueurs. Même s'ils n'ont pas la crédibilité d'un ouvrage scientifique, ils sont le meilleur moyen envisagé pour présenter les exemples et sont d'ailleurs le reflet des habitudes d'utilisation de l'Internet par les joueurs.

5.1.2.1 Appropriations à l'intérieur du cadre des règles officielles

Les exemples d'appropriation à l'intérieur du cadre officiel sont nombreux. Le cas le plus évident est celui qui a été mentionné à quelques reprises précédemment dans notre thèse : certains joueurs jouent à WoW non pas pour progresser comme tel, mais pour gagner des devises (en argent sonnant). Ces profits monétaires sont obtenus en se concentrant sur la vente d'items du jeu (principalement de l'or, mais aussi de l'équipement et des avatars) à l'extérieur du jeu, grâce à d'autres plates-formes du web. Le montant déboursé équivaut à autant d'heures de jeu « économisées ». L'ampleur de l'appropriation est telle qu'une industrie parallèle au jeu s'est mise en place (le phénomène n'est d'ailleurs pas propre à WoW). Des travailleurs/joueurs se spécialisent dans cette activité et réussissent à en vivre. À partir des travaux de Castronova¹⁷¹, Lastowka et Hunter¹⁷², Malaby explique que :

the economies within these worlds demonstrate, like all markets, the emergence of basic laws of supply and demand for desirable « virtual » goods (such as items, in-world currencies, and characters), but also that these goods are desirable enough that they appear for sale on auction sites (such as eBay or IGE) where they can be purchased with the US dollar and other conventional national currencies (Malaby, 2006 : 6)¹⁷³.

Ceux que l'on a appelé les *goldfarmers*¹⁷⁴ respectent les règles du jeu, mais ont pour unique but de récolter de l'or. Par extension, ce terme est maintenant appliqué à ceux qui

¹⁷¹ Edward Castronova (2001). *Virtual Worlds : A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, CESifo Working Paper No. 618, <http://papers.ssrn.com/abstract=294828> (consulté le 5 janvier 2006).

(2003). « On Virtual Economies », *Game Studies*, 3.2, décembre 2005, <http://www.gamestudies.org/0302/castronova> (Consulté le 5 janvier 2006).

(2005). *Synthetic Worlds : The Business and Culture of Online Games*, Chicago, The University of Chicago Press.

¹⁷² Gregory F. Lastowka et Dan Hunter (2003). «The Laws of the Virtual Worlds» *California Law Review*, <http://ssrn.com/abstract=402860> (consulté le 5 janvier 2006).

¹⁷³ Pour explorer en détail cette question, il faut lire Edward Castronova (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago, University of Chicago Press.

¹⁷⁴ Le *farming* réfère au fait d'effectuer de manière répétitive une action précise, dans ce cas-ci, le fait de récolter de l'or d'une manière ou d'une autre.

veulent faire de l'argent en vendant de l'or, des items et même des avatars¹⁷⁵. L'équipe de recherche de Ducheneaut a évalué qu'il existait 5200 avatars consacrés au *farming* sur les serveurs nord-américains (en 2006). En Chine, des « ateliers de misère » (*sweatshops*) ont même été mis en place où les travailleurs/joueurs doivent travailler/jouer plus de douze heures par jour, sept jour sur sept, pour pouvoir vendre leurs items¹⁷⁶. Julian Dibbell, un journaliste reconnu du *New York Times* et qui s'intéresse aux technologies, aux jeux et aux communautés en ligne, écrit: « collectively they employ an estimated 100,000 workers, who produce the bulk of all the goods in what has become a \$1.8 billion worldwide trade in virtual items¹⁷⁷ » (données présentées en 2007).

Cet usage du jeu est rendu illégal par Blizzard Entertainment qui bannit tout joueur faisant le commerce d'éléments du jeu à l'extérieur de l'univers de WoW. Une fonction dans le jeu est même intégrée permettant aux joueurs d'avertir la compagnie pour tout avatar qui sollicite la vente d'items. Néanmoins, le phénomène est difficilement contrôlable, vu la nature même du jeu et son expansion à travers l'Internet. Par cette appropriation de WoW, le statut de « jeu » est remis en question puisqu'il n'est plus vraiment question de « joueur », mais plutôt de « travailleur ».

Cette ambiguïté dans le statut à donner à ces utilisateurs ou dans la distinction entre le jeu et le travail a été relevée par tous les auteurs sur le jeu, même ceux de l'approche classique. Dans WoW, la même activité produit deux sens complètement distincts – ce qui rapproche ces joueurs/travailleurs des Guerzé présenté par Malaby (au point 3.6.3) où il n'y a pas de distinction entre le jeu et le travail. À partir des travaux de Dibbell, Malaby se demande : « what are we to make of the fact that Dibbell found some of these workers playing their own *World of Warcraft* characters, on their own accounts, after work hours ? » (Malaby, 2008 : 13). Il est question du même logiciel et du même utilisateur, mais de deux sens différents qualifiés de jeu ou de travail. D'ailleurs, Nick Yee (2006) a fait cette

¹⁷⁵ Si les *farmers* respectent les règles, Steinkuehler montre avec l'exemple du jeu *Lineage I* et II à quel point ils transforment pourtant le jeu : « farming has had a tangible effect on the original game design » (2006 : 205).

¹⁷⁶ Warner et Raiter (2005) ont d'ailleurs soulevé les questions éthiques entourant cette pratique.

¹⁷⁷ <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html> (consulté le 21 juillet 2008).

constatation qu'il énonce dans un article entièrement consacré à cette question et très justement intitulé « The Labor of Fun : How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play ».

En fait, des liens apparaissent de plus en plus nombreux entre le milieu du travail et WoW. Certains employeurs constatent le développement de compétences utiles chez les joueurs de WoW pour les postes qu'ils cherchent à pourvoir. Par exemple, les qualités de leadership et d'organisation requises pour diriger un raid ou pour diriger une guilde sont transférables en milieu de travail (Seely Brown et Thomas, 2006). Même le modèle de guilde, tel que celui de WoW, est transféré en milieu de travail¹⁷⁸ : « convinced that games can help them thrive some companies have turned work groups into guilds, rewarded staff with experience points when they complete tasks, giving out titles and badges when a guild finished a project and portraying objectives as quests » (Ward, 2007). Ce journaliste de la BBC ajoute aussi que les mondes des jeux vidéo sont des lieux que certains milieux de travail privilégient : « this familiarity has driven many organisations to consider virtual worlds as places where employees can meet, mix and get on with the job¹⁷⁹ » (Ward, 2007).

Cette remise en question de la frontière entre le travail et le jeu n'est pas une nouveauté, puisque le sport aussi est à la limite du jeu et du travail lorsqu'il est question des sportifs « professionnels » (comme Caillois et Juul l'avaient noté). Cette professionnalisation du jeu qui modifie le statut du sport a aussi lieu dans le jeu vidéo et dans WoW. Blizzard Entertainment et d'autres organisations supervisent des tournois où des prix en argent sont offerts. Les victoires permettent à certains joueurs de gagner un salaire relativement important puisque les premiers prix peuvent aller jusqu'à 75 000\$ (en 2008) pour les équipes victorieuses¹⁸⁰, sans parler des commandites.

¹⁷⁸ Bien que ce soit certainement à titre expérimental, l'occurrence est intéressante et prouve la porosité (possible) des frontières.

¹⁷⁹ En même temps, d'autres milieux de travail excluent tout joueur de WoW comme employé potentiel et en font même explicitement un critère d'embauche : ne pas jouer à ce jeu.

¹⁸⁰ http://www.thecgs.com/CGS_Announces_2008_World_of_Warcraft_Tournament
<http://www.thatvideogameblog.com/2008/02/23/120000-in-world-of-warcraft-arena-tournament/>
<http://wow.curse.com/articles/details/3729/>
 (consultés le 21 juillet 2008).

Dans WoW, une professionnalisation est principalement observable dans les tournois d'arène. L'aspect compétitif du jeu est alors fortement encouragé, au détriment d'autres aspects du jeu. Les joueurs deviennent très performants dans les actions qu'ils accomplissent en combat contre d'autres joueurs puisqu'ils se concentrent uniquement sur cette partie du jeu. Certains joueurs acquièrent un statut de « professionnel » (*progamer*) dans la pratique du jeu et certains sont même reconnus comme des stars dans le milieu. En 2007, le nom de Kungen, pseudonyme de Thomas Bengtsson, le chef de la meilleure guilde au monde, Nihilum, est une sommité chez les joueurs.

En fait, la professionnalisation des joueurs est une tendance générale dans le milieu du jeu vidéo en réseau. « Online Game tournaments have grown into quasiprofessional events, with top gamers earning substantial cash prizes » (Herz, 2002 : 93). Sport professionnel et jeux vidéo sont de plus en plus liés. Les joueurs poussent la spécialisation en devenant des experts dans la pratique d'une partie précise du jeu, en l'occurrence celle des combats joueurs contre joueurs (PvP) en ce qui concerne WoW. Cette professionnalisation les éloigne de l'usage « régulier » du jeu et peut les mener au développement de tactiques nouvelles.

Les joueurs qui deviennent experts en arrivent à créer de nouvelles manières de jouer en exploitant toutes les facettes du jeu. Ils développent des tactiques poussées et s'approprient toutes les possibilités du jeu. Selon Mortensen, les jeux vidéo du type de WoW offrent de nombreuses manières de développer des stratégies pour s'approprier les possibilités du jeu. « MMORPGs offer unique chances to develop personal, nontechnological [...] strategies » (Mortensen, 2008 : 205). Les stratégies peuvent être inédites et, bien qu'elles respectent les règles, elles en explorent souvent les limites. Les règles sont les mêmes pour tous les joueurs, mais elles sont interprétées et appliquées différemment. « While rules are universal, strategy is subjective and is the individual's plan for how to reach a goal within the game. Strategies are developed within and in relation to the rules to achieve certain goals » (Mortensen, 2008 : 205).

Par exemple, lors d'un combat en arène trois contre trois, les trois avatars d'une équipe avaient des pseudonymes très similaires. Ils étaient tous trois de la même race et de la même classe (chamans) et avaient des équipements équivalents. En d'autres mots, ils se ressemblaient visuellement et leur différenciation se montrait ardue. Lorsque le combat a commencé, l'équipe adverse a eu de la difficulté à identifier chacun des avatars alors que cette coordination est essentielle pour s'assurer d'un travail collectif pouvant mener à une victoire. Les joueurs jouant avec Xajev, Xejav et Xevaj se sont approprié cette règle d'optimisation qui est de concentrer les efforts sur un avatar à la fois et l'ont exploité à leur avantage en provoquant la confusion dans l'équipe adverse (l'effet de surprise était majeur). Leurs adversaires n'arrivaient plus à coordonner leurs actions, ne sachant plus sur quel avatar centraliser leurs efforts¹⁸¹.

Les « appropriations stratégiques » respectent les règles du jeu, mais sont des manières de jouer que les joueurs expérimentés développent, car elles favorisent l'atteinte des buts du jeu. Elles ne sont pas nécessairement anticipées par les concepteurs¹⁸², mais les joueurs façonnent leurs « manières de faire », selon l'expression de De Certeau. Même les guildes interprètent les règles à leur façon et imposent cette interprétation à leurs membres. Par exemple, les chefs de guilde peuvent dicter une procédure lors des raids qu'ils considèrent comme étant la meilleure façon d'agir pour atteindre les objectifs de la guilde, peu importe si cela est conforme au jeu idéal.

Des joueurs créent aussi de nouvelles règles ou s'imposent certaines limitations¹⁸³. Par exemple, des joueurs se sont obligés à jouer sans arme et sans équipement visible (en d'autres mots, leur avatar était nu)¹⁸⁴. Un autre joueur, rapidement imité, a décidé de jouer

¹⁸¹ Nous étions dans l'équipe adverse et avons donc été un témoin direct de cet exemple (août 2008).

¹⁸² La preuve est que Blizzard a fait plusieurs corrections pour empêcher certains agissements qui favorisaient trop les joueurs qui avaient découvert le « truc ».

¹⁸³ <http://www.wowinsider.com/2007/11/10/self-imposed-limitations-on-leveling> (consulté le 21 juillet 2008).

¹⁸⁴ The Naked Troll Project : <http://ntproject.blogspot.com/> et The Naked Rogue Project: <http://ngrproject.blogspot.com/> (consultés le 21 juillet 2008).

pacifiquement dans le jeu, c'est-à-dire de ne tuer aucun monstre, créature ou avatar¹⁸⁵. Cette façon de jouer est d'ailleurs étonnante dans un jeu où l'un des principaux buts est, justement, d'abattre un grand nombre de créatures (Schmoll, 2008 : 70-71). Ces règles ajoutées au jeu « de base » ne sont pas rares et prouvent l'appropriation et la créativité dont font preuve certains joueurs.

Selon Charlotte Hagström (2008), la créativité est valorisée auprès des joueurs et, bien qu'ils aient peu de possibilités de se démarquer dans WoW, les joueurs personnalisent leur avatar le plus possible. Par exemple, Hagström montre que les joueurs accordent une grande importance au pseudonyme choisi puisque c'est le seul élément qui ne soit pas prédéterminé par Blizzard (2008 : 276). Les joueurs peuvent se représenter avec n'importe quel pseudonyme et ce choix n'est jamais neutre : il reflète ce que le joueur veut projeter comme image dans la communauté des joueurs. « In World of Warcraft it is the name more than the appearance that distinguishes avatars, and thus players, from each other » (Hagström, 2008: 281). Blizzard interdit plusieurs types de pseudonymes à partir d'une liste de critères, mais au-delà de ces règles, les joueurs usent d'imagination pour donner une identité à leur avatar. La personnalisation est valorisée et l'appropriation est même idéalisée : « not only allowed, it is exalted » (Pearce, 2006 : 18). Mortensen affirme que les joueurs admirent ceux qui font un petit effort supplémentaire pour se démarquer des autres sans s'en tenir à la reproduction des modèles (2006 : 403).

Même si le jeu offre peu de possibilités de personnalisation visuelle (les attributs sont définis par Blizzard), les joueurs s'adaptent aux éléments donnés et en transforment le sens et l'usage. Ils se démarquent par leurs comportements et leurs initiatives, malgré la rigidité de l'usage des items, des avatars et des décors. Les appropriations des joueurs dans ce contexte doivent se faire à l'intérieur des décors offerts par le jeu et n'ont pas d'effets sur le jeu en général, ni sur sa « diégèse ». Les joueurs n'influencent pas l'histoire officielle telle que définie par Blizzard : « the role player has no lasting effect on the gameworld and might rightly assume that their character has little agency, and no importance in the narrative of the

¹⁸⁵ <http://www.wowinsider.com/2008/01/08/15-minutes-of-fame-noor-the-pacifist/> et <http://pacifistundeadpriest.blogspot.com/> (consulté le 21 juillet 2008).

world as a whole » (MacCallum-Stewart et Parsler, 2008: 226). Or, même dans ce contexte, les joueurs s'approprient les lieux du jeu pour organiser différents types d'événements et d'usages : « all readily available and play host to a variety of smaller-scale events » (MacCallum-Stewart et Parsler, 2008: 238). Par exemple, les tavernes du jeu peuvent devenir le quartier général d'une guilde et les églises, le lieu d'une cérémonie, que ce soit en mode jeu de rôle (mode RP) ou non (mode PvP ou PvE).

En effet, des joueurs organisent des événements spéciaux dans l'univers de WoW qui ont peu ou prou de lien avec les objectifs idéels du jeu (qui relèvent de la progression) : un bal masqué, une danse, une initiation, une manifestation, etc. MacCallum-Stewart et Parsler donnent l'exemple du *Steamwheelle Faire* (sur le serveur Moonglade, en Amérique du Nord), un événement qui a attiré 240 avatars le 19 mars 2006, et un autre rassemblement de 150 avatars organisé par la guilde Mithril Guard, un an plus tard. Selon MacCallum-Stewart et Parsler, ces événements planifiés ou spontanés sont fréquents (2008: 240). Bien que Blizzard organise aussi ses propres événements (comme les tournois de pêche) et souligne les fêtes institutionnelles (Krzywinska, 2008 : 134-135), ces événements sociaux ne sont pas rares et sont entièrement organisés par les joueurs¹⁸⁶.

Ce type d'appropriation respecte les règles officielles du jeu, mais n'offre pourtant aucun avantage aux joueurs en termes de progression. Ceux qui ne sont pas en mode « jeu de rôle » perdent du temps (ils devraient plutôt faire des raids) et ceux qui sont en mode « jeu de rôle » ne gagnent rien puisque toute la structure du jeu présente le jeu de rôle comme superflu par rapport aux buts du jeu. « There are no gains from role-playing » (MacCallum-Stewart et Parsler, 2008: 243). Dans certaines occasions, le jeu de rôle peut même ralentir l'efficacité des joueurs, comme par exemple sur un champ de bataille. Pourtant, les joueurs essaient sans cesse de trouver de nouvelles manières de jouer leur rôle dans WoW. Jouer un rôle est une

¹⁸⁶ Nous avons nous-même assisté à une initiation de nouveaux membres d'une guilde où ces recrues devaient parcourir une des villes principales, Stormwind, seulement en sous-vêtements, rappelant les initiations dans les écoles et universités (février 2008, , sur le serveur Turalyon). Un autre joueur nous a raconté la fête d'Halloween à laquelle il avait participé, avec son avatar, dans un des édifices de WoW : les avatars étaient « costumés » grâce à des costumes fournis par Blizzard, mais aussi grâce à l'imagination des joueurs qui avaient combiné de manière originale différentes pièces d'équipement (octobre 2007, sur le serveur Turalyon).

appropriation permettant au joueur d'être créatif d'un point de vue narratif en sortant des objectifs définis par Blizzard.

WoW est qualifié de jeu de rôle en ligne, mais nous constatons que la majeure partie de ses joueurs ne jouent pas dans ce mode et Blizzard n'investit pas beaucoup de ressources au développement de cette facette du jeu. La compagnie définit brièvement des règles pour le choix des pseudonymes et pour un comportement « civilisé » qui respecte les croyances des autres. Au-delà de ces quelques lignes directrices, la compagnie laisse les joueurs définir entièrement le jeu de rôle. « Blizzard leaves the decision of how role play should be performed entirely down to the player » (MacCallum-Stewart et Parsler, 2008: 229). Ce « vide » laissé par la compagnie offre un grand potentiel de créativité pour les joueurs. Les joueurs qui veulent jouer un rôle sont laissés à eux-mêmes et doivent déterminer les règles qui leur permettent de s'approprier cette facette du jeu. MacCallum-Stewart et Parsler affirment que WoW joué en mode « jeu de rôle » est une opportunité pour les joueurs de laisser aller leur imagination. Jouer un rôle dans ce jeu vidéo peut largement dépasser les règles idéelles. « A player who is consciously role-playing in *World of Warcraft* is seeking to create a character who transcends the mechanic of the game and takes on a plausible, defined reality of its own » (MacCallum-Stewart et Parsler, 2008: 226). Le jeu de rôle est une forme d'appropriation de WoW, même si cette plate-forme semble plus limitée que les jeux de rôle sur table.

Comme le démontre à nouveau MacCallum-Stewart et Parsler, WoW demeure contraignant et les joueurs ne peuvent pas changer les éléments physiques du jeu ni intervenir sur le récit du monde de Warcraft : « after the successful completion of a quest, nothing in Azeroth changes permanently [...] trying to change the environment has no effect » (2008 : 235-236). Le fait de ne pas pouvoir intervenir sur les éléments du jeu cause des problèmes pour la cohérence diégétique du jeu de rôle. Mortensen a d'ailleurs déjà démontré cette idée : dans les MUD, les joueurs ont une influence beaucoup plus grande dans l'histoire du jeu que dans WoW (2006 : 408-409).

Malgré toutes ces limitations, les joueurs réussissent néanmoins à se créer un espace d'appropriation à partir des éléments statiques du jeu, comme le montre Mortensen avec l'exemple de l'assassinat d'un personnage contrôlé par ordinateur. Comme les avatars contrôlés par ordinateur réapparaissent quelques minutes seulement après avoir été combattus (*respawn*), il est difficile pour les joueurs en mode « jeu de rôle » de justifier des batailles – qui semblent toujours vaines. Pourtant, les joueurs en arrivent à inventer des histoires qui s'articulent autour des contraintes physiques du jeu : dans ce cas-ci, le personnage assassiné qui est réapparu est « devenu » un imposteur (visuellement identique) mis en place par la guilde victorieuse, ce qui était cohérent avec l'univers diégétique propre à cette guilde (Mortensen, 2008 : 407-408). Cette justification est valide pour les joueurs qui « croient » à l'histoire et fait la preuve de l'appropriation des joueurs de l'univers de WoW pour construire « leur » jeu avec les contraintes du logiciel.

Si ces formes d'appropriation s'adaptent aux contraintes physiques du jeu, d'autres appropriations interviennent directement sur la programmation et outrepassent ce type de limitation. En effet, des joueurs font des additiels (*add-ons*), soit de petits programmes informatiques qui sont greffés au logiciel du jeu et qui permettent d'effectuer certaines fonctionnalités. La plupart des additiels de WoW remplissent des fonctions qui font défaut aux joueurs – dans ce cas-ci aux joueurs de jeu de rôle.

Par exemple, un additiel, *FlagRSP*, a été créé par les joueurs qui jouent en mode « jeu de rôle ». Alors que tous les attributs visuels des avatars sont prédéfinis par Blizzard, cet additiel permet aux joueurs de faire une description complémentaire de leur avatar. « It marks players with a small box that gives them a full name and title, with the option to view a longer description of what the person is like » (MacCallum-Stewart et Parsler, 2008 : 241). Cet additiel rapproche WoW des MUD et offre aux joueurs autant de possibilités créatives sur ce plan. « Both WoW and MUDs show a kind of gamer creativity » (Mortensen, 2006 : 411).

En s'inventant des histoires, en usant d'inventivité pour jouer leur rôle dans WoW et en créant ou en utilisant des additiels, les joueurs construisent leur propre expérience du jeu en créant des « micro-jeux » dans le jeu principal :

This way the player takes control over certain aspects of the game and creates his or her own little game within the game of interpretation of the game. By doing this, the players create microgames or even microuniverses within the massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs), where the rules are just a little bit different from what the game developers had planned for (Mortensen, 2006 : 410).

D'ailleurs, l'exemple des additiels n'est pas seulement valide dans le mode « jeu de rôle » puisque les joueurs en mode « joueur contre joueur » et « joueur contre environnement » créent et utilisent aussi ces additiels qui interviennent sur les contraintes physiques du jeu. Une panoplie de ces petits programmes ajoutés au jeu apporte des changements esthétiques, mais surtout des changements fonctionnels. L'additiel permet d'effectuer certaines fonctionnalités prédéfinies et d'améliorer la performance de jeu en fournissant des informations supplémentaires au joueur et en réduisant son temps de réaction. Par exemple, un additiel appelé *Healbot* permet non seulement d'afficher la ligne de vie de tous les joueurs qui sont dans la même équipe qu'un guérisseur (celui qui donne de la vie), mais aussi de donner de la vie directement, à l'aide d'un seul clic pour l'ensemble des joueurs (au lieu de sélectionner les joueurs les uns après les autres, ce qui peut être particulièrement difficile en pleine bataille).

Les additiels ne font pas partie du logiciel de jeu de base et ce sont les joueurs eux-mêmes qui les créent en s'appropriant WoW. Les joueurs qui créent ces additiels interviennent directement sur la structure du jeu en améliorant ou en introduisant de nouvelles fonctionnalités. Les additiels peuvent être échangés gratuitement sur des sites qui leur sont spécifiquement dédiés¹⁸⁷. Certains joueurs peuvent en installer plus d'une centaine (voir la figure 5.1) : leur interface de jeu n'est alors plus du tout comme celle d'origine et l'expérience de jeu est différente de l'expérience idéale (pour faire une comparaison avec un joueur jouant sans additiel, voir la figure 5.2). Le contrôle, la performance et les facultés

¹⁸⁷ Tels que wowace.com et curse.com.

requis ne sont plus les mêmes, car les additiels offrent des avantages indéniables aux joueurs qui les possèdent. Ces utilisateurs ont plus d'informations, peuvent prendre de meilleures décisions, réagir plus vite et être plus efficaces que les joueurs n'en possédant pas.

Figure 5.1

Interface de jeu d'un joueur de WoW qui joue avec une centaine d'additiels



Source : logiciel de jeu *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment (capturée par Minimemage et envoyée par courriel le 15 octobre 2007)

Figure 5.2

Interface de jeu d'un joueur de WoW qui joue avec aucun additiel



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment
(capturée le 10 décembre 2009)

Certains additiels respectent les règles du jeu, mais d'autres sont discutables (certains les considèrent comme légitimes alors que d'autres croient qu'ils pervertissent l'esprit du jeu) et certains transgressent carrément les règles idéelles pour en réinventer de nouvelles. La création d'additiels est permise par Blizzard Entertainment, mais la compagnie possède toujours le dernier mot sur les additiels utilisés : Blizzard les intègre (lors des mises à jour), les tolère ou les interdit systématiquement¹⁸⁸.

¹⁸⁸ Blizzard Entertainment écrit, à propos des modifications : « We've seen some very polished and fun mods and conversions for our games, and have no problems with them, so long as they are for personal, non-commercial use and do not infringe on the End User License Agreement included in our games, nor the rights of any other parties including copyrights, trademarks or other rights. » (www.blizzard.com/us/inblizz/genfaq.html) (consulté le 15 juillet 2009). Bien sûr, certains joueurs réussissent à contourner les règlements de Blizzard et leurs interdictions, par exemple en jouant sur les serveurs piratés (ce sont alors des serveurs « privés »).

5.1.2.2 Appropriations en créant de nouvelles règles

Par contre, les *bots* (diminutif de « *robots* ») sont totalement interdits. Ces applications, qui ressemblent à des additiels, effectuent des tâches simples et répétitives de manière automatique (ils simulent la présence d'un joueur). Un exemple de *bot* dans WoW est cet avatar « robotisé » qui ramasse pour le compte du joueur toutes les plantes qui se trouvent dans une région en accumulant les gains sans même que le joueur soit présent devant son ordinateur. Alors que les additiels donnent la possibilité au joueur d'accomplir une action différemment ou plus efficacement, un *bot* accomplit l'action à *la place* du joueur, ce qui pervertit l'idée même du jeu selon la compagnie. Qu'ils soient permis ou non par Blizzard, les *bots* sont parfois utilisés et sont l'exemple d'une autre appropriation par certains joueurs.

Les additiels et les *bots* sont la preuve des appropriations des joueurs sur le plan « physique » du jeu puisqu'ils travaillent directement à partir de la programmation pour transformer certaines fonctionnalités : « [modifications] alter game play in some way » (Salen et Zimmerman, 2004 : 559). Si la plupart des modifications respectent les règles constitutives, elles transforment radicalement les règles d'optimisation et souvent aussi les règles implicites. Elles peuvent finir par redéfinir le jeu lui-même. Taylor (2008) donne l'exemple des additiels utilisés par les chefs de raid et qui leur donnent des informations supplémentaires sur les actions des joueurs du raid. Cette nouvelle manière d'opérer transforme radicalement les significations du jeu – tellement que Taylor elle-même a remis en question sa participation à ces raids, la pression auprès des autres étant largement accrue. Les additiels et les *bots* produits par les joueurs constituent un exemple convaincant de leur appropriation du jeu et des transformations des règles.

De la même manière, des joueurs souvent expérimentés et qui sont passionnés par le jeu en repoussent les limites en tentant de découvrir les bogues, ou de franchir des bornes imposés par la structure initiale du logiciel du jeu. Par exemple, des joueurs ont réussi à se rendre dans des lieux impossibles à atteindre « normalement », mais qui deviennent accessibles à partir du moment où le truc a été découvert ou la faille de programmation a été

mise au jour. Ainsi des joueurs se sont rendus avec leur avatar sur le toit de bâtiments de la ville de Stormwind¹⁸⁹ ou à l'intérieur des guichets de la banque¹⁹⁰, mais aussi dans des « non-lieux » tel que le « dessous » de Stormwind¹⁹¹. Ce bogue de programmation a permis à des joueurs de mener leur avatar dans des zones qui ne sont pas exploitées par le jeu, mais qui sont en partie programmées par des algorithmes¹⁹². La programmation n'est pas infallible et les joueurs qui possèdent suffisamment de connaissances informatiques ou qui « fouillent » chaque recoin du jeu en arrivent à détourner à leur avantage le fait que le jeu est sur support informatique. D'autres mettent sur pied des serveurs privés où les règles ne sont plus les mêmes, le logiciel du jeu pouvant être piraté comme n'importe quel autre logiciel. Ces joueurs aussi tournent à leur avantage le fait que le jeu est basé sur la programmation.

D'autres joueurs profitent d'un bogue pour améliorer leur compétence dans le jeu. Par exemple, des joueurs peuvent s'approprier le jeu en découvrant que la programmation délimitant les propriétés d'un objet ou d'un monstre a une faille à exploiter. Alors que tous les murs devraient être solides, un mur peut laisser passer une attaque à certains endroits sans que l'avatar soit devant son ennemi (l'avatar peut faire des dommages à sa cible, mais la cible ne peut atteindre l'avatar de l'autre côté du mur). Il peut aussi arriver qu'un monstre à abattre reste coincé dans un coin de la pièce mal programmée et devienne alors une proie facile pour le joueur (l'avatar attire le monstre dans la « trappe » et s'en éloigne ensuite pour l'attaquer à distance). Certains joueurs se spécialisent dans la découverte de ces bogues et partagent parfois leurs trouvailles sur des sites d'échanges ou avertissent la compagnie, qui corrige habituellement rapidement l'erreur.

Cette « chasse aux bogues » peut devenir un jeu en soi et d'autres types de jeux peuvent être créés dans le logiciel de WoW qui n'ont plus rien à voir avec les objectifs initiaux. Par exemple, des joueurs jouent à la cachette avec leur avatar dans les décors de WoW ou même se lancent des défis à accomplir qui n'ont rien à voir avec la progression de

¹⁸⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=bpvu14WvUIY> (consulté le 21 juillet 2008).

¹⁹⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=14ZqvsFNAK4> (consulté le 21 juillet 2008).

¹⁹¹ <http://www.youtube.com/watch?v=JHrMniHQv7o> (consulté le 21 juillet 2008).

¹⁹² Le « décor » sous le décor officiel est cubique, linéaire et monochrome et laisse paraître certains éléments de la ville sous un angle particulier, qui semble être « sous » les polygones servant de forme de base pour les bâtiments de la ville.

l'avatar : des joueurs parient sur la distance que franchira un avatar en courant dans une zone ennemie avant de se faire tuer (l'avatar est nu, de préférence!). D'autres « micro-jeux » sont inventés et Mortensen donne l'exemple d'une joueuse qui a fait des captures d'écran à différents endroits du monde de Warcraft. En les présentant comme autant de « photographies » prises en « voyageant » et en inventant une justification narrative, elle a alors invité les joueurs à aller prendre les mêmes captures d'écran, mettant ainsi en place une sorte de « concours de photographies ». Trouver tous ces points de vue sur le jeu devient alors le but de ce nouveau jeu dans le jeu : « she created a miniature game within the game » (Mortensen, 2008 : 211).

Ce type d'appropriation fait intervenir la complicité des autres joueurs pour inventer de nouveaux jeux dans le logiciel de WoW. La majorité des exemples présentés sont d'ailleurs le fait d'une communauté de joueurs qui partagent leurs appropriations ou qui en créent ensemble de nouvelles. Les possibilités de socialisation sont nombreuses et certains usages développés par les joueurs transgressent les règles sociales : parce que les actions ont lieu dans le jeu, le jugement n'est pas nécessairement négatif et elles prennent le sens du jeu. « Games create social contexts in which, very often, behaviors take place that would be strictly forbidden in society at large » (Salen et Zimmerman, 2004 : 478).

Certains utilisateurs s'approprient d'ailleurs la plate-forme de WoW principalement pour en faire un moyen de communication et pour entretenir des liens avec certaines personnes ou même pour rencontrer des gens. Des amitiés et des amours sont nées grâce à des discussions menées dans le jeu, à la manière d'une agence de rencontres. « Through their actions within [synthetic worlds], people also cultivate new and existing social networks, as they do in other kinds of online communities » (Malaby, 2006 : 7). D'ailleurs, un cas de pédophilie a été mis au jour où un adulte sollicitait des jeunes pour les rencontrer¹⁹³, comme dans n'importe quel autre lieu de clavardage en ligne. Moins dramatique est l'exemple du livre *Digital Culture, Play, and Identity : A World of Warcraft Reader* où WoW est devenu le lieu de rencontre pour une communauté de chercheurs sur le jeu vidéo. Ces chercheurs

¹⁹³ <http://www.ripton.com/2008/06/30/pedophile-uses-world-of-warcraft-to-meet-girls/> et http://www.theregister.co.uk/2007/07/03/woman_arrested_for_wow_teen_tryst/ (consultés le 21 juillet 2008).

échangeaient sur leurs expériences à l'intérieur même du logiciel de jeu, se donnant des rendez-vous avec leurs avatars. Les usages de la plate-forme sont variés et celle-ci peut être considérée comme n'importe quel autre outil technologique de communication.

D'outil de communication, WoW peut aussi passer à outil de création. Le logiciel du jeu sert désormais de décor à la réalisation de nombreux courts-métrages ou vidéoclips. Ces films produits dans les décors du jeu ont pris le nom de *machinima*. « Machinima are animated movies made utilizing the client-side, real-time 3D rendering technology of game engines » (Salen, 2002: 99). Ces nouveaux produits culturels sont distribués à travers le web grâce à un rendu exigeant peu de ressources (le *rendering* du jeu requiert moins de bande passante qu'un film entièrement produit à partir d'un logiciel 3D) et sont de plus en plus populaires¹⁹⁴.

Selon Katie Salen (2002), les premiers *machinima* auraient été produits dans des jeux de tirs (plus spécifiquement, dans *Quake*, dès 1996), mais l'engouement s'est répandu à travers tous les jeux. D'abord considérés comme une façon de montrer aux autres joueurs ses propres exploits, les *machinima* sont rapidement devenus un mode d'expression et de création. Ils sont désormais qualifiés de forme émergente de cinéma : « emerging cinematic form » (Salen, 2002 : 101). Ils représentent une manière nouvelle de raconter des histoires grâce aux avatars devenus acteurs. Alors que certains produisent des courts-métrages de fiction, d'autres créateurs reproduisent des vidéoclips dans la plus pure tradition et avec la même codification. Les créateurs adaptent leurs productions au jeu vidéo, le jeu devenant le « studio » de production et les avatars, les représentations des « chanteurs »¹⁹⁵. Des créateurs réalisent des œuvres originales qui n'ont alors plus rien à voir avec les objectifs de jeu de WoW. Cet usage détourné du jeu jouit d'une réputation positive auprès des joueurs. Par contre, un autre usage, celui dit des « gêneurs » ou *griefers*, en anglais, est honni parmi la communauté. Ces gêneurs sont ceux qui viennent miner l'expérience ludique et parfois même « détruire » le jeu. Leur seul objectif est d'interférer sur l'expérience des autres joueurs en les

¹⁹⁴ Pour en voir de nombreux exemples, il faut visiter un site qui est entièrement dédié à cette forme d'appropriation : <http://www.machinima.com/channel/viewetid=5> (consulté le 21 juillet 2008).

¹⁹⁵ *World of Warcraft too sexy*, <http://www.youtube.com/watch?v=ePx57vkg5zI> (consulté le 21 juillet 2008).

harcelant, en « polluant » les espaces de communication par des propos haineux ou intempestifs, en utilisant des virus, en « hackant » les comptes des joueurs pour voler tout l'équipement des avatars, etc. Les objectifs idéels de WoW ne sont plus du tout suivis, ni les règles implicites d'ailleurs.

D'autres exemples pourraient être donnés de l'usage détourné ou inédit de WoW dont font preuve plusieurs joueurs/utilisateurs ou des règles qui sont transformées ou ajoutées. La variété des usages n'a de limite que celle de leur diffusion (des usages originaux sont sûrement faits quotidiennement, mais nous en ignorons l'existence). Les joueurs peuvent individuellement avoir des usages particuliers de WoW, mais seuls ceux qui sont publicisés sous une forme ou une autre (habituellement, à partir des plates-formes du web) peuvent être présentés. Bien souvent, ces actes d'appropriation (qui sont parfois moins évidents que les exemples que nous avons donnés) sont repris par d'autres joueurs. Certains usages deviennent si populaires qu'ils sont repris par une majorité des joueurs en devenant une nouvelle norme et même, parfois, les concepteurs eux-mêmes les reprennent lors de versions subséquentes ou de l'ajout de modules. WoW est aussi une plate-forme où les joueurs développent une culture qui leur est propre : « emergent game culture intersects with game rules to create game balance in ways that the design alone was unable » (Steinkuehler, 2006 : 201). Cette culture n'est pas toujours calquée sur ce que Blizzard Entertainment impose comme choix et les joueurs définissent aussi leurs propres règles et leurs propres buts.

5.2 Définir l'espace d'appropriation

Gagner sa vie en vendant des items, faire du joueur de WoW un professionnel, développer des stratégies inusitées, s'imposer ses propres limitations et règles particulières, organiser des événements dans les décors de WoW, intervenir sur la narrativité du jeu en produisant sa propre histoire, explorer les facettes d'un rôle avec son avatar, créer et ajouter des additiels, mettre en place son propre serveur piraté, trouver et exploiter les bogues du jeu, jouer à d'autres jeux dans le logiciel, se servir de WoW pour faire des rencontres ou

communiquer avec ses amis, considérer le jeu vidéo comme le décor d'un machinima : ce sont toutes des manifestations d'appropriations que les joueurs font du jeu, mais d'autres exemples pourraient encore être présentés dont la plupart seraient moins « apparents », mais qui prouveraient tout de même les nombreux actes d'appropriation. Un objet qui porte en lui l'idée de ce que devrait être le jeu est donné aux joueurs, mais ceux-ci peuvent l'interpréter différemment ou, du moins, vivre une expérience ludique à chaque fois différente. Les joueurs en arrivent à se ménager un espace de jeu et parfois à en changer le sens. Cet espace de jeu créé par la distance nécessaire à l'exercice de tout jeu et où existe un flottement de sens est l'espace d'appropriation.

Comme Sartre le disait lui-même, « il est rare que le jeu soit pur de toute tendance appropriative » (Sartre, 1943 : 670). Le philosophe français entend « l'appropriation » dans le sens de possession d'un objet par un sujet alors que l'objet est à la fois « émanation subjective » et « rapport d'extériorité » (Sartre, 1943 : 678). Cependant, l'appropriation peut se penser plus largement et inclure tout rapport de construction du sens. Le joueur de WoW construit le sens du jeu ou de toute autre chose à partir du logiciel et de ses limitations. Grâce à la fonction de jeu qui a lieu dans l'espace d'appropriation, le joueur entre dans un rapport de liberté interprétative avec les limites de WoW d'où émerge le sens final.

5.2.1 Définition de l'espace d'appropriation

Dans les sections précédentes, nous avons démontré que l'interprétation selon laquelle WoW est un jeu et que ses éléments réfèrent à un sens précis (le jeu idéal) qui doit être compris pour pouvoir jouer le jeu n'implique pas que l'interprète en arrive à ce sens. Même si on reconnaît communément que WoW est un jeu, on peut toujours jouer un autre jeu à partir du logiciel ou même lui donner un sens totalement différent. Le sens du jeu se forme par l'usage qui est fait du « jouet », des contraintes et des règles. Même si l'on peut tenter de limiter l'interprétation et l'usage d'un jouet (en l'occurrence, le logiciel de WoW), tout joueur peut lui donner une diversité de sens.

S'il est vrai que tout jeu suppose l'utilisation d'un instrument et se mesure à la marge de jeu qui sépare le joueur de son objet, le jeu ne tient pas à la chose mais à l'usage qu'on en fait. Sans doute est-il, dans certains cas, plus ou moins directement induit par la forme et la matière de l'objet. Mais ne doit-on pas souligner qu'en dépit de cette sorte de prédétermination du jouer par le jouet, la réalité effective du jeu s'exprime par l'emploi, souvent imprévu et cocasse, que le joueur fait du jouet (Henriot, 1969 : 70) ?

Nous avons vu de manière détaillée que les signes constituant WoW peuvent être interprétés conformément au jeu idéal, mais aussi comme un autre jeu ou comme tout autre chose. La nature même du « jeu » est de laisser un espace d'interprétation au joueur, le jeu étant la fonction de l'interprétation en tant que processus d'actualisation. Entre les règles existe le flottement de l'interprétation : le jeu (mécanique) du jeu. Le joueur possède une liberté interprétative, une marge à l'intérieur de laquelle il peut naviguer pour s'approprier le jeu. Cet espace, que nous qualifions d'espace d'appropriation, est un lieu de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir. C'est l'espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s'approprier le jeu, le faire sien et devenir alors le créateur de sa propre expérience ludique. L'appropriation permet au joueur de singulariser son interprétation de son expérience ludique.

Étymologiquement, le mot appropriation signifie l'action d'approprier, soit « de rendre propre à un usage, à une destination¹⁹⁶ ». L'appropriation est « l'état de ce qui est adapté à quelque chose¹⁹⁷ ». Dans sa forme pronominale, s'approprier quelque chose signifie en faire sa propriété, mais aussi adapter. L'espace d'appropriation est en fait un espace plus ou moins créatif de l'individu pour interpréter le monde, pour l'adapter à sa perspective. Dans l'espace d'appropriation se déroule le processus de médiation : le monde est interprété à partir du point de vue de l'individu.

Il faut bien comprendre que l'espace d'appropriation n'est pas représenté, mais est le lieu où les représentations prennent forme, par perception (percepts), interprétation (concepts) et évaluation (affects). Il constitue l'espace en puissance nécessaire à l'individu

¹⁹⁶ Le Robert – Dictionnaire historique de la langue française.

¹⁹⁷ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

pour vivre, penser, être et agir sur soi et sur le monde (cette question sera approfondie au point 5.3). L'absence de cet espace conduirait inéluctablement à un assujettissement puisque tout serait prédéfini avant même son actualisation. L'individu serait soumis au monde parce qu'il n'aurait plus l'espace suffisant pour permettre son appropriation : le joueur ne pourrait plus jouer, car il serait soumis à la structure et n'aurait plus d'espace de « jeu ».

En d'autres mots, l'espace d'appropriation est le lieu de l'exercice de la liberté ludique. Même si tout est réglé, il demeure un espace de création, une distance interprétative qui rend chaque expérience de jeu unique – sinon, par définition, il n'y a plus de jeu. « Ce qu'il y a de proprement fascinant dans le jeu [...], c'est la possibilité, à partir de ce nombre fini de règles, de produire un nombre indéfini de coups, ce qui suppose chez le joueur que sa liberté inventée et réglée soit encore inventive dans le système de règles » (Duflo, 1997b : 133). L'invention est ce par quoi de nouveaux rapports sont créés et le sens du jeu est produit.

Si le fait qu'un petit nombre de règles liées à un petit nombre d'éléments peut mener à une variété de nouveaux rapports, les rapports deviennent théoriquement illimités dans WoW compte tenu du grand nombre de règles et d'éléments ludiques. Sans compter qu'il y a parfois création de nouvelles règles et ajout d'éléments, ce qui favorise d'autant plus l'émergence de nouveaux rapports. WoW est donc un système complexe qui permet l'émergence : « games are complex emergent system » (Salen et Zimmerman, 2004 : 464).

En tant que système complexe, WoW est à la fois un système périodique, dont les actualisations connaissent une certaine fréquence (des schémas se répètent indéfiniment), et un système chaotique, qui réagit de manière aléatoire et imprévisible¹⁹⁸. Ces deux systèmes réfèrent en fait à la manière de jouer du *ludus*, discipliné et « périodique », et de la *paidia*, improvisée et « chaotique ». Cette part de « chaos » est l'émergence possible de nouveaux

¹⁹⁸ Cette partie de la théorie expliquant les niveaux de complexité d'un système est présentée par Salen et Zimmerman (2004), mais est tirée du livre *Artificial Life : An Overview* de Christopher Langton (1995). D'autres auteurs, tels que John Holland et John Casti, ont aussi travaillé sur la question des systèmes complexes et, bien que la question soit très pertinente, nous ne présenterons ici qu'une parcelle de leur approche pour expliciter l'existence possible de l'espace d'appropriation, car l'étude de la complexité est en soi un champ d'étude dont nous ne pouvons que présenter un bref résumé dans le cadre de notre thèse.

sens résultant du nombre illimité¹⁹⁹ des interrelations entre les éléments et les règles du jeu (que ces règles soient celles qui sont idéelles ou celles qui sont réellement appliquées et parfois inventées par le joueur).

La caractéristique des systèmes complexes est justement l'émergence d'actualisations qui n'ont pas été prévues compte tenu du nombre exponentiel d'interactions entre les variables. Ces variables ont des attributs, des relations internes et externes au système. « When a system is sufficiently complex, it will, by intention, fault, or coincidence, inevitably produce results that could not be predicted even by the system designer²⁰⁰ » (Aarseth, 1997: 27). Les règles de WoW, qu'elles soient qualifiées de « simples » ou « complexes », produisent une variété illimitée d'occurrences, ce qui fait de ce jeu un système émergent. Ce type de système génère des modèles imprévisibles à partir d'un nombre limité de règles : « [...] generate unpredictable patterns of complexity from a limited set of rules » (Salen et Zimmerman, 2004: 170). Ce n'est pas nécessairement la complexité des règles qui génère de la complexité : des règles plus simples peuvent produire plus de complexité que des règles complexes. La complexité n'est pas dans les règles elles-mêmes, mais dans les résultats qu'elles produisent – dans l'agencement régulé des variables du système dans un contexte mouvant.

Un parallèle peut être établi avec la langue : un nombre limité d'éléments langagiers et de règles donnent des résultats imprévisibles et infinis. « Both language and games represent complex emergent systems, in which possible outcomes far exceed the formal complexity of the rule-system » (Salen et Zimmerman, 2004 : 466). Les règles de grammaire sont relativement peu nombreuses vu les possibilités illimitées de créer du sens à partir des mots. De la même manière, WoW possède une grande quantité de variables, plusieurs règles (dépendamment de ce que l'on fait) et produit une grande complexité dans les résultats.

¹⁹⁹ Il existe un « point de non-retour » à partir duquel il n'est plus possible de calculer les occurrences possibles, ce qui constitue justement la spécificité des systèmes complexes.

²⁰⁰ Aarseth, comme Salen et Zimmerman d'ailleurs, donne l'exemple du système *Game of Life* de John Conway. À partir de deux statuts donnés à un élément (la cellule est vivante ou morte) et de quelques règles d'organisation pour statuer sur l'état de la cellule, il y a production d'une structure complexe ayant un comportement dynamique : « complex, multicelled structures with interesting, dynamic behavior » (Aarseth, 1997 : 30).

Même dans les jeux de progression, principalement basés sur la diégétique, existe de l'émergence qui assure une expérience unique pour le joueur²⁰¹. Dans WoW, qui combine à la fois la progression avec l'émergence, les variables sont nombreuses et les contextes se transforment infiniment au fil de « l'histoire » et des actions du joueur. Le même élément ne se trouve jamais entouré des mêmes autres éléments et le changement de la position d'un seul élément transforme tout le contexte du jeu. L'espace d'appropriation est donc aussi l'espace des émergences.

Par exemple, même si deux équipes dans un combat en arène font toujours les mêmes mouvements au début, il suffit qu'un joueur parte vers la gauche, au lieu de la droite, pour que le reste du combat ne soit plus le même (son contexte a changé puisque les variables à l'intérieur du système de règles ont changé). Compte tenu du nombre exponentiel de variables, entre autres dû à la présence humaine (ce qui augmente considérablement la complexité), les contextes dans WoW sont toujours différents. Ils transforment infiniment les variables même à partir de règles simples telles que celles d'un combat en arène. Cette émergence est encore plus grande si les joueurs inventent de nouvelles stratégies ou de nouvelles règles.

En outre, comme nous l'avons vu au premier chapitre, WoW réunit les règles de différents types d'activité ludique. Les résultats produits dans un type d'activité ont une incidence sur les variables des autres types d'activité. Par exemple, l'équipement acquis grâce aux points de PvP dans les combats en arène peut servir à faire des quêtes en PvE et alors avoir une incidence sur les statistiques mises en jeu. La complexité générée par les règles simples et leur interrelation entre leurs résultats peuvent être immenses et aucun joueur n'aura la même expérience de WoW. La complexité est essentielle pour produire du sens, car elle définit ce qui est en puissance dans l'espace d'appropriation.

²⁰¹ Tel que présenté au chapitre I, Juul distingue les jeux de deux manières: « that of *emergence* (a number of simple rules combining to form interesting variations) and that of *progression* (separate challenges presented serially) » (Juul, 2005 : 5).

En fait, la complexité permet l'émergence de sens dans l'espace d'appropriation, grâce au processus interprétatif (la fonction de jeu). La complexité n'est pas équivalente au « jeu significatif » (*meaningful play*), car ce sont deux aspects différents, mais les deux sont interreliés.

Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome ; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The *meaning* of an action resides in the relationship between action and outcome (Salen et Zimmerman, 2004 : 157).

La complexité est créée par les relations entre les actions du joueur et les résultats produits par le jeu et de cette complexité émerge le sens. Salen et Zimmerman montrent bien que plus un jeu est complexe, plus l'émergence est grande (2004 : chapitre 14) et donc, plus l'espace d'appropriation est vaste. Selon ces auteurs, sans complexité, il n'y a pas de « jeu significatif ». Le sens est nécessairement produit par l'émergence²⁰² créée par la relation entre les interprétations du joueur et les « réponses » produites par la structure du jeu. Sans émergence, le jeu est insignifiant pour le joueur : ses actions n'ont plus de sens ou les résultats produits par le jeu n'en ont pas.

Par exemple, pour la majorité des adultes occidentaux, « jouer » à *Tic-Tac-Toe* n'a pas de sens puisque les résultats sont prévisibles dès le premier tour. Il devient insignifiant de « jouer ». « On dit qu'un jeu est mort dès que les joueurs ont acquis suffisamment de familiarité avec lui pour savoir, dès le premier coup du jeu, qui gagnera ou perdra » (Chauvier, 2007 : 51). De la même manière, un jeu qui ne serait pas équilibré en termes de chance de victoire entre les opposants ne pourrait plus être considéré comme un jeu. Comme le disent Nielsen, Smith et Tosca, l'équilibre du jeu est essentielle pour qu'il y ait « jeu ». Ils

²⁰² Comme nous l'avons vu au deuxième chapitre (point 2.1.1), Juul présente la progression comme étant la spécificité du jeu vidéo par rapport aux autres types de jeux. L'auteur oppose cette progression à l'émergence, en spécifiant bien que des jeux comme *WoW* font appel aux deux. Cependant, il ne faut pas confondre ces deux formes de production de l'expérience ludique avec la production du sens du jeu. L'espace d'appropriation est certainement construit de manière distincte dans les jeux de progression et ceux d'émergence, mais il y a émergence possible dans les éléments de progression et progression (ne serait-ce qu'une progression temporelle) dans l'émergence de *WoW*. L'émergence, telle que nous l'entendons, n'est donc pas seulement produite par un ensemble simple de règles, mais par tout type d'ensemble de règles.

donnent l'exemple de *Warcraft : Orcs and Humans* où un certain type d'avatar a un avantage décisif sur les autres avatars : « the Orc player producing warlock units will almost always win » (2008 : 103). Dans ce contexte, jouer n'a plus de sens. À l'inverse, jeter n'importe quelle carte sur la table n'offre pas plus de sens : « si, à chaque instant, chaque joueur avait le droit de faire n'importe quoi, le jeu perdrait de sa consistance » (Henriot, 1969 : 32). Dans le premier cas, le joueur n'a plus de liberté interprétative de poser une action significative (tout est « joué » d'avance). Dans le second cas, il n'y a pas de règles à partir desquelles des résultats significatifs pourraient être produits. Dans les deux cas, il n'est alors plus question de « jeu ». Le sens du jeu est créé grâce à l'émergence de sens nouveaux (en termes « d'occurrences ») produits par la relation complexe et tendue entre la liberté interprétative et les règles du jeu.

En d'autres mots, l'émergence est un rapport entre le joueur et des éléments du jeu à l'intérieur des règles. C'est la *paidia* produite par les règles, le « chaos dans la régularité ». S'il n'y a plus de possibilité de rapports nouveaux lors de l'expérience ludique (sans changement) ou s'il n'y a que des rapports nouveaux (sans répétition), il n'y a plus de jeu (la fonction est absente). Les rapports peuvent être prévus ou non, en termes d'occurrences probables²⁰³, l'important est la possibilité, dans la perspective du joueur, d'entrer en rapport de manière nouvelle avec ces éléments du jeu pour faire émerger de nouveaux sens²⁰⁴. « If a game is emergent, it has a space of possibility large enough to reward players for exploring all of the possible ways to play the game » (Salen et Zimmerman, 2004 : 171). Si les combats en arène devaient toujours être les mêmes, cela n'aurait plus de sens de continuer à « jouer ». Or, comme les combats sont toujours différents, le rapport aux règles et aux variables laisse au joueur une marge de manœuvre pour explorer toutes les possibilités et même en créer de nouvelles – comme avec l'exemple de Xajev, Xejav et Xevaj. Les rapports peuvent être banals, bien que différents à chaque fois, ou encore être inventifs et créer un précédent.

²⁰³ « Le probable se calcule » (Henriot, 1989 : 250).

²⁰⁴ Nous rappelons que nous nous plaçons toujours dans la perspective du joueur qui fait l'expérience du jeu : s'il y a nouveauté, ce n'est que pour le joueur – même si son interprétation peut être inédite dans l'histoire de l'humanité. Pour cette raison, les jeunes enfants peuvent jouer à *Tic-Tac-Toe* alors que leurs interprétations des actions à poser sont nouvelles dans leur perspective.

S'il y a un espace d'appropriation à l'intérieur des règles idéelles, il y a aussi un espace d'appropriation dans l'interprétation même de ces règles et de leur application – ce qui transforme d'autant plus le jeu. Salen et Zimmerman ont appelé « *transformative play* » ce *play* qui transforme les limites du jeu : « the play [that] doesn't just occupy and oppose the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole » (Salen et Zimmerman, 2004 : 305). Dans tout jeu, il y a toujours la possibilité d'une transformation du jeu lui-même, à travers le « jeu » mécanique laissé à l'interprétation : « play never merely resides in a system of rules, but through an ongoing process of friction, affects change in the system » (Salen et Zimmerman, 2004 : 558). Le cadre délimitant l'espace de jeu est mouvant et se voit sans cesse reformulé de manière dynamique. Les joueurs peuvent même devenir les concepteurs du jeu en réinterprétant et transformant les règles idéelles. « Breaking the rules can turn players into designers » (Salen et Zimmerman, 2004 : 506). Lorsque les joueurs conçoivent aussi une partie du jeu (par interprétation, usage, transformations des règles, mais aussi parfois grâce à l'ajout d'éléments « physiques » tels que les additiels), les occurrences nouvelles et imprévues sont multipliées de façon considérable. « When game players become game producers, emergence is multiplied : in addition to the unexpected forms of play that occur inside a game, player-producers create entirely new contexts for play, which in turn generate whole new play experiences » (Salen et Zimmerman, 2004 : 540).

La possibilité de devenir un producteur du jeu peut être une stratégie de conception. Par exemple, dans *The Sims*, les concepteurs ont fait en sorte que les joueurs puissent ajouter des éléments qu'ils ont créés. Cependant, le paradigme du joueur-producteur (*player-as-producer*, selon les termes de Salen et Zimmerman) est présent dans tous les jeux, dont WoW : il y a possibilité d'être un joueur-producteur même si les concepteurs n'avaient pas volontairement inclus cette possibilité dans le design du jeu. Par exemple, la joueuse qui a lancé son concours de « photographies » (captures d'écran) dans WoW peut être considérée comme une productrice du jeu : cette possibilité était incluse dans la programmation du jeu, mais n'était pas nécessairement une stratégie de conception. Cette joueuse a fait émerger un

sens nouveau aux captures d'écran et autres lieux « visités »²⁰⁵ en faisant émerger de nouvelles règles qui n'étaient peut-être pas prévues²⁰⁶.

Ainsi, le jeu idéal est une entité théorique qui exclut le rapport expérientiel du joueur. Pourtant, le jeu est toujours une activité vécue, il est action. « Jouer, c'est toujours faire quelque chose » (Henriot, 1969 : 56). Si le jeu est basé sur des règles qui se veulent fixes²⁰⁷, il est pourtant toujours actualisé différemment par le joueur qui en fait l'expérience et qui fait émerger des sens nouveaux pour lui. L'émergence du jeu « is more a process than an outcome » (Taylor, 2008: 197). Le jeu s'actualise à travers une temporalité. Comme la langue et la parole (Henriot, 1969 : 28), le jeu idéal est diachronique, mais le jeu effectif est synchronique. Nous avons vu au point 4.3.4 que le jeu répète en partie ses règles et ses éléments, mais se transforme aussi grâce au joueur qui l'interprète. Comme le dit Malaby, les jeux sont à la fois récursifs et dynamiques, c'est-à-dire qu'ils reproduisent leurs règles, mais introduisent aussi des changements. Ces changements ont lieu dans l'espace d'appropriation. Cet espace est l'espace de la différence. Il n'y a liberté interprétative qu'à travers la différenciation : chaque expérience ludique est différente sinon, par définition, il n'y a plus de jeu. Aucun jeu, aucune partie, aucune session de jeu ne produira le même sens pour le joueur.

L'espace d'appropriation est donc la distance que les règles du jeu et l'interprétation du joueur créent. La forme du jeu est cette distance, cet intervalle qui permet au jeu d'exister pour un joueur en lui donnant un espace suffisant pour produire de nouveaux sens. Henriot a largement décrit cette distance absolument nécessaire à l'existence du jeu. Cependant, pour

²⁰⁵ Les captures d'écran prenaient le sens nouveau de « photographies » et les lieux, de « destinations touristiques ».

²⁰⁶ Pour savoir si ces règles étaient prévues ou non, il faudrait consulter les concepteurs de WoW : sans cette recherche de terrain, cet exemple demeure pour l'instant spéculatif et devrait être prouvé, mais il reste qu'il serait fort étonnant que les concepteurs aient prévu cet usage du logiciel.

²⁰⁷ La nature des règles du jeu est d'être fixe puisque les règles font toujours partie du jeu. S'il y a changement de règles, il y a changement de jeu. Les règles d'un jeu sont, en ce sens, toujours fixes d'un point de vue idéal, mais, dans les faits, connaissent de nombreuses transformations en gardant toujours le nom du jeu. Par exemple, le joueur qui a inventé la règle de ne tuer aucun monstre joue encore à WoW bien que cette règle ne fasse pas partie du jeu idéal. La question est alors de se demander à partir de quelles transformations l'utilisateur du logiciel WoW ne joue plus à WoW.

cet auteur, la distance est de l'ordre de la psychologie du joueur et de son intention. Selon nous, la distance est de l'ordre de la production de sens : c'est le flottement de sens qui rend possible l'émergence d'une variété de résultats. Sans ce recul du joueur face au jeu, il n'y a plus d'espace pour l'interprétation. Ce vide produit par les règles et la distance du joueur face à son activité est l'espace d'appropriation, propriété nécessaire à la fonction de jeu. Jouer, c'est s'approprier le jeu, c'est-à-dire créer une distance permettant une liberté interprétative des règles et des résultats, même si la création de cette distance connaît des limitations.

5.2.2 Limitations de l'espace d'appropriation

Nous avons vu que l'espace d'appropriation est directement relié à la liberté interprétative du joueur. La distance que le joueur peut créer entre lui et le jeu est l'espace de liberté interprétative : calculer cette distance, c'est définir l'espace d'appropriation et les limites du jeu. « La mesure de cet intervalle définit les limites du jouer, l'espace où il a lieu » (Henriot, 1989 : 149). Plus la distance est grande et plus le joueur a une grande marge de manœuvre pour exercer sa liberté interprétative. L'espace d'appropriation est la part de « jeu » dans le jeu.

Cependant, tous les jeux ne présentent pas le même espace d'appropriation *a priori*. Les « jouets » (objets physiques et logiciels de jeu tel que WoW) offrent une marge plus ou moins grande à l'interprétation, à l'invention de règles et à l'ajout d'éléments ludiques. Lors de l'appropriation du jeu, le joueur doit tenir compte des propriétés physiques du jeu et de sa « réalité ». Cette réalité, que Fink appelle *existentia*, est cette partie que le joueur perçoit dont il doit tenir compte. L'*existentia* du jeu est le rapport entre l'étant objectif et le sujet qui se le représente. « Si le rapport entre les représentations n'est pas subordonné à l'arbitraire du sujet, si celui-ci ne peut pas combiner à son gré les contenus de la représentation, mais qu'il fait l'expérience d'une contrainte positive, l'objet est manifestement réel » (Fink, 1960 : 71). L'espace et le temps sont les deux principes constituant l'être réel à partir duquel le sens du jeu se construit. Le jeu est imaginé (il n'a pas de forme matérielle *a priori*), mais il a toujours

une réalité (qui englobe aussi les discours, les stratégies des concepteurs, etc.) qui peut, ou non, générer plusieurs sens.

Salen et Zimmerman parlent de jeux fermés et ouverts pour référer à cette capacité d'un objet-jeu de générer plusieurs types de jeu (ou ensembles de règles). Ils donnent l'exemple du golf où l'équipement très spécifique limite la production de nouveaux jeux : « there is relatively little room for reinvention » (Salen et Zimmerman, 2004 : 546). Il n'y a pas d'espace pour réinventer des règles à partir de cet équipement, car les qualités physiques de l'objet délimitent un espace trop étroit pour les interprétations. Au contraire, on peut jouer à une multitude de jeux et réinventer des règles avec un paquet de cartes « classiques ». De la même manière, WoW est un jeu ouvert qui permet de jouer à la cachette, de lancer des concours, de faire des jeux de pari, etc. Il laisse un large espace d'appropriation pour faire des modifications au niveau du sens produit par l'objet-jeu, mais aussi pour lui apporter des modifications physiques.

Selon Salen et Zimmerman, les jeux vidéo sont un type de jeu ouvert où la mentalité du « code source ouvert » a le plus marqué la transformation des jeux en opérant des modifications à l'objet. Les jeux vidéo, surtout ceux qui sont en réseau, sont des « jouets » qui sont construits en partie grâce à la participation des joueurs : « it is within digital games, in fact, that the model of player-as-producer has found the most significant and transformative voices to date » (Salen et Zimmerman, 2004 : 548). Ce qu'ils veulent dire n'est pas qu'il y a plus d'appropriation dans les jeux vidéo que dans tous les autres types de jeux, mais que la mentalité même dans laquelle baignent les joueurs est de s'approprier les jeux vidéo pour opérer des modifications²⁰⁸. Les joueurs de jeux vidéo se les sont littéralement appropriés, les ont modifiés, parfois considérablement, et ont récréé de

²⁰⁸ La raison de cette mentalité serait historique : dès leurs débuts, les jeux vidéo ont baigné dans l'idéologie du « logiciel libre » et plusieurs jeux vidéo ont été conçus en « code source ouvert », ce qui a permis à plusieurs joueurs de s'approprier les jeux – ce que nous avons brièvement esquissé dans l'historique du jeu. Nous ne pouvons pas élaborer davantage sur cette question dans le cadre de notre thèse, mais dans notre communication « WoW, un espace de communication, d'entraide et de partage : l'exemple de l'additif » (ACFAS, 2008), nous avons tâché de démontrer les liens entre la production d'additifs dans WoW et la culture « hacker » et du code source ouvert où les notions de « joueur » et de « producteur » s'interpénètrent.

nouvelles règles, de nouveaux jeux et de nouveaux sens – qui ont parfois eu une influence considérable sur le développement des futurs jeux.

Cependant, à l'intérieur de la catégorie « jeux vidéo », il faut distinguer les jeux codifiés des jeux non codifiés. Selon Henriot, les jeux codifiés présentent un nombre défini de possibilités et la marge de manœuvre laissée au joueur est restreinte. Au contraire, dans les jeux non codifiés, les joueurs ont une grande marge de manœuvre, car les résultats ne sont pas prédéfinis. Il y a place à l'improvisation, ce qui étend l'espace d'appropriation.

Il faut remarquer que les possibilités qui lui sont offertes, dans le cours du jeu, à chaque palier de digression, demeurent en nombre limité. Plusieurs cas peuvent se concevoir. Ou bien ces possibilités sont en nombre précisément défini : il en est ainsi des jeux codifiés. À tel moment du jeu, dans telle situation, le joueur a le droit d'exécuter un nombre restreint de manœuvres dont il connaît l'éventail. Sa marge d'improvisation est réduite. Mais dans d'autres jeux, le nombre de possibilités offertes est moins rigoureusement déterminé : c'est le cas de ceux dont la structuration interne est moins poussée et dont les règles ne sont pas expressément codifiées (certains jeux symboliques). La part d'improvisation devient alors plus grande. L'éventail de choix se déploie (Henriot, 1969 : 32).

Le jeu de rôle dans WoW est peu codifié et laisse une grande marge de manœuvre aux joueurs. Comme nous avons vu au point 5.1.2, Blizzard donne quelques grandes lignes directrices, mais les joueurs inventent les règles de leur jeu. Leur espace d'appropriation est vaste et ils peuvent produire une variété de sens. Ce sont les joueurs qui déterminent les règles à partir desquelles produire du sens et les variables deviennent modifiables. Par exemple, le sens des éléments visuels du jeu peut être modifié par le jeu des joueurs (une taverne devient le quartier général d'une guilde, un avatar préprogrammé devient un imposteur appartenant à une guilde, etc.).

De la même façon, les joueurs qui ignorent une grande partie des règles codifiées peuvent élargir leur espace d'appropriation. Ils ne tiennent pas compte des règles codifiées et créent de nouvelles règles à partir desquelles ils jouent. Les joueurs qui cherchent les bogues dans le jeu ou qui jouent à la cachette dans les décors de WoW ne considèrent pas les règles codifiées. Cette attitude leur permet de créer de nouvelles règles qui produisent de nouveaux

sens à l'intérieur du logiciel. De cette façon, ils élargissent leur espace d'appropriation en introduisant de « l'improvisation » dans leur jeu. Ils sortent du jeu idéal pour produire un autre type de jeu : ils s'approprient l'objet-jeu en se ménageant un espace de liberté interprétative.

D'autres joueurs donnent de nouveaux sens aux règles codifiées. Par exemple, le joueur qui progresse dans le jeu sans tuer de monstres change le sens du jeu et s'approprie une règle pourtant très codifiée. Les joueurs qui réinventent les règles, qui créent de nouvelles règles ou qui en changent le sens peuvent sortir du jeu idéal, mais sont toujours dans le « jeu », puisque le cadre du jeu (ses limites) se reconfigure aux règles suivies par les joueurs. Les transformations deviennent les règles à partir desquelles les joueurs jouent et à partir desquelles est désormais délimité l'espace d'appropriation. Le jeu n'est jamais cette entité théorique et idéale, mais toujours ce qui est actualisé par les joueurs par leurs interprétations et leurs usages. Pour certains joueurs, WoW peut être un jeu peu codifié, avec des règles modifiables dont les usages sont variés.

Or, pour la majorité des joueurs, WoW est un jeu très codifié. Cependant, au contraire de ce que semble croire Henriot, même dans les jeux codifiés, il existe une part d'improvisation. Dans WoW, les combats en arènes sont très codifiés et, pourtant, les résultats ne sont pas prédéfinis. Impossible de faire la liste de toutes les expériences de jeu, comme nous pourrions le faire avec le jeu *Tic-Tac-Toe*. Les joueurs improvisent constamment et en arrivent à faire émerger de nouveaux coups et de nouvelles combinaisons à l'intérieur des règles idéelles.

Même dans les jeux très codifiés, le joueur a un espace d'appropriation pour exercer sa liberté interprétative. L'émergence de sens nouveaux est toujours possible dans les jeux dont les résultats sont complexes. L'émergence n'a alors pas lieu dans la formation même des règles (comme dans les jeux peu codifiés où il existe un flottement dans le sens à donner aux règles), mais dans les résultats obtenus à partir de règles strictes qui produisent de la complexité. Dans les systèmes complexes comme WoW, même si les occurrences pouvaient théoriquement être prédéfinies, le joueur ne peut pas prévoir l'issue du jeu. Les expériences

sont à chaque fois renouvelées. Au contraire, les systèmes périodiques comme *Tic-Tac-Toe* offrent peu de complexité et l'espace d'appropriation est très restreint. Ainsi, l'étendue de l'espace d'appropriation dépend du matériel utilisé, des règles appliquées, mais aussi de toutes ces contraintes de l'interprétation présentées au point 4.2 et qui sont autant de contraintes limitant l'espace d'appropriation.

En fait, on pourrait établir une échelle des jeux selon l'espace laissé à la liberté interprétative. « On peut penser une gradation qui irait des jeux où la liberté ludique est la moins inventive, et se contente d'être conforme avec sa définition minimale (faire ce que la loi permet) – bataille, Tac-o-tac – jusqu'aux jeux les plus riches, comme les échecs ou certains sports d'équipe – football, rugby, etc. » (Duflo, 1997b : 133, n.1). Duflo parle des jeux pauvres ou riches en liberté ludique. Plus le jeu est complexe (en termes de résultats), plus l'espace d'appropriation est large et plus les sens produits peuvent être nombreux : plus ils sont « riches » en liberté ludique (mais nous ajoutons que toutes les contraintes de l'interprétation ont un rôle dans la richesse de la liberté ludique).

Par exemple, WoW offre un espace d'appropriation plus large que *Tetris* : si cet espace n'est pas objectivement quantifiable, nous pouvons tout de même spéculer sur ses limites, compte tenu des variables que nous observons (la nature des variables, leurs relations internes et leurs relations externes). La complexité du système est plus grande dans WoW et permet davantage d'émergence. Même si les occurrences dans *Tetris* peuvent être à chaque fois différentes, le sens global finit par être similaire, car peu d'espace de liberté interprétative est accordée au joueur et la part créative du jeu est limitée.

Les jeux présentant peu de liberté interprétative pour le joueur limitent l'espace d'appropriation et un espace d'appropriation trop restreint mènerait inévitablement vers un manque de « jeu significatif ». « When a game lacks complexity, it also lacks meaningful play. When meaningful play is present in a game, some aspect of the game has achieved complexity. Complexity ensures that the space of possibility of a game is large enough to support meaningful play » (Salen et Zimmerman, 2004: 170). Dans WoW, le fait de toujours faire la même action peut devenir insignifiant. Par exemple, le fait de toujours et seulement

aller cueillir des plantes pour les revendre peut devenir insignifiant. Cette perte de sens du jeu est encore plus évidente lorsque le joueur connaît toutes les variables du jeu et évite les imprévus, les changements et les découvertes²⁰⁹. Si le joueur peut prévoir à l'avance l'entièreté des variables et si cueillir devient la seule règle du jeu, ramasser de l'argent en vendant les plantes finit par ne plus avoir de sens et son action finit elle-même par être insignifiante. Le joueur a considéré une partie des règles du jeu comme l'entièreté du jeu et en a perdu la complexité. L'espace d'appropriation devient si restreint qu'il finit par disparaître en même temps que le jeu, car le joueur s'est limité à une partie des règles de WoW.

Or, comme nous l'avons vu au point précédent (5.2.1), WoW offre un espace d'appropriation vaste et le jeu peut être reconfiguré si les joueurs en poussent les limites. « By bending and modifying the game's formal structure, players affect their experience with the game by remolding its play into something that only barely resembles its former shape » (Salen et Zimmerman, 2004 : 551). Même dans les jeux qui offrent un espace d'appropriation plus restreint, il est toujours possible de s'approprier différemment le jeu. Comme le dit Rorty, rien ne limite entièrement l'interprétation. Pour être plus précis, il faudrait dire que les jeux ont *en puissance* des espaces d'appropriation plus ou moins grands, mais qu'aucun jeu ne limite entièrement l'appropriation.

5.3 La virtualité de l'espace d'appropriation

Tous les jeux ont en puissance un espace d'appropriation, mais certains jeux ont en puissance un espace d'appropriation plus large. La complexité du jeu, la grande quantité de variables, la malléabilité du code de programmation, le fait qu'il soit joué en réseau, la mentalité de la communauté des joueurs, etc. sont tous des facteurs qui favorisent une expansion de l'espace d'appropriation en puissance dans le jeu WoW. Cependant, un jeu peut

²⁰⁹ Ce qui équivaldrait, par exemple, à ne jamais se battre pour cueillir une plante, à connaître tous les endroits où sont les plantes et à n'aller qu'à ces endroits, à connaître leur vitesse de réapparition, etc.

avoir en puissance un espace d'appropriation large, encore faut-il que les joueurs l'actualisent.

Il faut établir une importante distinction entre cet espace d'appropriation en puissance et l'actualisation effective du jeu et de cette marge de manœuvre. Tous les joueurs ne font pas le même usage de leur liberté interprétative, ce que nous verrons au chapitre suivant, mais avant d'aborder cette question éthique de l'attitude du joueur face à son jeu, il est primordial de distinguer le réel et l'actuel du possible et du virtuel pour bien comprendre ce qu'est l'espace d'appropriation du jeu. Tout jeu est à la fois réel et actuel et possède en puissance une part de virtuel, mais aussi une part de possible. Le possible, défini et limité, circonscrit la contingence du jeu. Le virtuel, indéfini et illimité, ouvre vers la création de nouvelles formes. L'espace d'appropriation est cette part de virtualité dans le jeu. Grâce à l'interprétation que fera le joueur des règles du jeu, il peut actualiser les possibles du jeu et répéter ce qui a déjà été perçu ou conçu, ou actualiser la part virtuelle du jeu et s'approprier le jeu pour créer un sens unique à son expérience (grâce à l'effort, l'imagination, la créativité, etc.). Les concepts de possible et de virtuel seront très utiles pour comprendre la spécificité du jeu qu'est l'espace d'appropriation et pour expliquer les types de rapport dans lesquels entre le joueur lors de l'actualisation du jeu.

Ainsi, ce détour par une explication de ces termes est essentiel, car la compréhension adéquate du concept de « virtuel », tout particulièrement, permet de mesurer les enjeux à la fois de la nature de l'espace d'appropriation, de la spécificité de la fonction de jeu (et donc du jeu) et des choix éthiques devant lesquels sont placés les joueurs. L'espace d'appropriation étant cette part virtuelle du jeu, le virtuel est une des conditions de possibilité de la nouveauté et du changement que le joueur actualise ou non. Le virtuel, en tant que propriété, est au cœur de la fonction de jeu puisqu'il en constitue la spécificité : la fonction de jeu se définit par la part de virtualité permettant le processus appropriatif. Tout jeu contient ce virtuel à actualiser qui nous permet de dire « qu'il y a *du* jeu (mécanique) » dans tout ensemble de règles, de limitations, de contraintes (et donc pas seulement dans *le* jeu²¹⁰).

²¹⁰ Nous verrons en conclusion qu'il peut y avoir *du* jeu (mécanique) dans tous les pans de la vie.

Plusieurs philosophes se sont intéressés à cette question du virtuel, du possible, du réel et de l'actuel, mais les approches de Fink, Gilles Deleuze (1925-1995), Gilles-Gaston Granger (1920-) et Pierre Lévy (1956-) nous semblent les plus éclairantes. Cependant, nous nous sommes ménagé une « marge de manœuvre » pour interpréter les écrits de ces philosophes et une lecture personnelle de ces approches est faite, entre autres à partir de l'étymologie des mots. Notre point de vue s'inspire de ces auteurs, mais nous apportons aussi quelques nuances qui s'éloignent de leurs propos. Il faut alors comprendre que les citations que nous utilisons sont entendues dans le contexte de sens que nous leur donnons. Néanmoins, sur la majorité des points, nous rejoignons ces conceptions et devons reconnaître leur influence majeure sur notre pensée.

5.3.1 La réalité du jeu et le jeu en puissance

Pour bien comprendre en quoi consiste l'espace d'appropriation, quelle est la nature de cet espace et la spécificité de la fonction de jeu, il faut distinguer le réel, l'actuel, le possible et le virtuel. Étymologiquement, le réel est ce « qui consiste en une chose ou concerne une chose » dont on peut faire l'expérience et ce « qui existe en fait, indépendamment des idées et des signes²¹¹ ». Le réel produit des effets concrets dans la matérialité des choses (le mot « choses » pris dans un sens large). « Le monde n'est jamais un réel ni même le réel suprême dans une hiérarchie des forces ontologiques ; mais il est en définitive la *réalité* tout englobante, le *tissu*. Dans le tissu du monde tout étant fini a son lieu et sa durée, sa naissance et sa fin » (Fink, 1960 : 173). Les choses réelles sont situées spatiotemporellement, ont un début et une fin. Toute chose est réelle, mais les faits sont aussi réels puisqu'ils prennent forme dans les choses et les « corps » à travers l'espace et le temps. « Ce n'est pas le corps qui réalise, mais c'est dans le corps que quelque chose se réalise, par quoi le corps devient lui-même réel ou substantiel » (Deleuze, 1988 : 141).

²¹¹ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

Le réel est fortement lié à l'actuel puisque l'actuel est ce « qui est en acte²¹² ». Le lien entre l'actuel et le réel est ce qui est perçu. « Mon âme éprouve une douleur actuelle, mon corps reçoit un coup réel » (Deleuze, 1988 : 142). L'actuel est ce « qui existe, se passe au moment où l'on parle²¹³ ». Il ne réfère pas seulement aux choses, mais aussi à toutes les idées qui « s'actualisent ». Alors que le réel porte en lui la marque du passé, du présent et du futur dans la chose perçue, l'actuel est ancré dans le présent, mais sous des formes qui peuvent être idéelles. Former l'idée de quelque chose fait partie de l'actuel.

Le réel et l'actuel réfèrent donc à « ce qui a lieu », par opposition au possible et au virtuel qui sont « ce qui n'a pas lieu ». Le possible est ce « qui peut exister, se produire, qu'on peut faire, qu'il est permis de faire, d'utiliser..., compte tenu des moyens dont on dispose, des circonstances, des lois, des règles...²¹⁴ ». Le possible est ce qui est contingent, ce qui n'est pas certain, mais qui peut être, qui peut se réaliser. Le possible peut devenir chose ou idée en vertu du contexte de sa réalisation dont toutes les conditions sont réunies et auxquelles il ne manque plus que l'actualisation. Le possible est défini et limité par ses conditions d'actualisation : il est « statique et déjà constitué » (Lévy, 1998 : 14). Il entretient un lien de ressemblance et de limitation avec le réel et l'actuel. Dans le possible, il y a eu occurrence précédemment ou cette occurrence a été conceptuellement formée auparavant (grâce aux mathématiques, par exemple) : elle a « déjà eu lieu » concrètement ou théoriquement.

Au contraire, le virtuel est en puissance et n'a jamais eu lieu. Il a pourtant « en soi toutes les conditions essentielles à sa réalisation²¹⁵ » et est, selon Granger, le « degré zéro » du possible (1995 : 16). Cependant, le virtuel est indéfini et illimité : personne ne connaît la forme unique que prendra ce qui est virtuel. Deleuze donne l'exemple de la larve pour dire que l'idée de la chenille est virtuellement présente et Lévy donne l'exemple similaire de l'idée de l'arbre qui est virtuellement présente dans la graine. Personne ne connaît la forme que la chenille et l'arbre prendront, car il est impossible d'épuiser toutes les formes de

²¹² *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

²¹³ *Ibid.*

²¹⁴ *Ibid.*

²¹⁵ *Ibid.*

chenilles et d'arbres²¹⁶. Aucune chenille et aucun arbre n'auront jamais une forme identique à un congénère, malgré les ressemblances (ce ne sont pas les « mêmes » cellules). Une structure est déterminée (des lois, des propriétés, des restrictions, etc.), mais on ne peut pas prévoir la forme effective qui s'actualisera. Granger caractérise le virtuel comme étant « des formes en général²¹⁷ » constituant un domaine élargi, comprenant éventuellement des formes d'objets empiriquement actualisables, comme modèles de l'expérience, mais aussi des variantes non actualisées, et éventuellement non actualisables, de ces formes » (1995 : 81).

Le virtuel peut prendre différentes formes lors de son actualisation dans les corps ou l'esprit, car les choses tout comme les idées acquièrent une forme qu'elle n'avaient pas encore dans l'ordre du virtuel (c'est « avant » d'être formulées). Le virtuel est la part proprement créative du monde – entre autres grâce à l'imagination. Il y a « collusion naturelle de l'imaginaire et du virtuel » (Granger, 1995 : 77). En ce sens, le virtuel est en excès par rapport au possible et est, selon Lévy, un « complexe problématique » (1998 : 14). Le lien entre le virtuel et ce qui a lieu est de différenciation et de création : toutes les actualisations du virtuel sont différentes les unes des autres et différentes des précédentes (sinon, nous sommes dans l'ordre du possible « qui n'a pas lieu », mais « qui a déjà eu lieu », au moins théoriquement).

Seuls le réel et l'actuel ont le pouvoir d'affecter et d'être affecté. Parce qu'elles ont une forme, les choses et les idées sont affectées et affectent d'autres choses et d'autres idées. Néanmoins, le virtuel a aussi ses effets sur le réel et ne s'y oppose pas²¹⁸. « Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel » (Deleuze, 1968 : 269). Granger corrobore cette idée : le réel inclut du virtuel. Deleuze explique que le virtuel peut avoir des effets sur le réel, car sa structure « est la réalité du virtuel » (1968 : 270). La structure de la chenille est virtuellement

²¹⁶ Ceci réfère à la question de l'unicité du monde et des catégories : toutes les chenilles et tous les arbres partagent des qualités communes, mais aucun n'est « le même » par rapport à son congénère. Deleuze, présentant la théorie spinoziste, écrit : « il n'y a pas deux corps dont les rapports soient identiques, par exemple deux individus strictement de même sang » (1981 : 47).

²¹⁷ Granger discute ici des abstractions mathématiques (en tant que configurations opératoires) qui sont des virtualités dont la structure prend forme dans les calculs ou les objets (1995 : 87-88). Pour lui, la mathématique est le « royaume du virtuel », mais aussi l'empirie (1995 : 99).

²¹⁸ « On voit que la non-actualité telle que l'introduit Aristote n'est nullement l'opposé de la réalité » (Granger, 1995 : 13).

présente dans la larve et la structure de l'arbre est virtuellement présente dans la graine. En ce sens, cette structure a des effets sur le réel, car ce n'est pas une « autre » structure, mais bien celle de la chenille ou celle de l'arbre qui est présente. Deleuze ajoute que « le virtuel doit même être défini comme une stricte partie de l'objet réel – comme si l'objet avait une de ses parties dans le virtuel, et y plongeait comme dans une dimension objective » (1968 : 269).

Nous pouvons extrapoler à partir de la conception de Deleuze : non seulement le virtuel est une structure de l'objet, mais il est aussi une structure de l'idée. Comme pour la matérialité des choses, les conditions essentielles à l'actualisation du virtuel (c'est-à-dire la structure du virtuel) se trouvent aussi présentes dans les idées et ont des effets sur elles. Pour paraphraser Deleuze, nous dirions que « le virtuel est aussi une stricte partie de l'idée actuelle et l'idée a une de ses parties dans le virtuel et y plonge comme dans une dimension objective ». Que les conditions du virtuel soient de l'ordre de la chose ou de l'idée, elles sont présentes. En tant que structure, elles ont des effets sur le réel et l'actuel en termes de création des choses et des idées. Le virtuel est indéfini, ce qui permet la création et l'introduction de la nouveauté dans le monde : les idées et les choses ne sont pas définies préalablement comme dans l'ordre des possibles. Ces « nouvelles²¹⁹ » choses et ces « nouvelles » idées issues du virtuel sont actualisées, car elles possèdent les conditions de leur actualisation. Or, ces conditions sont spécifiques (ce sont *ces* conditions et pas d'autres), ce qui a des effets dans le réel. Ces conditions réunies permettent l'actualisation du virtuel par différenciation. Ainsi, le monde se renouvelle par l'introduction de formes différentes. « L'actualisation est création, invention d'une forme à partir d'une configuration dynamique de forces et de finalités » (Lévy, 1998 : 15).

Non seulement le virtuel a des effets sur le réel et l'actuel, mais le possible a aussi des effets sur le réel et l'actuel. Du fait que le possible a déjà eu lieu, il peut devenir une « habitude », au sens large de complexion, constitution, manière d'être et disposition

²¹⁹ Nous rappelons que nous nous plaçons dans la position de l'individu, c'est-à-dire que la nouveauté est par rapport à lui et qu'elle peut seulement être le résultat d'un manque de connaissances, pour reprendre une idée de Spinoza. Or, le processus par lequel la nouveauté est introduite dans le monde demeure valable, qu'elle soit absolue ou relative à un individu.

permanente²²⁰ : on répète le possible sans chercher à actualiser de nouvelles choses ou de nouvelles idées (comme nous l'avons vu précédemment, l'habitude interprétative peut limiter le processus appropriatif). Le possible peut ainsi avoir ses effets sur le réel et l'actuel, car il limite l'actualisation de ce qui est en « germe » dans l'ordre du virtuel. Le possible dispose l'individu à se conformer de manière permanente à un type précis d'actualisation qui est déjà défini – ce qui rend d'autant plus difficile l'actualisation du virtuel. Du fait des occurrences passées ou de la conceptualisation du futur, le possible peut devenir une disposition permanente et laisser moins de place à l'expression du virtuel (et donc de la nouveauté). Ainsi, nous croyons que « ce qui n'a pas lieu » a des effets sur la forme des idées et des choses actuelles et réelles. Le tableau 5.1 résume ce qui a été présenté jusqu'à maintenant :

Tableau 5.1

Répartition des catégories de ce qui a lieu ou non

Ce qui n'a pas lieu	Ce qui a lieu
Virtuel (indéfini et illimité)	Actuel (l'acte)
Possible (défini et limité)	Réel (la chose)

Ce qui a lieu prend une forme dans l'actuel de l'acte (le mouvement, la pensée, etc.) et dans le réel de la chose et ce qui n'a pas lieu est possible ou virtuel. Ce qui n'a pas lieu a des effets sur ce qui a lieu, car les conditions d'actualisation de ce qui n'a pas lieu se trouvent dans ce qui a lieu. Ce qui virtuel est en puissance aussi longtemps qu'il ne s'exprime pas dans

²²⁰ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

une forme qui a lieu dans l'espace et le temps : dans une chose ou dans un acte physique ou imaginé (en tant qu'idée). Le passage de ce qui est en puissance à ce qui a lieu se fait par l'expression d'une forme différente et correspond, avec l'actualisation du possible, au temps et à l'espace du jeu. « C'est l'actualisation qui organise le déploiement, c'est le déploiement qui actualise. La structure est présente dans ses effets : elle organise et spécifie chaque coup et leur succession. La structure est présente dans ses effets : chaque coup et leur succession l'expriment²²¹ » (Duflo, 1997b : 117). Le jeu prend forme dans ce qui a lieu, à travers la succession des actions posées par le joueur grâce à ce qui n'a pas lieu ou ce qui n'a pas encore eu lieu.

Plus précisément, l'espace d'appropriation en puissance a des effets sur le jeu effectif : la part en puissance dans la structure ludique a un impact sur la manière dont le jeu sera actualisé et dont le joueur s'appropriera le jeu. Nous avons donné l'exemple de *Tetris* dont l'espace d'appropriation en puissance est plus restreint que *WoW* : la particularisation de l'expérience, lors de l'actualisation du jeu, est plus limitée dans *Tetris*, car le virtuel est lui-même limité par la structure de ce jeu. Les conditions d'actualisation de *Tetris* en puissance se trouvent dans ce qui a lieu, dans le jeu qui est actualisé. Impossible de jouer à *Tetris* comme on joue à *WoW* : sa structure ludique limite les occurrences possibles et limite l'introduction de la nouveauté. Ainsi, ce qui n'a pas lieu a des effets sur ce qui a lieu, en termes de possible déjà défini ou de virtuel à définir dans le jeu.

Ce qui a lieu est ce que nous nommons l'actualité, mais aussi la réalité, puisque « le réel déborde l'actuel » (Granger, 1995 : 81). Étymologiquement, la réalité ne réfère qu'au réel seulement, mais l'imbrication de l'actuel au réel sous-entend la réalité dans l'actuel²²². Tout acte prend forme dans la matière, d'une manière ou d'une autre : même les idées (pensées, imagination, souvenirs, etc.) prennent une forme dans le langage, dans les signes, dans les circuits neuronaux du cerveau, etc. Comme nous l'avons vu avec Fink, l'acte de

²²¹ Même si Duflo a une définition restreinte du jeu (avec la succession de coups), sa citation est intéressante si on comprend le mot « coup » par « action » quelle qu'elle soit dans le jeu.

²²² Le deuxième sens du mot « réalité » dans *Le Grand Robert de la langue française* (deuxième édition, 2001) est d'ailleurs : « ce qui est réel, actuel, donné à l'esprit, et constitue une "chose" (lat. *res*), un être défini, permanent et autonome (*une réalité*) ou l'ensemble de ces choses (*la réalité*) ».

s'imaginer quelque chose est réel : non pas l'imaginé, comme représentation, mais l'acte lui-même. Granger ajoute :

Nous ne concevons pas une réalité qui n'incluerait pas de l'actuel ; en revanche nous ne concevons pas davantage un réel réduit à la singularité actuelle d'expériences. Il faut donc dire que le concept de réalité est une construction comportant une facette d'actualité, et une facette composite de virtuel et de probable²²³ (1995 : 232).

La réalité est à la fois le réel des choses, l'actuel des actes qui prennent forme dans des choses et des idées et les effets de la structure du virtuel et du possible du monde. Même si le jeu est parfois qualifié d'irréel et de fictionnel, il fait partie de la réalité. WoW fait partie de la réalité et n'est pas (seulement) « virtuel ». Les percepts, concepts et affects des joueurs donnent une réalité au jeu par l'expérience qu'ils en font. Comme le dit Henriot, le jeu fait partie de la réalité, car il s'élabore à partir d'éléments concrets et imaginés que le joueur expérimente : « l'action mobilise toutes les ressources de son esprit et de ses sens » (Henriot, 1969 : 64). Le corps et l'esprit sont engagés dans la pratique du jeu. La réalité de WoW prend forme dans les propriétés physiques du logiciel (programmation, numérisation de sons et d'images), dans les interactions entre les joueurs dans le jeu, dans les actions posées, dans les affects des joueurs, dans leur imagination, etc.

En ce sens, l'espace d'appropriation fait partie de la réalité et a ses effets sur la réalité bien qu'il soit en puissance. Les effets de cette distance, de ce vide, de cette marge de manœuvre en puissance font partie de la réalité du jeu et diffèrent d'un jeu à l'autre. Les effets de ce qui est en puissance dans *Tetris* sont différents des effets de ce qui est en puissance dans WoW : dans *Tetris*, l'introduction de la nouveauté est limitée, ce qui a comme conséquence, par exemple, que le joueur pourra rapidement avoir l'impression de toujours jouer la même partie. Au contraire, dans WoW, la création de nouvelles occurrences est favorisée grâce à la structure ludique ouverte et commune à des milliers de joueurs. Le joueur pourrait avoir l'impression de rarement vivre la même expérience lors de ses sessions de jeu (même si à la longue, le jeu devient tout de même répétitif). L'espace de jeu est directement déterminé par ce qui est en puissance, en tant que structure virtuelle, et par l'ensemble des

²²³ Chez Granger, le probable est entendu comme « un degré de notre attente de l'actuel » (1995 : 14) et est le « degré optimal » du possible (1995 : 45).

possibles. Son actualisation dépend de cet espace de jeu : le passage de ce qui n'a pas lieu vers ce qui a lieu est la construction du sens du jeu. Ce sens est réel pour celui qui l'interprète et dépend de l'espace d'appropriation en puissance. Dans *Tetris*, le sens du jeu est principalement basé sur la répétition des possibles alors que dans *WoW*, le sens du jeu est basé sur la répétition et aussi sur le renouvellement grâce à l'actualisation de nouveaux éléments, parfois infimes, parfois majeurs.

En tant qu'actualisation, la construction du sens est réelle (c'est la mise en forme), mais le sens lui-même peut renvoyer à la fiction, à l'irréel, etc. Pour Juul, les jeux vidéo sont réels, car ils s'organisent à partir de règles réelles avec lesquelles le joueur interagit, mais les représentations sont fictionnelles – d'où le titre de son ouvrage, *Half-Real*. Les jeux vidéo sont à moitié réels, à moitié fictionnels. C'est aussi ce qu'il faut comprendre de Fink lorsqu'il parle de « l'irréalité » des jeux comme trait fondamental : l'expérience ludique est réelle, mais son sens est un renvoi à l'irréel. Le sens produit par les jeux est irréel, car il ne prend forme que dans l'esprit du joueur qui actualise la métarègle « ceci est du jeu ». Cette métarègle n'est qu'une idée, car aucun acte physique n'a nécessairement le sens de jeu. La métarègle s'actualise par l'imagination du joueur, mais ne se réalise qu'indirectement à travers la réalité des règles du jeu, dans la « chose » : dans le logiciel du jeu, dans le corps des joueurs qui interagissent, dans les objets qui sont bougés, etc.

Pour cette raison, Henriot a largement mis en garde les « interprètes » qui voient du jeu chez les individus d'autres cultures, chez les enfants, chez les animaux, etc. La réalité des actes peut être la même, le sens produit pour « l'acteur » peut être de l'ordre du jeu ou non. Le jeu ne se mesure pas à ses effets sur la réalité, mais au sens qui est produit pour le joueur ou l'observateur (voir le chapitre IV). Spinoza nous dirait que le jeu se mesure à ses affections sur les corps, affections que l'esprit perçoit (1677 : 137) : « l'esprit humain perçoit non seulement les affections du corps, mais encore les idées de ces affections » (Spinoza, 1677 : 145). *WoW* prend le sens de jeu pour le joueur seulement lorsqu'il actualise le « jeu » en puissance (Spinoza oppose clairement ce qui est en puissance à ce qui est « en acte »). *WoW* n'est pas un jeu « virtuel » : *WoW* affecte le joueur et est affecté par le joueur qui en forme l'idée.

WoW présente tout de même une part de virtualité à actualiser, mais n'est pas un « monde virtuel » qui n'a pas lieu. La confusion entretenue aujourd'hui avec ce type d'utilisation du mot provient d'une mauvaise traduction du terme anglophone *virtual*. *Virtual* signifie « quasi²²⁴ » et *virtual world* aurait dû se traduire par « quasi-monde », *quasi* prenant le sens de « comme si », « presque », « pour ainsi dire²²⁵ ».

Cependant, comme le rappelle J.P. Papin, en anglais, *virtual* signifie « de fait », « pratiquement ». La traduction française ne rend donc pas compte de cette signification. Il aurait fallu parler de tenant lieu de réalité ou de réalité vicariante ou mieux encore d'environnement vicariant (Fuchs, Arnaldi et Tisseau, 2003 : 5).

WoW représente un quasi-monde, un monde « comme si » ses représentations étaient produites par le réel (les choses). Ce monde « remplace » le monde réel. Il n'est pas réel parce que le corps ne peut pas y déambuler : il manque la matérialité des représentations pour en faire un monde réel. Le joueur ne peut faire l'expérience des choses dans un monde représenté. Cependant, il ne faut pas confondre les représentations (irréelles, mais actuelles dans le sens qu'elles produisent) de la matérialité des représentations (les pixels, les sons, etc.) et du jeu lui-même (règles, joueurs, etc) qui sont réels et actuels. Le joueur fait l'expérience de la « chose » jeu, des représentations et des idées qui sont produites. En tant que jeu, WoW est actuel et réel. Le jeu a toujours une forme et une réalité pour être « jeu » : sinon, il demeure en puissance, comme structure à actualiser.

La virtualité dont il est question ici est donc celle énoncée précédemment et dont la définition tient davantage de son étymologie que de l'usage qui en est fait aujourd'hui pour parler des jeux vidéo et des mondes numériques. Le virtuel constitue une part de tout jeu : des structures sont virtuellement présentes dans tout jeu et ne s'actualisent que par l'expérience du joueur. WoW est en partie virtuel et s'actualise sous forme de jeu ou de toute autre chose (de décor de *machinima*, de lieu de rencontre, de milieu de travail, etc.). Toutes ces structures sont virtuellement présentes dans la structure du jeu. Le jeu se définit autant par sa réalité,

²²⁴ *Le Robert et Collins, anglais-français.*

²²⁵ *Le Grand Robert de la langue française, deuxième édition, 2001.*

c'est-à-dire ses règles, ses objets ludiques et ses joueurs, que par ce qui n'a pas lieu et ce qui est en puissance dans l'espace d'appropriation.

5.3.2 La contingence

Le jeu est toujours dans un rapport d'incertitude avec « ce qui aura lieu » grâce au possible et au virtuel. En effet, l'actualisation du possible et de la part virtuelle s'opère dans l'incertitude, moteur de la production de sens du jeu : « uncertainty is a central feature of every game » (Salen et Zimmerman, 2004 : 174). Jouer en connaissant à l'avance les résultats du jeu n'a pas de sens. L'incertitude produite par ce qui n'a pas (encore) lieu donne un sens au jeu en laissant au joueur un espace de choix possibles et un espace d'appropriation pour produire un sens nouveau. Sans incertitude, sans possible et virtuel, le joueur n'a pas d'espace de « jeu ».

Le possible est déterminé et le virtuel est indéterminé, mais la forme qu'ils prendront est toujours incertaine pour le joueur. Leur actualisation formera un sens unique pour le joueur, à la fois en répétant et inventant une partie du sens. Le sens du jeu est produit à partir du point de vue du joueur seulement qui « sait » ou ne « sait pas ». « Du point de vue du joueur, tout jeu est incertain, aucun n'est complètement déterminé, et c'est ce qui en fait le caractère ludique. A cet égard, le plaisir ludique ressemble à celui de certains romans à suspense : il repose en partie sur l'ignorance et l'attente » (Duflo, 1997b : 13). « Ce qui n'a pas lieu » met le joueur dans un doute perpétuel sur le sens final de son jeu. Le joueur joue avec ce flottement de sens, car le sens « qui a lieu » était auparavant incertain.

Cette incertitude réfère à la contingence du monde : « ce qui peut se produire ou ne pas se produire, dans des circonstances données²²⁶ ». Le jeu du monde dont parle Fink est cette contingence qui se retrouve dans tous les pans de la vie. Comme nous l'avons présenté précédemment au point 3.6, Malaby (2007 : 107 à 109) croit que la contingence doit être

²²⁶ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

entendue comme « ce qui aurait pu être autrement », ce qui n'était pas « nécessaire ». Alors que les règles d'une société tentent de réduire la contingence du monde en prévoyant l'indétermination du monde (de mettre de « l'ordre » en prévoyant ce qui se passera), la fonction des règles d'un jeu est de créer de l'imprévisibilité (de mettre du « désordre » en jouant avec l'incertitude). « Jouer, c'est toujours *décider dans l'incertain* » (Henriot, 1989 : 239). Dans tout jeu, toute manifestation de sens aurait pu être autrement et cette incertitude est la part de liberté interprétative du joueur pour construire le sens ludique de l'expérience. C'est parce qu'il y a un flottement de sens dans le monde que le jeu existe (fonction) et que certaines cultures l'ont « institutionnalisé » en une activité précise qui prend le sens de jeu (notion). Le jeu du monde, en tant que fonction, et la notion de jeu partagent le même rapport à la contingence – d'où certaines confusions dans les écrits de Huizinga, par exemple.

Malaby distingue quatre types de contingences dans les jeux qui reflètent en même temps celles que nous vivons tous les jours : 1) la contingence stochastique, à laquelle correspond l'incertitude des résultats (forme de désordre avec une ou des variables aléatoires) – que ces résultats soient circonscrits ou hors de contrôle des joueurs ; 2) la contingence sociale qui désigne l'incertitude concernant le point de vue des autres joueurs et l'action qui en découlera ; 3) la contingence performative qui renvoie à l'incertitude concernant le résultat de l'action (succès ou échec) ; 4) la contingence sémiotique qui correspond à l'incertitude concernant l'interprétation du sens des résultats du jeu.

Bien que la contingence ne soit pas propre au domaine ludique, elle est propre à la fonction de jeu. Plusieurs possibles peuvent se former sans que le joueur puisse prévoir les résultats à tout coup et le virtuel peut produire de nouvelles formes. La marge d'indétermination est non seulement l'essence du jeu, mais aussi son moteur. Parce qu'il y a des incertitudes, le joueur peut obtenir des résultats différents et produire le sens unique de son jeu. « Rien n'est joué d'avance » puisque rien n'est nécessaire. Il y a un espace de « jeu » et d'incertitude créé par les règles. L'incertitude est définie et limitée, si elle provient du possible, et indéfinie et illimitée, si elle est issue du virtuel. En ce sens, la fonction de jeu est l'actualisation de ce qui est possible et virtuel de manière contingente.

Dans les prochaines sections, nous verrons que le virtuel réfère en fait à la *paidia* dont parlait Caillois. Comme nous l'avons présenté au deuxième chapitre, la *paidia* est « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (1958 : 48). De cette définition de la *paidia*, nous retenons « l'improvisation libre » provenant du virtuel qui s'oppose au besoin de « discipline » du *ludus*. Le *ludus* joue plutôt avec les possibles. En tant que *paidia*, le virtuel du jeu est indéfini, mais dès que des règles, des instruments, des techniques s'élaborent, le joueur passe tranquillement vers le *ludus*. Le *ludus* réfère au possible délimité par les différentes actualisations du jeu qui peuvent devenir des habitudes interprétatives. La *paidia* et le *ludus* sont deux manières de jouer : soit actualiser la part virtuelle (improviser), soit actualiser le possible (maintenir). Dans la plupart des jeux, comme dans WoW, cette actualisation est combinée : il y a à la fois une part plus ou moins importante de *paidia* (virtuel) et de *ludus* (possible) lors de l'expérience du jeu.

5.3.3 Les possibles du jeu

Jusqu'à présent, nous avons toujours présenté le possible au singulier, mais cette forme de contingence du jeu est plutôt plurielle. Il y a *des* possibles que l'on peut définir par expériences antérieures ou par prédictions. Les possibles sont définis et encadrés par les règles et ces règles sont les conditions des possibles. « Nous savons que c'est ce système [de règles] qui fait de toute action du jeu une ouverture sur des possibles, mais pas n'importe lesquels » (Duflo, 1997b : 109). Ces possibles sont déterminés et limités : ils ont déjà eu lieu et connaissent alors les limitations de la matière et des idées ou ils sont prévisibles. Par exemple, les « arbres de décision » ou arbres stochastiques couvrent l'entièreté des résultats et des choix possibles pour le joueur. « A completed decision tree is equivalent to the formal space of possibility of a game » (Salen et Zimmerman, 2004: 245). Alors que le calcul des probabilités permet une connaissance de l'aléatoire, la théorie mathématique des jeux « offre les moyens d'une connaissance vraie des possibles » (Duflo, 1997b : 125). L'actualisation du

jeu dépend des possibles, c'est-à-dire de la possibilité même d'une occurrence de cette forme du jeu parmi plusieurs autres²²⁷.

Les occurrences sont déterminées et limitées, car on peut en définir les frontières avant même leur actualisation, mais elles demeurent contingentes. Les possibles réfèrent en fait à ce qui n'est pas certain, mais qui peut assurément se produire. Le jeu est jeu entre les différents possibles et c'est parce qu'il y a différents possibles qu'il y a jeu. Genvo décrit l'action de jouer comme étant « faire l'exercice des possibles » (2009 : 115). Le joueur joue alors à la manière du *ludus*, discipliné par les possibles incertains. L'incertitude des possibles n'est pas dans le sens à donner à ses actions (« que suis-je en train de faire ? ») ou aux réponses produites par le jeu (« qu'est-ce que ça veut dire ? »), mais dans les choix posés (multitude de sens possibles à produire) et dans les résultats du jeu (multitude de sens possibles qui sont produits). « Les règles du jeu créent des possibles et donc des options entre lesquelles il faut choisir » (Duflo, 1997b : 72). L'incertitude des choix et des résultats donne un sens aux actions du joueur et aux réponses du jeu. L'incertitude des possibles donne le sens *du* jeu, car dans tout jeu s'imisce de la contingence, des points d'incertitude parmi les possibles définis.

Cette marge, en théorie du moins, peut toujours être calculée comme l'effet mesurable d'un ensemble de causes : l'indétermination n'est pas le résultat d'une contingence réelle au niveau de l'objet, mais seulement la conséquence d'un état d'ignorance dans lequel se trouve le sujet à l'égard de l'objet (Henriot, 1969 : 73).

Comme nous le mentionnions précédemment en ce qui concerne la discussion sur le déterminisme (4.3.2), cette contingence n'est pas inscrite dans le jeu, mais dans l'interprétation du jeu – dans les sens produits *pour* et *par* le joueur²²⁸. « Mais une chose est

²²⁷ Henriot montre bien que ce n'est pas parce que le joueur connaît les probabilités que ses choix en dépendront. Ces calculs ne prennent pas les décisions à la place du joueur : « le calcul des probabilités n'apporte aucune réponse » (Henriot, 1989 : 249). Les joueurs jouent donc toujours avec les « possibles ».

²²⁸ Même si l'on pouvait supposer que tout est déterminé d'avance, le joueur ne peut pas connaître l'entièreté des causes : « l'incertitude provient de la limitation nécessaire de l'intelligence humaine » (Henriot, 1989 : 240). Henriot ajoute : « le hasard n'est que l'effet de l'ignorance » (1989 : 241).

dite contingente²²⁹ que par rapport à un manque de connaissance » (Spinoza, 1677 :100). Pour cette raison, *Tic-Tac-Toe* peut avoir de la contingence pour les néophytes et aucune contingence pour les habitués qui connaissent la logique du jeu. *Tic-Tac-Toe* n'est plus un jeu pour ces derniers puisqu'il n'y a plus de contingence. Les possibles sont réduits à un seul sens : toutes les parties se termineront en partie nulle. « Pour que l'espace des possibles ludiques soit un espace de liberté, il faut aussi qu'il soit un espace d'incertitude. Quand tout est su, il n'y a plus de jeu » (Duflo, 1997b : 127). L'incertitude est donc plus dans l'état du joueur lui-même que dans l'ensemble des règles du jeu. Pour cette raison, *WoW* a la possibilité de devenir un jeu (de prendre le sens de la notion de jeu), car ses règles créent de la contingence pour les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas connaître l'issue du jeu, vu l'immense quantité de variables. Ils ont une panoplie de possibles parmi lesquels choisir lors de l'actualisation du jeu.

L'actualisation des possibles est encore plus incertaine à partir du moment où un jeu se joue en groupe, comme *WoW*. Le facteur humain ajoute une grande part d'incertitude à la situation de jeu, qui plus est, si la règle principale est basée sur l'interaction avec les autres (par exemple, dans le jeu de rôle ou dans les combats en arène). Selon Henriot, du point de vue du joueur, il n'existe pas de jeu à information complète (1989 : 239). Même dans les jeux qui offrent au joueur l'information exacte et complète du jeu (tous les « coups possibles ») existe une somme de connaissances « cachées » qui créent l'incertitude nécessaire à l'exercice du jeu : la stratégie de l'autre, son état mental, ses expériences passées, sa propension à faire de erreurs, etc. Le joueur ne connaît pas toutes les variables de la situation (elles sont indéfinies et illimitées) et prend donc des « risques » liés à cette incertitude générée par la présence des autres. Nous verrons au point suivant que le joueur peut s'approprier cette part du jeu qui est indéterminée et illimitée.

²²⁹ Pour Spinoza, la contingence est nécessairement de l'ordre des possibles seulement : le virtuel est exclu de sa pensée, car, comme il le dit, il ne peut y avoir de création nouvelle que Dieu (la Nature) n'ait déjà créée (sinon, il n'est pas parfait).

5.3.4 La part virtuelle du jeu

Henriot affirme que le jeu est « l'*exercice* du possible » (1989 : 236) et Duflo croit que « tout jeu est jeu avec des possibles » (1997b : 120). Nous ajoutons que « tout jeu est exercice ou jeu avec des possibles *et du virtuel* ». Le jeu n'est pas seulement ce qui est défini, mais surtout ce qui est indéfini avant même l'expérience ludique. « Because games are emergent, it is not possible to fully anticipate how a given set of rules will play out in a particular play experience » (Salen et Zimmerman, 2004 : 538). Dans tout jeu existe une part virtuelle qui ajoute à l'incertitude produite par la structure du jeu. Aucun jeu n'est entièrement défini. Le joueur peut s'approprier cette part virtuelle et créer des sens infinis et nouveaux. Cette part indéterminée et illimitée du jeu est l'espace d'appropriation.

Comme pour les possibles du jeu, la part de virtuel est faite d'incertitude. Or, cette incertitude est dans le sens à donner aux actions et aux réponses produites par le jeu – au contraire de l'incertitude des possibles. Si l'incertitude des possibles est encadrée et est une incertitude des choix et résultats, l'incertitude de la part virtuelle est une ouverture vers l'infini par la création de nouveaux sens, de nouvelles manières de faire, de nouvelles stratégies, de nouveaux coups, etc. Tout jeu présente à la fois l'incertitude des possibles et l'incertitude de la part virtuelle que le joueur peut s'approprier, mais plus l'incertitude de la part virtuelle est grande, plus l'espace d'appropriation en puissance est large.

Pour qu'une structure-jeu soit jouée, elle doit nécessairement laisser un espace d'appropriation au joueur, aussi restreint soit-il. Le joueur ne joue pas qu'avec des possibles, mais avec ce flottement de sens des différentes variables de l'ensemble du jeu. Le sens du jeu n'est pas préalablement donné au joueur (sinon, pourquoi jouer ?), mais créé par celui qui s'approprie le jeu. Il y a création par la mise en forme de l'actualisation de la part virtuelle dans des occurrences qui n'étaient pas préalablement connues de la part du joueur (minimalement, l'ordre des occurrences n'était pas connue). Cette création permise grâce à l'actualisation de la part virtuelle donne un sens nouveau par rapport à ce qui était délimité par les possibles. « Arrive toujours un instant où le calcul cède le pas à l'improvisation, où la

réflexion sage et méthodique fait place à l'*alea jacta est* » (Henriot, 1989 : 239). Il y a à la fois improvisation du sens à donner aux signes et improvisation des moyens. Dans les jeux codifiés, la marge laissée à l'improvisation, c'est-à-dire au virtuel, est moins grande que dans les jeux peu codifiés, comme dans les jeux de rôle où l'improvisation, la création, devient le moteur principal du jeu²³⁰.

Néanmoins, dans tous les types de jeux existe une certaine incertitude liée au virtuel de la structure. Par exemple, dans les jeux de combat dans les arènes de WoW, le joueur ignore plusieurs facteurs propres à ses adversaires et possède une multitude de variables avec lesquelles il peut entrer en rapport de manière nouvelle. À partir de la somme des connaissances « cachées », comme le dit Henriot, le joueur se ménage un espace d'appropriation pour donner le sens unique de son expérience ludique. Dans un jeu de carte tel que le poker où, à partir de calculs mathématiques, on peut théoriquement calculer toutes les probabilités, le joueur s'approprie les « indices du destin » qu'il imagine, les signes chez les autres joueurs, les tactiques qu'il développe pour lui-même donner de faux signes aux autres joueurs, etc. Aucun jeu n'est entièrement prédéfini. Même les quêtes dans WoW ne sont pas entièrement prédéfinies par la programmation et plusieurs facteurs dépendent du joueur et de la façon dont il va s'approprier le jeu pour créer le sens des quêtes : l'ordre des quêtes, l'importance relative qu'il va leur accorder, l'intuition d'avoir deviné une part du code de programmation (par exemple, le *drop rate*²³¹), un sens épique qu'il va donner aux quêtes en mode jeu de rôle, etc.

Dans WoW, un certain nombre de possibles peuvent être définis, mais une part virtuelle n'est pas définissable avant qu'il y ait eu actualisation (toujours du point de vue du joueur). Cette part est plus ou moins grande selon la manière de jouer du joueur (davantage *paidia* ou *ludus*). Le virtuel est le « point de fuite » que le joueur peut tracer à travers les

²³⁰ La limite étant le « jeu pur » tel que défini par Henriot où, à chaque étape du jeu, des choix illimités s'offriraient au joueur : « l'acteur aurait en conséquence à chaque instant le pouvoir de faire n'importe quoi – ce qui serait, en même temps que l'apothéose du "jouer", la négation du "jeu" » (Henriot, 1969 : 32).

²³¹ Le *drop rate*, expression difficile à traduire simplement, équivaut au pourcentage de chance que l'objet désiré se trouve sur le corps de l'ennemi abattu et qu'on puisse s'en emparer (d'où les mots *drop*, c'est-à-dire « laisser tomber », et *rate*, soit le taux).

règles du jeu pour produire un sens nouveau et ne pas se limiter à une répétition des possibles du jeu.

Le virtuel du jeu est toujours en excès par rapport aux possibles, car il ajoute une nouvelle occurrence à ce qui était « possible ». L'actualisation de la part virtuelle du jeu augmente l'éventail des possibles en venant ajouter un nouveau possible jusqu'à présent inconnu. Cette plus-value créée par l'actualisation d'une partie du virtuel est illimitée puisque l'on ne saurait la restreindre sans en faire des possibles. Par définition, elle ne peut pas être énumérée, ni décrite ou imaginée : si elle le pouvait, elle s'incorporerait déjà aux possibles (le virtuel est d'ailleurs toujours au singulier : il n'y a pas *des* virtuels, mais *un* virtuel indéfini). Le virtuel du jeu est la part indéfinissable que le joueur peut s'approprier en tant que *paidia*.

Ainsi, l'invention de la liberté dont parle Duflo n'est pas seulement l'invention d'une liberté de choix parmi des possibles (qui créeront le sens du jeu), mais aussi l'invention d'une liberté interprétative de la part virtuelle. Le jeu se reconfigure sans cesse grâce à cette liberté interprétative de la part virtuelle du jeu que le joueur actualise pour produire des possibles ludiques et transformer le jeu. « Every instance of play carries with it the seeds of transformative play » (Salen et Zimmerman, 2004 : 306). La part virtuelle du jeu est ce qui explique l'évolution des jeux, des pratiques, des sens créés. « Sometimes, in fact, the force of play is so powerful that it can change the structure itself » (Salen et Zimmerman, 2004 : 305). Sans virtuel, le jeu serait répétitif et statique alors que l'on remarque, comme Salen et Zimmerman, que le jeu n'est pas fixé une fois pour toutes et se transforme au fur et à mesure du *play*.

Ces deux auteurs considèrent le *transformative play* comme la transformation des règles du jeu. Or, nous considérons cette part virtuelle du jeu aussi à l'intérieur même des règles. Le respect des règles n'empêche pas l'invention de nouvelles occurrences et la transformation du sens du jeu. L'actualisation de la part virtuelle est une réinvention ou non des règles, mais est toujours une invention de nouveaux sens qui peuvent transformer le jeu. Le jeu est nécessairement créatif, sinon, il n'y a plus de jeu.

Plusieurs théoriciens du jeu, dont Duflo, considèrent le jeu seulement lorsqu'il y a « victoire » ou « défaite », c'est-à-dire une délimitation claire des possibles. Toutes les décisions posées sont alors évaluées à partir de leur degré d'efficacité par rapport à un but – celui de gagner. En ce sens, Huizinga, Caillois et Fink se distinguent par rapport aux autres auteurs puisqu'ils laissent une place aux jeux de « création » et à la part créative des jeux. Comme nous le présentions précédemment au point 3.2, Fink croit que Platon et Aristote ont fait du jeu une simple mimésis, ce qui annonce la victoire de la métaphysique sur la poétique dans l'interprétation du sens du jeu. Pendant des siècles, nous avons occulté le pouvoir de création du jeu pour lui favoriser d'autres sens : repos de l'effort, pédagogie, vice, etc. Pourtant, le jeu est aussi l'occasion de créer (de « produire », comme l'affirme Fink), ce que les poètes et artistes de l'Antiquité avaient compris (Fink, 1960 : 102).

En effet, la *poiësis* grecque est la force productrice dont parle Fink : le joueur participe à la création du monde par le jeu, car le jeu produit le monde (Fink, 1960 : 41). Seuls les hommes et les dieux peuvent « produire », car au contraire des autres choses du monde, ils ont un rapport ouvert avec le monde. « En jouant, l'homme ne demeure pas en lui-même, dans le secteur fermé de son intériorité ; plutôt il sort extatiquement hors de lui-même dans un geste cosmique et donne une interprétation riche de sens du tout du monde » (Fink, 1960 : 22). Pour Fink, cette « force de production dérive du jeu du monde » (Fink, 1960 : 29). Comme nous l'avons vu au chapitre IV, tout ce qui est produit, et principalement les interprétations, a le caractère du jeu en tant que part virtuelle à s'approprier. Le virtuel est ce qui explique le jeu dans le monde. C'est parce qu'il y a du « jeu » dans le monde, c'est parce qu'il y a une part virtuelle à actualiser, qu'il y a production du monde (grâce à la création). Tout n'est pas défini, surtout pas le sens du jeu et du joueur, et l'actualisation de la part virtuelle est la fonction de jeu.

Ainsi faut-il comprendre Henriot lorsqu'il affirme que l'artiste et le technicien laissent une place au jeu au moment de produire œuvres et biens. « Par leur audace et une certaine perte de contrôle » sur leur production, ils introduisent une part de jeu dans leur travail et cette part est la part proprement créative. C'est le flottement de l'interprétation qui introduit de la différence dans le monde grâce à l'acte créatif. Ces « producteurs » ont besoin

du jeu pour créer et le jeu constitue probablement leur principale motivation. Le jeu est productif (Henriot, 1989 : 173) puisqu'il introduit de nouvelles occurrences qui sont par la suite incluses dans l'ordre du possible. Comme le dit Fink, tout ce que l'homme produit est issu du jeu et a la forme du jeu. Le jeu produit le monde et est le symbole pour interpréter l'humain et le monde.

Pour cette raison, Huizinga affirme que « sans un certain maintien de l'attitude ludique, aucune culture n'est possible » (1938 : 169), car le *jeu* du jeu (la fonction de jeu) permet justement de créer. Pour l'auteur, la culture est jouée, car du jeu est issue toute création de culture. Elle est apparue lorsque les individus n'étaient plus dans un rapport de nécessité avec la nature (survie²³²) et qu'ils ont fait « naître » la culture par un acte créatif issu du jeu du monde²³³. Huizinga croit que l'imagination est « jeu » : dès les débuts de l'humanité, l'homme a usé de son imagination et le jeu est né. Henriot ajoute que tout jeu est imaginé. L'imagination est cette part de création que le jeu permet, cette liberté interprétative qui crée le sens du jeu et de la culture. Certains jeux misent davantage sur les possibles pour produire leur sens alors que d'autres font la part belle au virtuel, laissant le joueur s'approprier le sens du jeu en créant de nouveaux possibles.

5.3.5 Jouer avec les possibles et la part virtuelle du jeu

L'espace d'appropriation est cet espace en puissance qui laisse une marge au joueur pour donner un sens unique à son expérience. Il est cette part de contingence indéfinie et illimitée du virtuel et n'existe que parce que dans tout jeu existe une part de virtuel. Selon Henriot, réduire la part d'incertitude est réduire d'autant la part de jeu (Henriot, 1989 : 244),

²³² Pourquoi « la faim, la maladie, le chômage, la misère, la mort appartiennent à un registre où le recours à l'idée de Jeu s'avère pour le moins déplacé » (Henriot, 1989 : 64) ? Contrairement à ce qu'affirme Henriot, ce n'est pas parce qu'il y a des valeurs ou des choses qui ne peuvent être interprétées à partir de la notion de jeu (question de moralité) ou parce que le jeu ne doit être présent que dans un monde où les besoins élémentaires sont comblés (le jeu est un luxe), mais bien parce qu'il n'y a pas, dans ces situations, de liberté interprétative pour l'individu : il n'y a pas de « jeu ». L'ensemble des contraintes ne laisse pas d'espace de mouvement.

²³³ Duflo donne une autre interprétation de cette idée de Huizinga (voir 1997b : 226).

mais nous ajoutons que réduire la part d'incertitude issue du virtuel est réduire d'autant l'espace d'appropriation. Plus la contingence issue du virtuel est grande, plus l'espace d'appropriation est large, car plus le joueur peut particulariser le sens de son jeu en créant de nouveaux possibles par des rapports différents aux variables. Plus l'espace en puissance du jeu est large, plus les sens produits par les expériences des joueurs peuvent être multiples, car les joueurs peuvent s'approprier la contingence du jeu et faire différer le sens du jeu en ajoutant de nouvelles formes. L'espace d'appropriation a en puissance cette part de virtualité que le joueur actualise ou non et qui peut transformer les règles du jeu ou les respecter, mais en les faisant résonner différemment.

Par exemple, dans WoW, les combats en arène à trois joueurs contre trois se font habituellement en réunissant trois classes d'avatars différentes puisque chacune a des habiletés particulières dont la réunion augmente les possibilités d'actions pour l'équipe (une classe d'attaquants, une classe de guérisseurs, etc.). Par expérience, ce type de trio constitue la meilleure stratégie pour gagner le combat et il est devenu « habituel » de faire ce choix. Or, nous avons vu que Xajev, Xejav et Xevaj étaient tous les trois des chamans (même classe) et avaient les mêmes habiletés (malgré certaines différences apportées grâce aux arbres de talents). Les joueurs de cette équipe ont détourné une habitude de jeu, se sont approprié ce qui était virtuellement présent jusque-là dans le jeu et l'ont actualisé en respectant les règles du jeu, mais en les interprétant différemment. Ils ont créé un nouveau sens au jeu grâce à cette nouvelle stratégie. À partir de ce moment, le fait de prendre trois avatars identiques n'est plus virtuel (présent en tant que structure dans la réalité du jeu, mais jamais réalisé encore), mais est devenu possible. Du fait de cette occurrence passée, le possible peut se répéter et les joueurs qui ont été témoins de cette occurrence pourront à leur tour reproduire, par « ressemblance », cette stratégie de jeu jusque-là virtuelle²³⁴.

²³⁴ Sans aucun jugement sur la valeur de cette stratégie – à savoir si elle est meilleure ou moins bonne que la stratégie « habituelle ».

C'est aussi en ce sens que l'on peut comprendre la « structure-Autruï » de Deleuze telle que présentée plus haut, au point 4.2.1²³⁵. Par la présence des autres, le joueur doit composer avec la structuration de son champ perceptif, mais aussi du champ des possibles. Les autres sont une condition d'organisation préexistante. Ils donnent une forme aux manières de jouer et limitent le jeu en l'inscrivant dans des habitudes. Autruï peut aussi instituer une régularité dans le sens à donner au jeu. Puisque dans l'ordre du possible, le sens a déjà été produit précédemment ou peut être envisagé, il est d'autant plus propice à être actualisé à nouveau. L'actualisation des possibles peut créer une habitude et devenir une disposition permanente. L'évaluation des possibles par les pairs forme des régularités dans les interprétations (le sens à donner aux variables du jeu, ce qu'il est mieux de faire, etc.). Ainsi des habitudes de jeu peuvent être développées et parfois même devenir une norme : les mêmes stratégies sont adoptées, les mêmes mouvements sont faits, les mêmes étapes de jeu sont suivies, etc. Les possibles devenus habitudes limitent l'espace d'appropriation, car ils répètent sur le mode de la ressemblance le « jeu » déjà produit sans faire intervenir sa part virtuelle.

En même temps qu'il limite les possibles en les inscrivant dans une habitude interprétative, Autruï expose aussi le joueur aux moyens de s'approprier les règles en créant de nouveaux possibles. Autruï donne une réalité à ce qui est en puissance et cette occurrence devient un possible pour ceux qui en font l'expérience directement ou indirectement (en tant que témoins). En voyant les autres faire preuve de leur liberté interprétative, de leur capacité d'autodétermination dans le cadre qui leur est fourni, le joueur s'ouvre à de nouvelles possibilités d'appropriation. Autruï peut démontrer de la créativité, de l'originalité et de la singularité dans les actions qu'il pose et créer des possibles qui court-circuitent la régularité du sens du jeu (par exemple, les joueurs de WoW qui se sont astreints à ne tuer aucun monstre). Autruï actualise la part virtuelle du jeu et crée de nouveaux possibles pour le joueur. La présence des autres peut élargir l'éventail des possibles en actualisant la part virtuelle du jeu.

²³⁵ Nous nous éloignons ici du concept tel qu'entendu par Deleuze et en faisons une interprétation personnelle, mais cette réflexion étant issue de ce concept, nous croyons important de souligner notre influence.

En témoignent tous les usages et sens créés par les joueurs qui font désormais partie de ce qu'est WoW (en tant que possibles). Ces occurrences étaient virtuellement présentes dans WoW, mais seule leur actualisation leur a donné une forme grâce à l'imagination des joueurs. Les conditions essentielles à l'actualisation d'un concours de photographie ou d'une activité sociale étaient réunies dans le réel du jeu et avaient un effet direct sur la forme que prendrait le jeu. Ces occurrences étaient virtuellement présentes (ou en « germe »), mais leurs formes étaient encore indéfinies jusqu'à leurs actualisations. Ces « germes » avaient des effets sur ce que devenait le jeu, à chaque instant, puisque leurs conditions essentielles d'actualisation étaient réunies (sauf l'acte du joueur, comme nous le verrons au chapitre suivant). En d'autres mots, le virtuel de l'espace d'appropriation créé par la structure-jeu a des effets sur le devenir du sens du jeu.

Si le virtuel est illimité, les conditions essentielles à son actualisation peuvent être limitées par la structure-jeu. Un espace d'appropriation restreint limite la liberté interprétative, l'expression du virtuel et, donc, les formes que peut prendre le jeu. Avec les concepts de possible et de virtuel, nous pouvons désormais mieux comprendre pourquoi certains jeux présentent un espace d'appropriation étroit (les conditions essentielles à l'actualisation de la part virtuelle sont restreintes) alors que d'autres jeux ont un espace d'appropriation en puissance large. Ces jeux favorisent l'expression de la part virtuelle, c'est-à-dire l'expression de la part créative du jeu. « Les jeux pauvres en liberté sont pauvres en inventions », nous dit à juste titre Duflo (1997b : 58).

Par exemple, pour revenir à *Tetris*, ce jeu fait une large part aux possibles, mais restreint les conditions essentielles à l'actualisation de la part virtuelle. La manière de jouer favorisée est celle du *ludus*. Au contraire, le jeu de rôle laisse une grande marge de manœuvre au joueur pour créer des sens nouveaux en favorisant l'expression de la part virtuelle : la manière de jouer favorisée est celle de la *paidia* et l'espace d'appropriation est très large. En ce sens, les expériences ludiques avec *Tetris* sont davantage similaires que celles du jeu de rôle qui diffèrent et permettent une particularisation de l'expérience. Quant à WoW, il se situe entre ces deux extrêmes, raison pour laquelle nous avons choisi ce jeu : sa structure laisse une grande marge au virtuel, mais les joueurs peuvent jouer de manière

répétitive. Un espace d'appropriation est laissé à la liberté interprétative du joueur pour créer le sens du jeu, mais tout dépend de la manière de jouer du joueur : la manière de jouer peut aussi bien être la *paidia*, qui favorise l'improvisation, que le *ludus* qui discipline le joueur.

En fait, certains facteurs peuvent favoriser l'expression de la part virtuelle (le facteur humain, la complexité du jeu, de sa structure, de ses variables, etc.) alors que d'autres peuvent la restreindre : les règles du jeu, les habitudes interprétatives, les discours, les stratégies de concepteurs, la matérialité du jeu, etc. Cependant, si des variables dépendent du jeu, d'autres dépendent du joueur lui-même. Même si la structure du jeu peut favoriser ou restreindre la mise en place des conditions essentielles à l'actualisation de la part virtuelle, l'actualisation de l'espace d'appropriation en puissance dépend uniquement du joueur en tant qu'interprète. Le jeu n'est déterminé que dans la mesure où ses règles le sont et produisent des possibles, mais, à l'intérieur de ces limites, la liberté interprétative du joueur lui permet de créer le jeu peu importe les contraintes.

Un nombre illimité de variables (du point de vue du joueur) interviennent dans l'interprétation que fait le joueur de WoW et la manière dont il va s'approprier le jeu. Ces variables ne sont pas fixes et dépendent aussi du contexte dans lequel elles s'actualisent. Les changements peuvent intervenir à plusieurs niveaux et venir transformer le sens du jeu : la perception ne « recueille » pas toujours les mêmes informations, le contenu de l'encyclopédie auquel réfère le joueur est en constante redéfinition, les processus interprétatifs sont eux-mêmes en constante sémiologie et introduisent une variété de facteurs, les habiletés et intérêts du joueur sont en constant changement, le contexte de pratique est toujours différent, etc. Toutes ces variables interviennent lors de l'actualisation du jeu. À partir du moment où un changement dans un élément constitutif du jeu ou un changement dans leurs relations a lieu, il y a émergence, soit un rapport différent du joueur aux éléments et règles du jeu. Aucun facteur ne limitera entièrement la liberté interprétative du joueur et l'expression de la part virtuelle : tout dépend de la manière de jouer du joueur. Plus *ludus* ou plus *paidia*, aucun jeu n'est entièrement l'expression de l'un ou l'autre. Sinon, comme nous l'avons vu, il y a annihilation du jeu. Même *Tetris* laisse une marge à l'interprétation pour créer des sens nouveaux (qu'expriment certains artistes, par exemple). Il y a toujours un « point de fuite »

qui rend le virtuel illimité et indéfini et qui permet le renouvellement des sens. Tout dépend des modes de rapport au jeu dans lesquels le joueur entrera.

5.3.6 Modes de rapport au jeu

Le rapport du joueur face au jeu s'inscrit dans quatre principaux modes, qui peuvent se côtoyer dans le même jeu, selon les manières de jouer qu'adopte le joueur à un moment ou à un autre. Ces modes se déclinent ainsi : 1) respecter les règles en jouant avec les occurrences possibles (passées ou théoriquement prévues) ou 2) respecter les règles en créant de nouveaux possibles (grâce à la part virtuelle du jeu) ou bien 3) transgresser les règles en trichant ou 4) les transgresser pour les réinventer. Durant le temps du jeu, le joueur entre nécessairement en rapport avec le jeu selon un de ces quatre modes, ce qui entraîne des interprétations différentes de son expérience ludique.

Tableau 5.2

Les modes de rapport du joueur aux règles du jeu

	En respectant les règles	En transgressant les règles
POSSIBLES	Répétition des occurrences	Tricherie
VIRTUEL	Nouvelles occurrences	Réinvention des règles

D'abord, le joueur peut entrer en rapport avec les possibles du jeu en respectant les règles. Le joueur doit choisir parmi différentes possibilités ou bien les résultats du jeu dépendent des possibles (comme dans le jeu de roulette, par exemple). Cette manière de jouer

répond au *ludus*, car il y a jeu « discipliné » avec les possibles. Il y a répétition des occurrences passées (le joueur a déjà fait l'expérience de ces résultats possibles) ou bien il y a répétition des occurrences théoriquement prévues (le joueur peut prévoir ces résultats possibles). Le joueur reste dans un cadre connu en respectant les règles. Le jeu est alors jeu des possibles dont la contingence assure le sens du jeu. Parmi tous les possibles connus, le joueur ignore celui qui s'actualisera, mais tente de maximiser l'idée qui est incluse dans les règles.

Cependant, le fait de demeurer à l'intérieur des règles du jeu n'empêche pas la création de nouvelles occurrences en actualisant une part virtuelle du jeu. Ce second mode représente un rapport inventif où de nouvelles occurrences sont créées. Le joueur peut imaginer de nouveaux coups, de nouvelles manières de faire, de nouvelles tactiques, des sens inusités, etc. en respectant les règles du jeu. De cette façon, il enrichit de nouveaux sens les possibilités du jeu en jouant de manière « improvisée » (*paidia*) pour réintroduire de l'espace de jeu dans le jeu. Aucun joueur avant lui n'avait pensé à agir de la sorte selon les règles du jeu. Le joueur renouvelle l'interprétation des règles, mais les respecte.

Ce rapport créatif peut s'opérer à l'intérieur des limites des règles, mais il peut y avoir une pression sur les règles ou même une transgression, ce qui amène le joueur à se questionner sur la validité de ce nouveau rapport au jeu dans le cadre prédéfini. Tant que cette occurrence n'avait pas eu lieu, c'est-à-dire tant que cette manière de faire, ce coup, ce mouvement dans le jeu n'avait pas eu lieu, aucun jugement n'était porté sur sa valeur. Cependant, lors de son actualisation, la question se pose : est-ce que cette nouvelle manière de faire fait partie des règles du jeu ou est-ce que cela les transgresse ? Dans ce dernier cas, est-ce une tricherie ou est-ce carrément un nouveau jeu ? Ou encore, est-ce la création d'un sens complètement différent du sens ludique, comme par exemple dans le cas des créateurs de *machinima* dans WoW où il n'est même plus question de jeu ? Dans l'ordre du virtuel, le dépassement des règles mène à une évaluation de la part du joueur et éventuellement de la communauté des joueurs à savoir si cette nouvelle occurrence peut être introduite aux règles socialement acceptées, si elle doit désormais être considérée comme de la tricherie ou si elle

est un nouveau jeu ou même une nouvelle activité. Elle peut être sujette à différents jugements, car la création n'affecte pas le jeu et le joueur de la même manière.

Au contraire, dans l'ordre des possibles, la transgression des règles est nécessairement une tricherie par rapport au jeu idéal, puisque s'il en était autrement du sens produit, ce sens ferait partie des règles du jeu. Si cette occurrence est acceptée par les joueurs, elle fait partie des règles du jeu (sauf si le propriétaire du jeu, Blizzard Entertainment, en empêche l'application) ; si elle n'est pas acceptée, elle est une tricherie (peu importe le jugement que porte officiellement Blizzard Entertainment). Pour qu'il y ait tricherie, il faut que cette possibilité ait préalablement été définie (toujours par occurrence passée ou par prévision théorique) à partir du point de vue du jeu idéal ou du sens du jeu qui est partagé par la communauté des joueurs (donc, avant que le jeu ne soit joué). Dans ce cas, il est préjugé que le dépassement des règles est une tricherie et le jugement est unique, bien qu'il soit dynamique : ce qui est considéré comme une tricherie ou non est évolutif et n'est jamais fixé une fois pour toutes.

En outre, si les modes de rapport sont théoriquement bien délimités, dans la pratique, certaines occurrences sont parfois difficiles à évaluer.

Gameworlds are strongly designed worlds where there is a right and a wrong. Follow the rule = right, break the rule = wrong. But even in this simplified world it turns out to be not that simple. There is a lot of gray space, and humans take delight in using it. Much inventiveness goes into not following the obvious aim of the game (Mortensen, 2008 : 220).

Alors que les uns considèrent certaines actions comme de la tricherie, d'autres les intègrent aux règles du jeu (comme dans l'exemple du *ninja looting* présenté au point 4.3.1). Deux joueurs d'un même jeu peuvent avoir une interprétation différente de ce qui est considéré en accord avec les règles ou non. Comme le dit Kücklich (2008), ce qui est considéré comme de la tricherie dépend du contexte et non de critères objectifs. Certaines occurrences et certaines règles sont discutables et tous n'accorderont pas la même valeur au sens qui est produit. Par exemple, certaines actions dans le jeu peuvent être l'expression d'une maximisation de l'interprétation des règles ou bien être un abus exploitant une faille du

jeu. Il est parfois difficile de faire la différence, surtout lorsque les joueurs experts (ou *power gamers*) se confrontent aux autres joueurs :

Power gamers often push systems to their limit by trying to "break" them or find points at which the game architecture is internally contradictory or malleable. In many ways it is these kinds of behaviours that get seen by broader game community (and quite often by the administrators) as looking far too similar to cheating. But power gamers generally see these kinds of explorations into the dynamics of the game as simply smart moves – that only by understanding the constraints of the system will you be able to most effectively play (Taylor, 2003 : 304).

Si certains jugent telles actions comme étant de la tricherie, d'autres peuvent croire que ces mouvements, ces pratiques ou ces coups sont l'expression de la créativité du joueur. Tricher peut parfois requérir de grandes capacités imaginatives de la part du joueur, ce qui est habituellement valorisé dans le cadre ludique. Plus encore, certaines transgressions peuvent changer de sens et éventuellement devenir des actions socialement acceptées dans le jeu. D'abord vue comme de la tricherie, cette manière d'user des règles peut ensuite être introduite dans l'ensemble des règles. L'évolution dans la valeur donnée aux actions est une des raisons pour lesquelles le joueur doit réfléchir à la dimension éthique du jeu. Comme nous le verrons au prochain chapitre, le souci éthique lui permet de juger de chaque action de manière immanente à son expérience (grâce aux affects, qui leur donnent une « valeur »). Aucun critère ne peut être fourni *a priori* pour juger des actions.

Un exemple illustrant cette ambiguïté du sens des actions dans le jeu (du rapport au jeu) concerne les additiels. Les additiels offrent des avantages indéniables aux joueurs qui les possèdent et permettent d'améliorer la performance de jeu en fournissant des informations supplémentaires au joueur et en réduisant son temps de réaction. Le logiciel du jeu a inclus la possibilité d'ajouter des additiels et Blizzard Entertainment autorise ou interdit l'utilisation de chacun de ces additiels. Pourtant, au moment de leur création, avant même d'avoir été approuvés ou non, ces additiels n'ont pas de « statut officiel » : ils sont la première occurrence d'une actualisation d'une part virtuelle du jeu. Les joueurs doivent alors déterminer eux-mêmes la valeur à accorder à cet additiel.

Même une fois ces additiels intégrés au logiciel du jeu, les joueurs doivent poser un jugement sur leur utilisation dans le cadre des règles du jeu. Certains les considèrent comme valables puisqu'ils ne font qu'« améliorer » les performances sans en changer le sens, mais d'autres les jugent comme une tricherie qui transgresse les règles du jeu puisque le jeu n'est plus le même : le rapport du joueur au jeu est, pour eux, perverti par l'ajout d'additiels. Alors que l'usage d'additiels est aujourd'hui largement répandu et est même devenu une norme dans certaines guildes (habitude interprétative), il revient toujours au joueur de définir le genre de rapport qu'il veut entretenir avec le jeu. À chaque nouvel additiel créé, la même question est posée : est-il en accord avec les règles du jeu ou est-ce de la tricherie ?

Dans WoW, de minuscules différences peuvent entraîner la victoire ou la défaite du joueur lors d'un combat, d'où l'importance de déterminer si l'usage d'additiels est toléré ou interdit, car ils favorisent la réussite. Il revient finalement au joueur de déterminer le sens du jeu qu'il veut produire et dans quel genre de rapport il veut entrer avec les signes du jeu, mais Kücklich (2008) nous rappelle que la tricherie a plus d'impact dans les jeux vidéo massivement multijoueurs du type de WoW que dans les autres types de jeux vidéo. Le monde persistant de WoW est créé par les joueurs eux-mêmes et chaque action reconfigure le jeu. En transgressant les règles, les tricheurs augmentent la contingence du jeu (ils augmentent les possibles qui ne sont pas permis par les règles), ce qui change le cadre à partir duquel les non-tricheurs doivent interpréter les signes du jeu. Les tricheries transforment le sens du jeu et la valeur que les joueurs donnent à chaque action, risquant du même coup de ruiner l'expérience ludique de plusieurs milliers de joueurs (c'est le bris du « contrat ludique » entre les joueurs). Par exemple, le fragile équilibre de l'économie peut être complètement bouleversé par la tricherie et les joueurs peuvent perdre tout intérêt à faire du commerce si certains peuvent se procurer des ressources de manière illimitée. Cette facette du jeu perdrait alors tout son sens, mais pire encore, le jeu lui-même pourrait être compromis par certaines formes de tricherie.

Conclusion du chapitre V : L'espace d'appropriation

Alors qu'au chapitre IV, nous avons étudié la production du sens du jeu, notre chapitre V a permis de concevoir le jeu comme une fonction universelle de création de sens grâce à l'actualisation de « ce qui n'a pas lieu ». Le chapitre IV nous a permis de comprendre *la manière* dont est produit le sens du jeu et le chapitre V, *ce qui rend possible* la production du sens (conditions de possibilité). En tant que fonction, le jeu est ce jeu mécanique de l'engrenage, ce « jeu du jeu », soit l'espace de la contingence des possibles et du virtuel. Que l'individu interprète son action comme du jeu ou non, la fonction de jeu permet à l'interprète de définir le sens et de faire émerger de nouveaux sens au jeu. Ainsi compris, celui qui gagne sa vie en utilisant la plate-forme WoW ou qui s'en sert pour rencontrer ses amis ne joue pas, au sens de la notion de jeu, mais il y a quand même du jeu (mécanique) dans son interprétation de WoW. Au contraire de ce que dit Henriot (1989 : 260), jouer, c'est plus que « savoir que l'on joue » : il peut y avoir jeu sans que le joueur pose le cadre interprétatif « ceci est du jeu ». Si tout n'est pas du jeu, il peut y avoir une part de jeu dans toute activité, même si elles ne prennent pas le sens relatif et culturel de « jeu ».

Ainsi, nous avons vu que l'interprétation n'est jamais entièrement contrôlée par le logiciel WoW, bien qu'elle soit limitée par de nombreuses contraintes. Que le sens produit soit prévu ou non par les concepteurs importe peu, puisque c'est le sens produit *pour et par* le joueur (ou l'utilisateur) qui détermine le jeu (ou l'usage). Le joueur est l'intermédiaire (pour reprendre le terme de Taylor) où a lieu le processus de médiation. Le jeu idéal n'est jamais atteint directement par le joueur, mais toujours seulement par interprétations et hypothèses validées ou non. À partir de ses actions, le joueur peut évaluer les résultats produits par le jeu selon une échelle (bonne ou mauvaise interprétation, pour une maximisation du jeu), mais le jeu idéal n'est jamais produit.

Ni l'objet, ni les discours, ni les concepteurs, ni la présence des autres ne peuvent limiter entièrement l'interprétation et l'actualisation de la part virtuelle du jeu. Aucune contrainte n'est totale puisque la fonction même de jeu est de permettre un espace de liberté

interprétative pour s'approprier le sens du jeu. Sans cet espace, il n'y a plus de jeu. Ainsi, par les règles qui servent de lignes directrices, mais qui rendent aussi possible la liberté ludique, les joueurs donnent un sens unique à leur expérience. Le jeu est la fonction de cette interprétation, raison pour laquelle nous disions précédemment que jouer, c'est interpréter (et, sur un plan fonctionnel, interpréter c'est bien souvent jouer). Dans cette interprétation existe un entre-deux (*inter*), c'est-à-dire qu'entre les règles qui forment un cadre à l'interprétation existe un flottement de sens dont la liberté interprétative s'empare : c'est le *jeu* du jeu et l'espace d'appropriation en puissance.

L'espace d'appropriation est alors l'espace des émergences qui permet une personnalisation de l'expérience ludique par l'actualisation d'une part virtuelle du jeu, c'est-à-dire par création de nouveaux possibles (dans la perspective du joueur). Les joueurs jouent à l'intérieur d'un certain nombre de règles du jeu, mais ils ne jouent pas exactement au même jeu. Le sens du jeu n'est pas « nécessairement » le même puisque aucun résultat n'est nécessaire. Énoncer un ensemble d'objectifs et de règles définissant un jeu n'est pas garant de l'expression du jeu par les joueurs, car le jeu est l'exercice de la liberté interprétative.

En outre, l'expérience ludique d'un joueur évolue : le jeu n'est pas interprété de manière constante et son usage est variable, compte tenu de l'évolution de l'encyclopédie du joueur, des discours, de la culture vidéoludique, etc. Le sens produit par le rapport du joueur à la structure-jeu est à chaque fois renouvelé. Chaque expérience ludique est unique et deux joueurs n'auront pas la même expérience de WoW.

La fusion du jeu vidéo et d'Internet est en train de briser l'un des moules essentiels de la culture des précédents millénaires et qui voulait que chacun partage a priori la même expérience : le même livre, la même pièce de théâtre, les mêmes informations dans les magazines ou le journal télévisé. Le jeu au sein de communautés virtuelles inaugure un nouveau modèle : l'histoire unique pour chaque participant. Dans un tel contexte, chaque joueur développe son propre scénario et le jeu vit sa propre vie. De cette façon, le spectacle propose une diversité toujours renouvelée (Ichbiah, 2004 : 378).

Bien qu'il soit reconnu comme étant un jeu plutôt contraignant, WoW est renouvelé par les interprétations des joueurs et est le lieu de diverses appropriations. Nous en avons fait

une liste, mais ces appropriations peuvent être à plus petite échelle et le jeu peut se voir modifié légèrement à chaque fois. Le jeu permet la production de divers sens. Aucun résultat n'arrive « nécessairement » : il y a des possibles dont l'issue est incertaine et une virtualité indéfinie et illimitée que le joueur peut actualiser. Cette actualisation d'une part virtuelle (du jeu, du monde) est la cause du renouvellement du sens : c'est la fonction du « jeu du jeu ».

Comme nous l'avons vu au troisième chapitre, Duflo a clairement montré que la « liberté » encadrée par les règles est une propriété dominante du jeu : « dans tout jeu, le joueur possède une liberté de choix, de mouvement ou de décision » (Duflo, 1997b : 57). Cette liberté est « inventive », car elle laisse au joueur une marge de manœuvre dans le jeu qui permet l'invention de solutions à des problèmes créés par les règles du jeu, par la « légalité ». Cette invention est l'actualisation d'une part virtuelle du jeu, à l'intérieur des règles ou en transgressant les règles pour les réinventer, ce qui a pour conséquence que cette liberté interprétative est constamment en relation de tension avec les règles. Les règles encadrent une liberté interprétative qui est l'espace d'appropriation, mais l'appropriation de ces règles peut mener à leur reformulation complète. « Because a game by its very nature has room for the movement of free play, it is always possible for players to drive a wedge into the system, bending and transforming it into a new shape » (Salen et Zimmerman, 2004 : 565). Salen et Zimmerman ont donné le nom de « transformative play » à cette forme de jeu qui s'approprie même les règles du jeu.

Cependant, les joueurs peuvent s'approprier le jeu de telle manière qu'au lieu d'élargir leur espace de jeu, ils sont davantage contraints. Bien que toutes les appropriations soient l'expression de la liberté interprétative, elles ne sont pas toutes bénéfiques pour le joueur, comme nous le verrons dans le prochain chapitre. Elles peuvent finalement réduire l'espace de jeu – comme nous l'avons vu avec Taylor et la création d'additiels de contrôle lors des raids. Néanmoins, l'expression d'une part virtuelle du jeu est la preuve de l'implication du joueur dans le sens à donner au jeu. Les joueurs créateurs de ces additiels ont eux-mêmes produit le sens de leur jeu. Pour Mortensen, rien n'est pire pour un jeu que le désintérêt des joueurs. « Gaming shows us that the real threat to a rewarding, functional

system is when the participants don't care » (Mortensen, 2008: 221). Il faut se soucier du jeu, mais plus précisément, il faut se soucier de son rapport au jeu.

Dans ce chapitre, nous avons commencé à esquisser quelques pistes de réflexion sur le rapport du joueur au jeu. Le joueur peut davantage se conformer aux règles et suivre les possibles. Cette manière de jouer a été qualifiée de *ludus*, car elle maintient de façon disciplinée les possibles du jeu par répétition. Au contraire, en tant qu'improvisation, la *paidia* vient ajouter de l'incertitude dans le jeu et élargir l'espace d'appropriation en actualisant une part virtuelle du jeu. S'il y a jeu avec les possibles définis et limités, il y a aussi jeu avec la part virtuelle, cette part indéfinie et illimitée de l'espace d'appropriation. Cet espace est donc le lieu de la différenciation par laquelle s'actualisent de nouvelles occurrences pour venir élargir le spectre des possibles et l'espace de jeu. Plus il y a actualisation de la part virtuelle du jeu, plus la marge de manœuvre du joueur est grande, plus son espace de liberté interprétative est large et plus son espace de jeu est vaste. Le joueur peut se conformer aux possibles connus ou inventer de nouveaux possibles en actualisant une part virtuelle du jeu.

Or, l'actualisation d'une part virtuelle pousse le joueur à se questionner sur la valeur de ses actes, car ses interprétations représentent les premières occurrences d'une manière de jouer. Si un jugement clair est posé sur les actions qui transgressent les règles dans l'ordre des possibles, il en va autrement dans l'ordre du virtuel où il peut y avoir invention d'occurrences nouvelles et réinvention des règles. Le jeu est ce que le joueur crée comme sens et il appartient finalement au joueur de déterminer le genre de rapport dans lequel il veut entrer en jouant. Actualiser les possibles du jeu et répéter ce qui a déjà été perçu ou conçu, ou actualiser une part virtuelle du jeu et s'approprier le jeu pour créer un sens unique à son expérience dépend seulement du joueur. Si le joueur définit l'espace de jeu par l'actualisation des possibles ou de la part virtuelle du jeu, il a donc une responsabilité dans le sens produit et dans la forme du jeu qui est partagée dans la communauté. C'est la dimension éthique du jeu que nous étudierons au prochain chapitre.

CHAPITRE VI

L'ÉTHIQUE DU JOUEUR

« The arguments according to which games are of little or no moral significance are false »

(Kimppa et Bissett, 2005: 37)

Suite à la présentation de notre conception du jeu aux chapitres IV et V, nous pouvons désormais affirmer que la fonction de jeu permet l'actualisation de ce qui n'a pas lieu ou n'a pas encore eu lieu. Il y a jeu avec la contingence des possibles non nécessaires, définis et limités, mais il y a aussi jeu avec la contingence du virtuel non nécessaire, indéfini et illimité. L'espace d'appropriation est cette part virtuelle du jeu que le joueur actualise en créant de nouveaux sens à son jeu et de nouveaux « possibles ». La structure du jeu peut favoriser ou restreindre l'expression de la part virtuelle : certains jeux présentent un espace d'appropriation plus large que d'autres. Malgré toutes les contraintes, WoW offre un espace d'appropriation large comparé à d'autres jeux vidéo. La preuve est la liste non exhaustive des exemples d'appropriations présentés au point 5.1.2 de notre thèse. Le fait que le jeu se joue en groupe, qu'il réunisse plusieurs jeux en un seul, qu'il soit complexe, etc. sont des facteurs qui favorisent l'expression de la part virtuelle, sans que les joueurs s'approprient nécessairement le jeu de la même manière.

Des joueurs peuvent jouer en favorisant l'expression de la part virtuelle alors que d'autres joueront principalement avec les possibles. Ces deux manières de jouer réfèrent à la *paidia*, où il y a jeu « improvisé » avec une part virtuelle, et au *ludus*, où il y a jeu « discipliné » avec les possibles. Aucun jugement n'est porté sur la valeur à accorder à une

manière ou à une autre de jouer : le joueur peut aborder WoW comme une *paidia* ou comme un *ludus*, dépendamment de l'expérience ludique à vivre. Si certains jeux favorisent la *paidia* ou le *ludus*, WoW intègre ces deux manières de jouer dans sa structure et il revient au joueur d'actualiser des possibles ou une part virtuelle. Dans tous les cas, le « jeu » est la combinaison de ces deux manières de jouer.

Actualiser les possibles du jeu et répéter ce qui a déjà été perçu ou conçu, ou actualiser une part virtuelle du jeu et s'approprier le jeu pour créer un sens unique à son expérience, dépend seulement du joueur – en tant qu'interprète du jeu. Le joueur est le seul évaluateur de son expérience ludique, c'est-à-dire le seul à donner une valeur au jeu grâce aux affects. Nous l'avons répété au chapitre IV, le sens du jeu est produit par le joueur et, malgré les limitations dans les interprétations, la contrainte n'est jamais totale. Le joueur actualise la forme du jeu, peu importe la structure ludique, car le jeu naît du rapport différentiel (virtuel) et répétitif (possibles) qu'entretient le joueur face aux règles.

Le joueur doit donc porter un jugement sur le jeu qu'il actualise, mais ce jugement ne concerne pas seulement le sens produit par ses actes, mais le sens de lui-même. Comme nous avons vu au quatrième chapitre, le jeu est « idée d'homme », mais « l'idée de jeu est en même temps une idée de l'homme : idée qu'il se fait lui-même de ce qu'il est, de ses pouvoirs » (Henriot, 1989 : 158). Gadamer ajoute que « le sens de son jeu est aussi une pure représentation de soi » (1960 : 123). Jouer n'est en rien insignifiant : en tant que terme relatif culturellement, le sens du jeu est une représentation du sens de soi-même et, considéré comme une fonction, le jeu permet à l'individu et au monde de se renouveler grâce à l'actualisation d'une part du virtuel. Le joueur est responsable du sens du jeu produit dans le monde (pour lui-même et pour les autres).

Or, ce sens n'est pas confiné dans le « cercle magique » tel que défini par Huizinga et a des répercussions à l'extérieur du champ sémantique du jeu. Pour cette raison, nous avons rejeté l'approche classique qui postule le sens du jeu de façon transcendantale, car elle exclut le jeu de « la vie quotidienne » et nie la responsabilité du joueur dans le sens produit. Grâce aux nouvelles perspectives, nous comprenons que le joueur est responsable du sens du jeu, à

tout moment. En fait, nous croyons que de nombreux liens unissent le jeu à l'éthique, car les deux sont liés. Définir le jeu ou actualiser la fonction de jeu fait nécessairement appel au rapport du joueur au jeu et à la réflexion éthique sur le sens actualisé par le joueur. Jouer est toujours une action et un « acte éthique », l'éthique étant entendue comme « l'art de diriger la conduite²³⁶ » (le concept sera davantage défini au point 6.3).

Certains auteurs ont étudié la valeur éthique du jeu vidéo en partant de la structure du ludique pour évaluer le rapport du joueur à cette structure. Cette démarche a été adoptée en partie par Matt McCormick dans son article « Is It Wrong to Play Violent Video Games ? » (2001), Ren Reynold dans son article « Playing a "Good" Game : A Philosophical Approach to Understanding The Morality of Games » (2002) et Miguel Sicart dans une grande partie de son livre *The Ethics of Computer Games* (2009). Dans notre thèse, nous ne partirons pas de la structure de WoW pour évaluer le rapport du joueur à cette structure, car nous adoptons la perspective du joueur. Cependant, nous rejoignons ces auteurs puisque ce rapport dépend en partie de la forme de l'objet, raison pour laquelle nous l'avons étudiée au chapitre I et IV : la structure du jeu définit les types d'expériences qui sont en puissance. Cette forme en puissance, nous l'avons définie à partir de l'espace d'appropriation que la structure du jeu crée et nous observerons désormais le type de rapport dans lequel entre le joueur avec cette structure et la manière dont il actualise le jeu virtuel. Nous partirons des deux concepts de jeu et d'espace d'appropriation et de la théorie spinoziste pour questionner la valeur du rapport du joueur au jeu et esquisser un modèle à partir duquel penser l'éthique du joueur. L'objectif n'est pas de décrire l'expérience de tous les joueurs, mais de proposer un idéal éthique basé sur l'appropriation pour amorcer une réflexion sur le rapport du joueur au jeu. Ce chapitre doit être considéré comme un travail exploratoire et une ouverture vers des pistes de réflexion à développer ultérieurement.

²³⁶ *Le Grand Robert de la langue française*, deuxième édition, 2001.

6.1 Jugements éthiques sur le jeu

Cette idée de lier l'éthique au jeu n'est pas nouvelle dans l'histoire de la pensée et il est intéressant de constater que les penseurs qui se sont intéressés au jeu avant la fin du XX^e siècle ont toujours discuté de ce sujet en jugeant de sa valeur pour l'individu. Leurs travaux sont utiles pour porter notre propre jugement sur la pratique vidéoludique. Depuis la Grèce antique, les philosophes ont posé un jugement sur la place du jeu dans le développement de l'homme et le jeu est fréquemment lié à des considérations morales et éthiques. Par exemple, Platon, Aristote et Pascal n'ont abordé le jeu qu'en discutant des règles de conduite, comme s'il y avait corrélation entre règles de vie et règles de jeu. Platon voit même dans le jeu un moyen d'apprendre à devenir de bons citoyens. Les jeux enseignent des manières d'être bonnes ou mauvaises aux peuples qui les pratiquent et ont de l'influence à l'extérieur de leur univers clos. En autant que l'individu s'adonne aux « bons » jeux, la pratique ludique est encouragée par Platon.

Au contraire, Aristote condamne le jeu, car la pratique ludique éloigne l'homme du plaisir pur et du bonheur. Le jeu peut avoir comme but le repos entre deux activités, mais ne saurait être pratiqué en vue de la félicité humaine. Ce serait plutôt par faiblesse que l'individu joue, car les grands esprits n'ont pas besoin du jeu dans leur vie. Pascal s'inscrit dans la pensée aristotélicienne du jeu, mais relativise le jugement sévère d'Aristote, car il voit quelque utilité à la pratique du jeu.

Ces jugements tranchés sur le jeu auront un impact sur la manière dont sera considérée la pratique des jeux dans la société et la valeur qui leur sera donnée et qui sera donnée aux joueurs eux-mêmes (et que les joueurs se donneront à eux-mêmes). L'héritage de cette posture sera telle que Fink affirme que la métaphysique a prédominé sur la poétique dans l'interprétation du sens du jeu. L'ordre rationnel l'emporte sur l'esthétique et prédétermine les catégories avec lesquelles on comprend le jeu depuis. Même si au XVIII^e siècle, Schiller tente d'introduire l'esthétique dans le jugement sur le jeu, la métaphysique de Platon et d'Aristote s'impose encore aujourd'hui. La pratique du jeu vidéo est jugée selon

qu'elle est « bien » ou « mal » et même le logiciel de jeu est évalué à partir de critères moraux *a priori*. Tous ces points de vue offrent un éclairage pertinent pour comprendre notre propre jugement sur la pratique vidéoludique.

6.1.1 Platon : la mise en valeur du jeu

La posture qui ancre le jeu dans le devenir même de l'homme est mise de l'avant par Platon (V^e-IV^e siècle av. J.C.). En mettant en scène Socrate dans *Les lois*, Platon discute explicitement des jeux et de leur utilité pour la cité et pour l'homme. Dans ces dialogues, l'Athénien affirme que « personne, dans aucune cité, ne se rend compte de l'importance décisive des jeux (en général) pour la législation, en ce qu'ils déterminent la stabilité ou l'instabilité des lois établies » (Platon, *Les lois* : 797a). En se répétant et répétant leurs règles d'une génération à l'autre, les jeux assurent du même coup une pérennité et une stabilité aux règles « sérieuses » qui concourent au bon fonctionnement de la cité.

Au contraire, si les jeux devaient être sans cesse réinventés, ce serait une tragédie pour la cité, puisqu'il y aurait en même temps une dévalorisation pour les lois anciennes et les traditions. L'Athénien exprime une crainte du changement, grand mal pour toute cité. Si les jeux des enfants sont sans cesse changeants, ils peuvent permettre d'identifier les enfants qui ne veulent pas jouer comme leurs ancêtres. Ces enfants « seront nécessairement des hommes différents de ce que devenaient en grandissant les enfants d'autrefois » (Platon, *Les lois* : 798b). Une fois devenus grands, ces enfants enclins au changement seront une menace pour les lois édictées par tradition. Il faut alors s'assurer que les enfants jouent aux mêmes jeux que leurs ancêtres pour assurer la stabilité politique de la cité et de ses valeurs morales exprimées dans les lois : ce qui a trait aux « louanges » et aux « blâmes » ne peut varier d'une génération à l'autre sans risquer de mettre en péril la cité. Les critères du Bien et du Mal ne doivent pas être changeants et cette stabilité peut être assurée par le jeu.

Chez les adultes, l'Athénien considère les jeux comme un bien répondant à la volonté divine. « Les jeux consacrés à la divinité, ainsi l'entendait Platon, sont les activités suprêmes de la vie auxquelles l'homme se doit de vouer son zèle » (Huizinga, 1951: 56). Les hommes ont été conçus comme des divertissements pour les dieux et sont leurs « marionnettes ». « Platon lui-même conçoit encore la relation des dieux avec les hommes comme un jeu » (Fink, 1960 : 30). En tant que « jouets divins », les hommes doivent, tout au long de leur vie, « se conformer à ce rôle et jouer aux jeux les plus beaux » (Platon, *Les lois* : 803c).

Ainsi apparaît la figure d'un oxymore du jeu et du sérieux : le jeu est le critère du sérieux. « L'être jouet de l'homme constitue du point de vue de son être ce qu'il y a de meilleur en lui, ce qui, pour l'homme, est le plus digne de sérieux » (Jouët-Pastré, 2006 : 39). Les individus sont amenés à jouer avec le plus grand sérieux et « le jeu est l'expression du sérieux humain [...] : tout être humain sans exception doit montrer son sérieux dans les jeux les plus beaux possibles » (Jouët-Pastré, 2006 : 24). Ces jeux les plus beaux possible sont « *toutes les activités* que doit pratiquer un homme digne de ce nom et détermine[nt] aussi ce qu'il ne doit pas faire » (Jouët-Pastré, 2006 : 29).

Le jeu pratiqué en accord avec la volonté divine est ainsi lié à des considérations éthiques et ne saurait être condamné (tout comme le plaisir, d'ailleurs). Le jeu mène l'individu vers le Bien : « Quel est donc le droit chemin ? C'est de vivre toute sa vie en jouant à certains jeux – sacrifices, chants, danses²³⁷... – de façon à se ménager la faveur des dieux, et à repousser ses ennemis en remportant sur eux la victoire au combat » (Platon, *Les lois* : 803d-803e). Cependant, s'il faut jouer, il faut *bien* jouer et certains jeux (ou certains sens donnés au polysémique mot « jeu ») sont condamnables. « Comment définir les beaux jeux des citoyens, quels sont leurs fondements, telles sont les questions qui sous-tendent la recherche des *Lois* » (Jouët-Pastré, 2006 : 36).

Par exemple, les beaux jeux sont ceux qui favorisent l'éducation. Le jeu serait « le moyen par excellence de l'éducation au point de recouvrir la notion même d'éducation »

²³⁷ Il est intéressant de constater que les exemples de jeux donnés par Platon ont, pour nous aujourd'hui, un autre sens. Nous reviendrons sur cette question en conclusion de notre thèse.

(Jouët-Pastré, 2006 : 12). Non seulement les jeunes apprennent à respecter les lois des anciens, mais ils font l'apprentissage de la vie et de ses activités grâce aux jeux. Platon croit que ceux qui veulent atteindre le plus possible la perfection dans quelque domaine doivent commencer à jouer dès l'enfance en s'amusant de façon sérieuse (*Les lois* : 643b). L'enfant doit jouer à exercer un métier pour apprendre son propre métier plus tard et, surtout, pour apprendre à aimer son métier. Les jeux sont un moyen idéal de s'entraîner et d'entrer en contact avec les plaisirs, les peines et les frayeurs pour mieux y réagir une fois rendu à l'âge adulte (Platon, *Les lois* : 635c et 635d). Plus encore, « le législateur peut éduquer l'homme à la vertu politique en modelant, par le moyen des jeux, ses affects, le fil du plaisir et celui de la peine, et en faire dès lors un parfait citoyen » (Jouët-Pastré, 2006 : 45).

Au-delà de l'utilité sociale du jeu en termes de stabilité de la cité et d'éducation des jeunes, Jouët-Pastré croit à « la *valeur ludique* de la réflexion législative menée par l'Athénien et ses amis » (2006 : 11). Le jeu serait le fil conducteur structurant les dialogues et fonderait la construction législative de la cité : légiférer, c'est déjà réfléchir à la notion de jeu. Le jeu est ainsi intimement lié à la question du « vivre ensemble » et de l'éthique : le jeu, s'il est pratiqué sérieusement (c'est-à-dire pour le divin), est vu comme un outil pour aider les individus à se conduire du mieux qu'ils le peuvent, pour être en adéquation avec eux-mêmes et se conformer à leur nature d'« être-jouet » des dieux (Jouët-Pastré, 2006 : 38).

À travers sa vision du jeu et du sérieux, Platon pose ainsi une réflexion sur les choix de vie des hommes, sur les manières de se comporter dans la cité et sur « ce qu'il faut être soi-même pour mener la vie la plus belle » (Platon, *Les lois* : 730b). Il semble y avoir une adéquation entre ce qui est le meilleur pour soi et le meilleur pour la cité, à travers le jeu : pour vivre la vie la plus belle, l'individu ne doit s'attarder qu'au sérieux ; seules les choses concernant les dieux sont sérieuses ; en tant que marionnette, les dieux veulent que l'homme joue ; alors l'homme doit jouer s'il veut mener la vie la plus belle, mais doit jouer aux jeux qui sont profitables pour la cité. Grâce aux beaux jeux, l'homme s'accorde avec lui-même tout au long de sa vie (Platon, *Les lois* : 804b).

6.1.2 Aristote : la condamnation du jeu

Alors que Platon met en lumière tous les apports positifs de la pratique ludique, Aristote (IV^e siècle av. J.C.) est beaucoup plus sévère. S'il n'a pas discuté longuement du jeu dans les écrits qui nous sont parvenus, son jugement aura un grand impact sur la façon de considérer les jeux en Occident. Dans l'*Éthique de Nicomaque* (parfois traduit par l'*Éthique à Nicomaque*), Aristote y consacre seulement quelques passages, mais expose clairement son point de vue. Dans cette œuvre, Aristote affirme que l'homme doit éviter la pratique des jeux, car les jeux l'éloignent du « plaisir pur et digne d'une âme libre ».

Aristote sépare les activités qui « se déploient pour elles-mêmes » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre I, chap. I) de celles qui ont une fin et qui s'expriment dans des actes. Cette fin est la même pour toutes les activités : le bien, c'est-à-dire « ce à quoi on tend en toutes circonstances » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre I, chap. I). Dans les livres et chapitres précédents, Aristote a présenté le bonheur comme « la fin suprême » de toute action humaine. Même s'il concède qu'il puisse y avoir une apparence de lien entre le bonheur et le jeu, Aristote affirme que « le bonheur ne peut consister dans le divertissement » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre X, chapitre VI). Le philosophe rejette catégoriquement ce rapprochement possible. « Ne serait-il pas étrange qu'il [le jeu] fût la fin suprême de la vie, qu'on se chargeât d'affaires et qu'on prît la peine, sa vie durant, uniquement en vue de s'amuser ? » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre X, chapitre VI).

Selon le philosophe grec, l'*eudaimonia*, souvent traduit par « bonheur », devrait être la visée de toute action. Or, l'*eudaimonia* « n'est ni une sensation, ni un état, comme le plaisir, ni même une disposition » (Duflo, 1997a : 8), mais plutôt un acte : « la fin suprême, le bonheur, est déploiement d'une activité, d'une *energeia* » (Duflo, 1997a : 8). Cependant, cette activité ne doit pas être utilitaire, mais plutôt trouver sa propre fin : « sont désirables en elles-mêmes les activités qui ne recherchent rien en dehors de leur pur exercice » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre X, chapitre VI). Le jeu paraît répondre à cette exigence, car il

semble faire partie des activités qui « se déploient pour elles-mêmes » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre I, chapitre I).

Néanmoins, Aristote élimine le jeu comme possibilité d'*eudaimonia*, car le jeu ne porte pas vraiment sa fin en soi : il est un moyen de parvenir à l'acte suivant, c'est-à-dire le travail. Dans *Politiques*, Aristote associe directement le jeu à la détente et au plaisir et l'oppose en cela au travail fatigant et exigeant : jouer n'est certainement pas ce qu'il convient de faire en tout temps, « car alors le jeu serait nécessairement pour nous la fin de la vie » (Aristote, *Politiques* : VIII, 3, 1337b). En d'autres mots, le jeu existe dans le but de se reposer entre deux activités. Ces propos font écho à ceux d'Hérodote (V^e siècle av. J.C.) pour qui l'homme est comme un arc qui ne peut être tendu en permanence : il doit être détendu pour pouvoir s'en servir au moment opportun. L'arc constamment tendu romprait, tout comme l'homme constamment au travail deviendrait fou (Hérodote cité dans Jouët-Pastré, 2006 : 32). L'homme doit se « dé-tendre » et le jeu est un moyen d'y parvenir.

Ainsi, le jeu peut servir à se reposer, mais est totalement discrédité comme possible fin suprême. Le bonheur ne se trouve en fait que dans les actions vertueuses, qui portent leur propre fin. Aristote ajoute que les choses sérieuses (dont le jeu ne fait manifestement pas partie selon lui) valent mieux que les choses plaisantes ou amusantes, c'est-à-dire que le travail a une plus grande valeur que le jeu pour « l'homme estimable » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre X, chapitre VI). En fait, « celui qui aime trop le jeu appartient à la catégorie des amateurs exagérés du repos » (Aristote, *Éthique de Nicomaque* : livre VII, chapitre VII) et manque de maîtrise de soi.

Cette vision aristotélicienne du jeu sera celle qui prédominera dans la civilisation romaine puis chrétienne, pour les siècles à venir. Rarement encouragé, le jeu est surtout interdit et associé aux « vices » (parce que habituellement associé aux jeux d'argent). Quelques empereurs romains font la promotion des jeux, mais toujours pour le bénéfice de leur empire : comme divertissement du peuple ou même comme source de revenus (avec les loteries). Dans la religion chrétienne, les jeux sont honnis ou à la limite tolérés dans certaines conditions précises, mais le vice de leur exercice est souvent mentionné, des ordres religieux

bannissant toute forme de jeu. Selon l'Église chrétienne, le jeu des adultes est associé aux péchés et constitue une menace pour la pureté des âmes. À cause de ce jugement moral, la majorité de la population occidentale considère le jeu comme une activité condamnable ou est du moins dévalorisée.

À partir du XX^e siècle, le jeu n'est plus nécessairement associé au péché, mais il n'en demeure pas moins qu'un jugement moral accompagne la plupart des commentaires faits sur le jeu et particulièrement le jeu vidéo. Le jugement d'Aristote a marqué et marque encore la conception du jeu dans notre civilisation : l'opposition ludique et sérieux, l'utilité du jeu comme repos du travail ou comme activité puérile et mineure, la perte de temps associée au jeu, etc.

6.1.3 Pascal : le jugement médian

Dans ses *Pensées* (1670), Pascal n'échappe pas à la vision aristotélicienne du jeu, mais relativise ses méfaits moraux. Grâce au développement du calcul des probabilités pour séparer les mises d'un jeu de façon juste (les partis), Pascal fait le pont entre les moralistes de son époque et les hommes de science. « La pensée de Pascal rencontre le jeu sous trois formes, comme problème mathématique, comme révélateur moral et comme paradigme » (Duflo, 1997a : 33). À travers sa pensée, non seulement l'exercice du jeu est basé sur la raison, mais il peut être juste et ne pas être condamnable.

Pascal affirme que le jeu divertit l'homme de sa condition misérable et le divertit de lui-même, ce qui peut être positif ou négatif. Alors que l'homme croit rechercher la victoire du jeu, il cherche en fait à s'oublier, à s'étourdir face à sa condition de mortel. La passion du jeu est passion du mouvement, de la poursuite d'une activité, car cette activité nous garantit de ne pas penser et de ne pas réfléchir sur soi. Le jeu est efficace en ce sens et le joueur ne saurait être condamné : si le jeu est condamnable, c'est seulement parce qu'il atteint ses fins.

En divertissant, le jeu nous éloigne du même coup d'une partie de nous-mêmes, d'une forme de spiritualité plus sensible.

La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement. Et cependant, c'est la plus grande de nos misères. Car c'est cela qui nous empêche principalement de songer à nous et qui nous fait perdre insensiblement. Sans cela nous serions dans l'ennui, et cet ennui nous pousserait à chercher un moyen plus solide d'en sortir, mais le divertissement nous amuse et nous fait arriver insensiblement à la mort (Pascal, 1670 : fragment 414).

À l'instar d'Aristote, Pascal rejette l'idée selon laquelle le jeu puisse mener au bonheur. Le jeu détourne notre esprit de notre condition misérable, ce qui aide l'homme à vivre, mais ce divertissement le détourne aussi du bonheur qu'il doit trouver en lui-même. Dépendre du monde et du jeu pour être heureux s'oppose au bonheur pascalien : l'homme est alors assujéti à ses passions.

Si l'homme était heureux, il le serait d'autant moins diverti, comme les saints et Dieu. Oui, mais n'est-ce pas être heureux que de pouvoir être réjoui par le divertissement ? Non; car il vient d'ailleurs et de dehors; et ainsi il est dépendant, et partout sujet à être troublé par mille accidents, qui font les afflictions inévitables (Pascal, 1670 : fragment 132).

Reste néanmoins que le jeu nous distrait aisément de notre malheur et peut être considéré comme une activité noble en ce sens : un « unique bien » (Pascal, 1670 : fragment 13) et ce, grâce à la « pensée de derrière » (Pascal, 1670 : fragment 90). Le jeu n'est pas méprisable en soi puisqu'il nous aide à vivre avec peu de moyens. Contrairement à ce qui est affirmé à cette époque, jouer n'est pas un péché selon Pascal. Or, le jeu doit être un « bon » jeu : un jeu non pas pour divertir bêtement l'individu, mais pour le rapprocher de Dieu. Le bon chrétien « est si loin de condamner le jeu qu'il en invente et propose un nouveau, mais qui sera ce jeu suprême qui ramènera le joueur à Dieu au lieu de l'en éloigner. Ce jeu s'appelle, pour nous, le pari pascalien » (Duflo, 1997a : 45). Comme pile ou face, Dieu existe ou n'existe pas. Pascal démontre que le joueur a tout à gagner à parier sur l'existence de Dieu et tout à perdre de la nier. Le philosophe détourne alors le sens du jeu : par ce pari, le joueur n'oublie plus sa condition, mais y revient entièrement. Le pari pascalien fait oublier le malheur, mais non pas en le divertissant, mais en ramenant le joueur à Dieu.

6.1.4 L'héritage

Ce type de pari n'a plus rien à voir avec le calcul des probabilités développé par Pascal pour séparer les mises d'un jeu de façon juste. Cependant, cet aspect de l'étude du jeu chez Pascal a inspiré plusieurs scientifiques. À partir des XVII^e et XVIII^e siècles, des mathématiciens commencent à s'intéresser au hasard mis en scène par certains jeux et mettent en valeur tous les calculs nécessaires à l'exercice de ce type de jeu. Par exemple, Leibniz croit que l'homme fait preuve d'une grande ingéniosité et créativité pour ce qui est des jeux et encourage leur étude. Selon ce qu'en dit Duflo, Leibniz imagine même la création d'une académie des jeux et souhaite voir l'apparition d'un traité exhaustif sur les jeux. Il se questionne sur différents genres de jeux basés sur le hasard, la stratégie et la réflexion ou basés sur les nombres, la situation et le mouvement. « Quelques lettres de Leibniz témoignent bien de cette nouvelle conception du jeu qui prend racine dans l'intérêt scientifique et rejaillit sur l'attention philosophique » (Duflo, 1997a: 27). Le jeu devient une manifestation de l'inventivité humaine dégagée des contraintes de la vie et suscite l'intérêt des plus grands esprits. Leibniz ne s'intéresse pas au jeu pour lui-même, mais pour cet « art d'inventer » (Leibniz, « Notes sur certains jeux » in *L'estime des apparences*, p.274 cité dans Duflo, 1997b: 33).

Malgré le rôle majeur que Pascal fait tenir plus ou moins directement au jeu dans la vie spirituelle et malgré les mathématiciens qui se penchent sur le hasard dans le jeu, l'activité ludique demeure considérée comme une activité puérile (en Occident). À la fin du XVIII^e siècle, l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert présente le jeu comme une activité frivole, mais aussi comme une activité conventionnelle, risquée en termes de mise et principalement basée sur l'argent, le hasard et l'incertitude du résultat. Au contraire de la pensée chrétienne issue d'Aristote qui condamne les jeux et tout particulièrement le hasard (parce qu'il est injuste), l'*Encyclopédie* présente le jeu comme légitime, s'il n'est pas pratiqué avec excès et s'il répond à des critères de justice entre tous les joueurs :

Ce n'est pas que je prétende que les jeux mixtes, ni même les jeux de hasard n'aient rien d'injuste, à en juger par le seul droit naturel; car outre qu'on s'engage au jeu de plein gré, chaque joueur expose son argent à un péril égal [...]. Les jeux et autres contrats où il rentre du hasard sont légitimes dès que ce qu'on risque de perdre de part et d'autre est égal et dès que le danger de perdre et l'espérance de gagner ont de part et d'autre une juste proportion (rubrique « jeu », VIII, 532, b, cité dans Duflo, 1997a : 53).

Le hasard est l'élément central de la définition du jeu à cette époque, mais cette définition fait aussi l'éloge de l'esprit, de l'intelligence et de la sagacité. L'ingéniosité et l'habileté du joueur « témoignent de ses capacités créatrices » et « de sa puissance » (Duflo, 1997a : 52). Selon la thèse de Duflo, Emmanuel Kant (1724-1804) opère un changement d'anthropologie du jeu qui sera l'entrée du jeu dans la philosophie moderne, avant sa pleine formulation par Schiller. Or, avant de renouveler le concept de jeu, Kant réaffirme les idées générales circulant sur le jeu, à savoir que l'adulte qui joue est comme un enfant (Kant, 1803 : 147).

En outre, pour le philosophe allemand, le jeu et le travail sont distincts et ne sauraient se confondre. En ce sens, il relativise l'usage du jeu en éducation. Le travail est coercitif et l'enfant doit en apprendre les contraintes. Le travail vise un but dont l'atteinte peut être pénible alors que le jeu se suffit à lui-même et est agréable à faire. « Dans le travail l'occupation n'est pas en elle-même agréable, mais c'est dans un autre but qu'on l'entreprend. En revanche, l'occupation dans un jeu est en elle-même agréable sans qu'il soit besoin de se proposer un but » (Kant, 1803 : 147). Le jeu ne saurait envahir le domaine scolaire, mais est en partie nécessaire dans l'éducation²³⁸ : le jeu permet le développement de l'individu. Le jeu est « cette harmonie présupposée, cet accord, en l'homme et entre les hommes » (Duflo, 1997a: 89).

Cette idée sera reprise et développée par Friedrich von Schiller (1759-1805). Dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (1795), Schiller fait référence au point de vue kantien et reprend l'idée selon laquelle le jeu serait le point de rencontre de la raison (intelligible) et du sensible (empirique). La thèse de Schiller donnera une valeur esthétique au

²³⁸ Selon la thèse de Gilles Brougères (2002), cette idée avait précédemment été soutenue par Jean-Jacques Rousseau (1672-1747) pour qui le jeu est une nécessité naturelle pour l'enfant.

jeu et relativisera la posture métaphysique développée dans la Grèce antique. Selon Duflo, l'historique de notre conception moderne du « jeu » remonte à l'époque où Schiller opère une transformation dans le sens à donner au jeu : « [La mutation] a lieu aux XVII^e et XVIII^e siècles, et trouve son complet achèvement dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme de Schiller*, après lesquelles commence l'histoire contemporaine de la pensée du jeu » (Duflo, 1997a : 7).

Au XX^e siècle, le jeu n'est plus nécessairement associé au « péché », mais il n'en demeure pas moins qu'un jugement moral ou éthique accompagne souvent les définitions communément données au jeu. Le jeu est puéril et peut être « dangereux » s'il est pratiqué abusivement ; il est controversé s'il est pratiqué pour faire des gains monétaires ; il doit demeurer gratuit et ne produire aucun bien ; il est efficace en pédagogie, mais peut détourner les enfants d'une activité sérieuse, etc. Certains dictionnaires ou encyclopédies ajoutent que le jeu n'est qu'un divertissement, qu'il provoque du plaisir, qu'il n'a pas d'autres fins que lui-même, etc. En fait, au cours du siècle, les définitions du jeu deviennent de plus en plus précises par rapport aux siècles précédents et couvrent une pratique de plus en plus large qui ne concerne plus seulement les jeux basés sur le hasard. Il est de plus en plus étudié, mais continue en même temps d'être l'objet de différents jugements.

Par exemple, Caillois, qui a pourtant longuement travaillé le concept de jeu, pose lui-même un jugement de valeur et son point de vue reflète l'influence aristotélicienne de ce qu'est un « bon » jeu (les jeux de compétition et de simulacre) et un « mauvais » jeu (les jeux de hasard et de vertige). En associant les premiers jeux à un certain type de peuple (les civilisations « ordonnées ») et les seconds à un autre type (les sociétés à « tohu-bohu »), le lecteur arrive à la conclusion que les civilisations ordonnées (Incas, Chinois, Romains...) jouent aux bons jeux et que les sociétés à tohu-bohu (d'Afrique, d'Amérique, d'Océanie) jouent aux mauvais... De la même manière, les jeux vidéo font l'objet de plusieurs évaluations morales. Certains en font la promotion en vantant leurs bienfaits pour le joueur

alors que d'autres voudraient tout simplement les censurer ou même les interdire²³⁹. Il semble difficile de ne pas poser un jugement sur la pratique du jeu vidéo quelle que soit l'approche adoptée, mais l'intérêt des nouvelles perspectives sur le jeu est de donner au joueur la possibilité d'être le producteur du sens éthique de son activité. La valeur du jeu n'est plus imposée de manière transcendante, comme il l'a été depuis Platon, mais surtout Aristote, mais est immanente à l'expérience du joueur : c'est à lui de poser un jugement sur la valeur du jeu.

6.2 Responsabilité du joueur

Ce que nous reprochons principalement aux définitions données du jeu avant celles proposées par les auteurs issus des nouvelles perspectives est d'avoir fait du joueur un être sans pouvoir sur le sens à donner à son activité. Depuis la Grèce antique, le joueur semble en état d'infériorité par rapport à une activité qui impose son sens et sa valeur de manière *a priori*. Le joueur est « impuissant ».

Or, nous constatons que le joueur joue avec ce qui n'a pas lieu et qu'il a un pouvoir sur le sens produit. À l'instar de Sicart, nous croyons que le joueur est un être doté d'une éthique : « computer game players are ethical agents, and [...] the ethics of computer game should be seen as a complex network of responsibilities and moral duties » (2009 : 4). À même le concept de jeu est incluse l'idée selon laquelle le joueur est responsable de sa liberté ludique pour actualiser tel ou tel sens au jeu, car le joueur joue avec ce qui n'a pas lieu. Il a un espace de mouvement, doit prendre des décisions, doit interpréter les règles du jeu et porte l'entière responsabilité du sens produit par son activité. Parce que l'activité ludique fait partie de la réalité et n'est pas seulement « en puissance », elle a des effets sur le joueur et le monde dans lequel il vit : « the experience of the game is so real that it affects our well-being » (Sicart, 2009 : 44). Le joueur est responsable du sens produit pour lui-même, mais aussi pour

²³⁹ Par exemple, les sénateurs Chuck Schumer et Joe Lieberman ont mené un combat pour faire interdire la diffusion de certains jeux vidéo et ont protesté contre la représentation de la violence dans ce type de média (début des années 2000).

les autres et le monde dans lequel il vit. Le jeu n'est plus nécessairement une activité opposée au sérieux, une activité puérile et mineure, son utilité n'est pas seulement un repos du travail, il n'est pas question de « perdre son temps », etc. Le sens et la valeur du jeu peuvent être tout autres pour le joueur qui en fait l'expérience.

Bien sûr, nous avons répété à de nombreuses reprises que le sens du jeu est contraint par la nature de l'objet, par les discours, par les expériences et connaissances du joueur, par les stratégies des concepteurs, etc. Par exemple, *World of Warcraft* est un objet donné qui présente un ensemble de signes dont le joueur ne peut faire abstraction. Cependant, ce dont il est question dans notre thèse n'est pas la valeur des représentations de WoW, mais bien le rapport que le joueur entretient avec ce jeu. Nous remarquons que peu importe les représentations, c'est plutôt le genre de rapport dans lequel entre le joueur avec le jeu qui produit le sens du jeu pour le joueur et qui l'affecte. Nous croyons que si les auteurs qui se sont intéressés au jeu n'ont pu s'empêcher de poser un jugement, la cause provient du concept même de jeu qui est inextricablement lié à l'éthique. La pratique ludique engage une responsabilité personnelle et sociale de la part du joueur, car le joueur doit apprendre à « diriger sa conduite ludique ».

6.2.1 Responsabilité vis-à-vis de soi-même

Comme le jeu est toujours jeu avec ce qui est contingent, le joueur est responsable de son actualisation. Même si d'autres peuvent produire le même sens que lui, le joueur est le seul responsable du sens du jeu, car personne ne peut jouer à sa place (le « joueur » ne jouerait plus). Il a un ensemble de possibilités et un espace d'appropriation dont il est responsable. « Ce qui définit le jeu [...] c'est le fait que le sujet qui s'y engage assume sa responsabilité en allant au-devant d'un avenir dont il n'est pas parvenu à supprimer le plus grand nombre possible d'aléas » (Henriot, 1989 : 244). En d'autres mots, le joueur est responsable de sa liberté ludique et de son rapport (tendu) avec les règles du jeu.

Par définition, le joueur n'est jamais passif et est impliqué dans la production du sens. Jouer « consiste en une suite de décisions prises à partir d'un ensemble d'hypothèses » (Henriot, 1989 : 286). En tant qu'interprète et producteur du jeu, il revient au joueur de prendre les décisions et le poids de ces décisions n'est porté que par lui. Henriot rappelle d'ailleurs que « Kierkegaard introduit, avec l'idée de Jeu celle d'un choix libre, d'une incertitude radicale qui place l'individu dans une situation d'absolue responsabilité » (1989 : 250). La forme que prendra le jeu dépend de chaque action et de l'actualisation des possibles et d'une part virtuelle du jeu.

Le joueur peut s'en tenir à répéter les possibles ou plutôt créer de nouvelles possibilités en respectant ou non les règles : en les réinventant ou en trichant. Sa responsabilité est grande puisqu'il doit définir les critères par lesquels il évaluera ses actions et sa manière de jouer (plus *ludus* ou *paidia*). Ces critères ne sont pas transcendants, car le jeu idéal n'est pas à atteindre. Cet immanentisme responsabilise d'autant plus le joueur sur le sens à donner à son expérience ludique puisque lui-même définit les limites par lesquelles il jugera de ses actions.

Plus encore, l'évaluation de ses actions définit le devenir du joueur. Sa manière de jouer s'actualise dans des actions qui définissent ce qu'il devient par le jugement de sa conduite. « Phenomenologically, the player-subject²⁴⁰ as skin acts as a being that creates the game and is created by the game, in a process of dialogue in which the player uses moral reasoning in her relation with the game » (Sicart, 2009 : 81). Pour Platon, le jeu est jeu devant les dieux, puis il devient jeu devant Dieu à partir de la Chrétienté (fortement influencée par Aristote). Aujourd'hui, le jeu devient jeu devant soi. « Au joueur d'en décider, et, par la même occasion, de décider de soi » (Henriot, 1989 : 248). Puisque le joueur se définit par son action (jouer), le sens qu'il donne à cette action le définit lui-même et lui donne l'entière responsabilité quant au sens qu'il produit et se donne : « le jeu est [...] exercice de soi » (Henriot, 1989 : 279).

²⁴⁰ Sicart considère l'expérience du jeu comme un procès de subjectivation et se sert de la théorie foucauldienne du sujet et des relations de pouvoir et de la théorie du *boby-subject* de Barbara Becker pour expliquer l'éthique du joueur.

Selon Huizinga, le jeu exprime l'interprétation du monde faite par une communauté, ce à quoi nous ajouterions que le jeu exprime aussi l'interprétation de soi par un individu. C'est un mode de rapport à soi qui s'exprime dans le jeu. Si, comme le croit Caillois, les variantes dans les formes des jeux reflètent les valeurs d'une culture, les variantes dans la forme que donne le joueur à WoW reflète aussi ses valeurs. Ce qu'il fera du jeu caractérise ses qualités de joueur et dépend de son rapport aux règles et à sa liberté interprétative. Jouer donne sens au joueur et n'est en rien insignifiant pour l'individu.

Comme nous l'avons vu au troisième chapitre, Henriot croit que le jeu existentiel est le jeu entre le sujet et lui-même qui lui permet de s'inventer comme auteur et acteur de son acte. « Le jeu tient à l'intervalle qui sépare le sujet de lui-même, mais aussi lui permet de s'attacher à une image de soi sans la représentation de laquelle il ne pourrait se vouloir autre qu'il est » (Henriot, 1969 : 95). Alors qu'Henriot a une approche plus « psychologisante », nous croyons que cet intervalle est en fait la marge de manœuvre du joueur pour actualiser la part en puissance de son rapport à un ensemble de règles, rapport qui le définira lui-même. « *L'homo ludens* n'est pas seulement l'homme qui joue : il est l'être dont l'être même est d'être jouant » (Henriot, 1969 : 101). Comme le dit Fink, le jeu est une ouverture et permet à l'homme de s'éloigner de lui-même pour s'inventer. Grâce à la dialectique du jeu, l'individu est un produit et un producteur de lui-même : il a le pouvoir de se faire autrement. Fink et Henriot montrent bien en quoi le jeu responsabilise l'individu dans son devenir.

Celui qui fait usage de sa liberté interprétative en s'appropriant le jeu, celui qui triche ou celui qui demeure dans les possibles encadrés par les règles n'affectent pas également le jeu et ne sont pas affectés de la même façon. Chaque décision affecte différemment le sens du jeu et ce sens affecte alors différemment le joueur : son rapport au jeu et à lui-même se définit par cet échange. Par exemple, celui qui triche deviendra un « tricheur » et se jugera comme tel. Nous avons vu au chapitre IV que les affects qualifient le joueur en donnant une valeur positive ou négative à un état variable du jeu par ses actions (physiques ou mentales). En posant des actions pour actualiser le jeu, le joueur perçoit et conçoit le jeu en donnant un sens aux représentations produites par son rapport entre la structure du jeu et lui-même. Cependant, en affectant le jeu, le joueur lui donne et se donne une valeur positive ou négative

et est lui-même affecté par ce jeu actualisé. Le joueur est responsable du sens de cette valeur et est affecté positivement ou négativement selon le type de rapport dans lequel il s'engage avec la structure ludique. Le joueur est d'autant plus responsable du sens dans un jeu tel que WoW, car sa structure est qualifiée « d'ouverte » et les joueurs sont invités à définir eux-mêmes une partie des objectifs de jeu (Nielsen, Smith et Tosca, 2008 : 42).

6.2.2 Responsabilité sociale

Le joueur est responsable du sens à donner au jeu pour lui-même, mais est aussi responsable du sens qui est partagé parmi la communauté des joueurs. WoW est un jeu de groupe et les sens produits n'affectent pas seulement le jeu et le joueur, mais aussi la communauté des joueurs qui partagent cet espace de sens ludique – nous pourrions dire, cet espace public. Pour Caillois et Henriot (1989 : 290), même si le joueur est seul, il joue avec d'autres. Pour Rettberg, Salen et Zimmerman aussi, le jeu est toujours une activité sociale et une façon d'entrer en contact. Le jeu apparaît comme un système symbolique par lequel les joueurs communiquent. Ils se présentent aux autres joueurs, produisent du sens par leurs actions dans le jeu et forment une communauté. « There is more at stake than simply winning or losing the game. In *World of Warcraft* and other contemporary MMOGs that are not narrowly defined contests but complex social systems, we need to consider the nature of both the "know-how" and the "how to be" that the game teaches us » (Rettberg, 2008 : 25). WoW n'est pas seulement un système mathématique programmé, mais aussi un système social complexe faisant partie intégrante du jeu. Les membres de ce système social évaluent le comportement du joueur, le gratifient et le punissent s'il y a lieu ; l'ouvrent à d'autres possibles ou le restreignent dans ses interprétations. « Becoming a player is the act of learning the practices that the historical community considers desirable and undesirable. Playing is learning to be a good player, to care about how to participate in the game » (Sicart, 2009: 91). Le joueur apprend à être ce qu'il faut dans le jeu par son rapport aux autres joueurs : suivre les possibles ou inventer de nouveaux possibles, respecter les règles ou les transgresser.

Transgresser les règles dans l'ordre du possible, c'est-à-dire tricher, n'a de sens que parce qu'il y a d'autres joueurs : la tricherie est toujours tricherie devant les autres²⁴¹. « Cheating in a game without any other players might be bad for one's virtue, but in other respects it is not morally wrong » (Kimppa et Bissett, 2005: 32). Le joueur qui joue en solitaire et qui transgresse une règle modifie le jeu, mais les conséquences n'affecteront que le sens du jeu pour lui. Cependant, dans un jeu en groupe, le sens produit par un joueur est toujours partagé par la communauté et transgresser les règles, dont le sens est partagé²⁴², affecte autant le sens du jeu pour le joueur que pour le groupe. « When actually cheating other players, other human beings, it will become a moral offence » (Kimppa et Bissett, 2005: 32). Le tricheur limite la liberté ludique des autres en contrôlant le sens du jeu et tricher a toujours un impact social.

En outre, même les appropriations qui semblent ne concerner qu'un joueur prennent un sens social. Les joueurs qui s'approprient le jeu deviennent des producteurs, non seulement pour le sens de leur jeu, mais aussi le sens du jeu pour les autres joueurs. À partir du moment où les joueurs deviennent des producteurs du jeu, leurs activités prennent un sens social puisque leurs appropriations sont partagées ou, du moins, partageables. L'appropriation peut être jugée par le joueur lui-même, mais l'est aussi par la communauté des joueurs (comme nous l'avons vu avec l'exemple des additiels). Dans un jeu en réseau tel que WoW, chaque appropriation est perçue par les autres joueurs qui sont affectés par les effets produits par cette nouvelle manière de faire, ce nouveau sens, ce nouveau coup, etc. Toutes ces appropriations constituent finalement le sens commun du jeu que les joueurs partagent dans un même espace ludique. Ainsi, s'approprier le jeu n'a pas seulement lieu au

²⁴¹ En ce sens, nous relativisons les propos de Mia Consalvo (2005) pour qui il y a tricherie même dans les jeux en solo : par exemple, lorsque le joueur utilise des « cheat codes ». Le joueur en solitaire établit les règles de son propre jeu et il lui revient la responsabilité d'évaluer pour soi-même s'il considère qu'il triche, vis-à-vis lui-même et non pas à partir du jeu idéal. Le joueur de jeu solo ne triche que dans la perspective où aucun jeu ne se joue seul : le joueur joue toujours « devant » ou « contre » d'autres joueurs à qui il se compare, à qui il raconte ses « exploits », avec qui il partage ses trucs, etc.

²⁴² Il n'est pas question de transgresser les règles idéelles, mais les règles telles que le groupe les applique.

niveau du sens, des usages et des règles, mais aussi au niveau de la culture vidéoludique qui est produite ou du capital de jeu qui se développe.

Plus le joueur s'approprie le jeu et le transforme, plus il prend part à l'édification de la culture du jeu : les appropriations sont intégrées au jeu et dans la culture vidéoludique. Par la suite, elles peuvent devenir une habitude interprétative. En s'appropriant WoW, le joueur contribue à la production de la culture de WoW et aux « manières de faire ». Outre les nouveaux possibles qu'il peut créer en s'appropriant le jeu, il peut reproduire (par répétition des possibles) certaines occurrences et ces possibles peuvent devenir des normes – comme l'exemple de certains additiels que tous les joueurs d'un certain niveau doivent posséder.

Si les pratiques des joueurs transforment WoW, elles peuvent aussi transformer les autres jeux vidéo et les jeux à venir. Par exemple, la création de *machinima* est apparue lorsque des joueurs se sont approprié le jeu *Quake*. Aujourd'hui, une grande quantité de jeux vidéo ont servi de décor à la production de ces courts-métrages et WoW est devenu un décor commun pour ce genre de pratique. Cette appropriation des « décors » des jeux vidéo est passée dans la culture vidéoludique démontrant à quel point les appropriations participent au sens commun du jeu vidéo.

Si les appropriations participent au sens commun des jeux vidéo, elles participent aussi à la création de la culture dans un sens large. Comme le disent Salen et Zimmerman, WoW peut être vu comme un moyen de transformer les relations sociales (*transformative social play*) et peut même être un système d'émergence culturelle (*culturally emergent system*), c'est-à-dire un contexte de production culturelle (conformément à la pensée de Huizinga). Le jeu produit aussi du sens au niveau pragmatique et si la culture dans laquelle il s'insère est un facteur lors de l'interprétation²⁴³, WoW a aussi ses effets sur la culture. Le jeu produit de la culture par les appropriations qui sont faites et les manières de faire qui

²⁴³ Comme nous l'avons vu au point 1.3 avec les diverses analyses produites sur WoW, ce jeu entretient de nombreux liens avec la culture dont il est issu : autant par rapport aux concepteurs qui ont repris certains éléments (mythologie, histoire de l'Occident, système capitaliste, etc.) que par rapport aux joueurs qui reproduisent certaines structures (stéréotypes, domination, besoin de faire de l'argent, etc.).

deviennent communes et qui peuvent être reproduites à l'extérieur de la plate-forme de jeu. « Player-as-producer artefacts not only reflect the meanings and values of the games from which they arise, but also contribute to the meaning and value of the cultural contexts in which the games exist » (Salen et Zimmerman, 2004 : 544). Par exemple, WoW peut devenir une plate-forme de communication comme n'importe quel autre outil de communication utilisé dans la société et ce genre d'usage du jeu a des impacts sur la représentation de la communication dans un sens large²⁴⁴.

Le jeu est un contexte de production permettant de créer de nouvelles manières de faire dans les types de communication, dans les interactions sociales, dans les sens donnés à la plate-forme à l'extérieur du contexte de jeu, dans la manière d'organiser la connaissance et l'apprentissage, etc. Comme nous l'avons vu, WoW est projeté dans la sphère de la vie sociale, du travail, de la création artistique, etc. L'appropriation de WoW permet au joueur ou à l'utilisateur de produire des effets dans leur culture et leur société, ce qui entraîne une responsabilité d'autant plus grande pour le joueur. Au contraire de ce que certains pourraient croire, le jeu n'est pas circonscrit au cercle magique et aucune des actions du joueur n'est insignifiante. « Precisely because games can be moral experiences, players have to be taken into account as agents who use ethical thinking not exclusive to the game experience, but related to their being in the world » (Sicart, 2009 : 104). Le sens produit par le joueur a des impacts à l'extérieur du domaine ludique – d'où l'importance de réfléchir à la dimension éthique du jeu. « Players no longer are passive moral creatures, exposed to unethical content : computer game players reflect, relate, and create with an ethical mind » (Sicart, 2009 : 4). Il nous reste désormais à proposer un modèle pour réfléchir à cette éthique du joueur.

²⁴⁴ Nous ne pouvons pas élaborer davantage sur cette idée pour le moment, mais nos analyses futures dans le cadre de la recherche *Homo Ludens* s'attarderont entre autres à cette problématique.

6.3 L'éthique spinoziste

Depuis les écrits de Huizinga et Suits, le jeu est considéré comme une conduite, une attitude – idée que maintient Malaby et plusieurs autres théoriciens. Il n'est pas une structure ou un objet prédéfini, mais un rapport de sens entretenu par un joueur face à une activité qu'il qualifie de jeu (notion). Plus encore, le jeu est cet espace de liberté interprétative permettant au joueur de produire du sens par différenciation ou répétition lors de l'actualisation (fonction). Faire l'exercice de cette liberté, aussi encadrée soit-elle par les règles du jeu, relève de questions éthiques.

En effet, la conduite ludique qui actualise ce qui est contingent dans la structure du jeu en faisant l'exercice de la liberté interprétative est évaluée par le joueur. Il lui revient l'entière responsabilité de son attitude. À lui la responsabilité d'établir les critères par lesquels il jugera de ses actions et du sens produit non seulement pour lui-même, mais aussi pour les autres joueurs, pour la communauté des joueurs et pour la société dans laquelle il vit.

Ces critères évaluant la conduite ludique définissent en fait ce que sera l'éthique du joueur. Le sens donné au mot éthique peut être multiple, mais nous croyons, à l'instar de Lawrence Olivier²⁴⁵, que l'éthique (souvent qualifiée d'immanente) ne doit pas être mise en

²⁴⁵ « La distinction entre éthique et morale n'est pas aussi évidente qu'il n'y paraît. Paul Ricoeur (*Soi comme un autre*, Paris, Seuil, 1990) rappelle qu'étymologiquement il n'y a pas de distinction entre éthique et morale si ce n'est que le premier vient du grec et le second, du latin et qu'ils renvoient tous les deux aux mœurs. Paul Audi, (*Supériorité de l'éthique*, Paris, Presses universitaires de France, 1999) tente pour sa part de fonder la distinction entre les deux. En admettant que l'éthique ne peut se passer de la normativité, il rappelle qu'elle relève au contraire de la morale, d'une visée (la bonté). Ayant une visée singulière, l'éthique se sépare de la morale, développe un domaine propre, celui des pratiques de soi. Il me semble pourtant que l'argument de Audi n'ébranle pas complètement celui que développe Ricoeur qui affirme que l'éthique ne peut être effective qu'à l'intérieur d'une forme morale universelle. Ce n'est qu'à partir des normes – universelles – qu'une morale propose qu'une pratique éthique est possible. Sans ces normes, l'éthique n'est rien d'autre qu'un discours vide, sans assise réelle. Affirmer que les valeurs de l'éthique viennent de l'individu lui-même n'est pas un argument suffisant pour nous convaincre qu'en faisant de l'homme le lieu par excellence où puiser les valeurs de l'éthique, on pose ce dernier comme valeurs morales, universelles. Il me semble qu'on distingue aujourd'hui trop facilement l'éthique de la morale. La raison nous paraît simple : l'éthique n'aurait pas de fondement universel et ne viserait pas à s'imposer à tous, mais sur quoi se fonde l'éthique? Comment l'individu adhère-t-il à l'idée de faire de soi un sujet moral s'il n'y a pas de valeurs,

opposition avec la morale (dite transcendante). L'éthique se construit à partir des normes morales édictées et doit se comprendre comme la « technique » (pour reprendre une expression foucauldienne) que développe le joueur pour diriger sa conduite dans le jeu, à partir des règles qui le contraignent. Le jeu est une conduite et l'éthique est l'art de diriger sa conduite, raison pour laquelle nous croyons que le jeu est inextricablement lié à l'éthique du joueur : l'éthique du joueur est l'art de diriger sa conduite ludique.

Parmi les nombreux livres portant sur l'éthique, *L'Éthique* (1677) de Spinoza constitue un modèle utile à notre réflexion sur cette question. Ce philosophe offre une perspective sur les balises à partir desquelles l'individu – ici, le joueur – peut guider sa conduite et construire le sens de son jeu. L'approche de Spinoza et la lecture qu'en a fait Deleuze nous semblent être éclairantes sur les types de rapport entre le joueur et le jeu. Pour bien comprendre l'utilité de la vision spinoziste de l'éthique dans notre conception du jeu, nous devons d'abord présenter brièvement la théorie générale de Spinoza sur les corps, les idées et les affects. Cette présentation ne fait que résumer la pensée de ce philosophe (avec les problèmes que tout résumé peut susciter), mais ce tableau général aidera le lecteur à comprendre l'intérêt de cette théorie du XVII^e siècle pour l'étude d'un jeu vidéo du XXI^e siècle.

6.3.1 Composition et décomposition

Selon une lecture spinoziste de la formation du joueur, le joueur se construit par les affections de sa substance, c'est-à-dire que les attributs qui constituent son essence sont affectés par un mode, mode qui produit un effet. C'est par les attributs que le joueur se

transcendantes, extérieures à lui-même qui enveloppe sa pratique éthique. Il convient de rappeler, à la suite de Foucault, que l'éthique a toujours partie liée avec la société. Les "arts de soi ou les techniques de soi" n'apparaissent pas dans une société par hasard. Il n'est même pas certain que ce soit lors du moment de crise civilisationnelle (crise des valeurs) importantes. La distinction entre éthique et morale est utilisée aujourd'hui – l'hypothèse pourrait être intéressante à tester – pour masquer un gigantesque effort de redéploiement des valeurs morales pour mieux discipliner, domestiquer l'homme. Il n'y a pas d'éthique qui ne repose sur un "tu dois", un "devoir être comme ceci ou comme cela" » (Olivier, 2000 : 190, n.).

constitue, car les affections de la substance définissent l'essence (ou l'existence). L'essence d'un joueur est définie par son degré de puissance, c'est-à-dire son pouvoir d'être affecté, d'être « capable » d'affections – soit les actions et les passions (Deleuze, 1981a : 40). Dit plus simplement, le joueur possède des attributs qui le définissent ; ces attributs sont affectés différemment par un mode ; dépendamment de ce mode, des effets différents seront produits qui définiront l'essence du joueur. Ainsi, tout le sens du jeu est défini par les modes d'affection du joueur dans son rapport au jeu et aux autres joueurs.

Plus précisément, le « corps » du joueur est affecté de diverses façons, qui augmentent ou diminuent sa puissance d'agir, et il affecte les autres corps : l'esprit perçoit les affections du corps et forme les idées de ces affections. L'esprit n'est pas libre de ses actions²⁴⁶, mais déterminé par des causes, tout comme l'est le corps. Le corps et l'esprit sont déterminés par des causes, car tout effet des modes d'affection a une cause. Ces causes peuvent être adéquates (celles dont on peut par elles-mêmes percevoir clairement et distinctement l'effet) ou inadéquates (celles dont on ne peut pas par elles seules comprendre l'effet) (Spinoza, 1677 : 180-181). Les causes adéquates augmentent la puissance de persévérer dans son être (action) alors que les causes inadéquates la diminuent (passion). Le joueur est actif quand il est la cause adéquate et passif quand il est la cause partielle. Ces causes qui déterminent le joueur réfèrent à la force des sentiments²⁴⁷, les sentiments étant les « affections du corps par lesquelles la puissance d'agir est augmentée ou diminuée, aidée ou contenue, et en même temps les idées de ces affections » (Spinoza, 1677 : 181).

Spinoza distingue deux grandes classes de sentiments primitifs – ou de passions – d'où découlent tous les autres sentiments : les sentiments de joie (amour, bonté, sécurité, gloire, etc.) qui sont d'une perfection plus grande que les sentiments de tristesse (haine, aversion, déception, crainte, etc.)²⁴⁸. Si le joueur a des sentiments de joie, il augmente sa

²⁴⁶ Comme nous le présentions au chapitre IV en parlant du déterminisme, Spinoza affirme que les hommes se croient libres, car ils ignorent les causes (Spinoza, 1677 : 105).

²⁴⁷ Il faut savoir que Spinoza donne des définitions des « sentiments » qui diffèrent parfois de celles qu'on leur accorde généralement aujourd'hui.

²⁴⁸ Un troisième sentiment primitif est introduit par Spinoza, le désir, mais il tient un rôle différent des deux autres classes dans son éthique : le désir est la nature ou l'essence de la joie et de la tristesse (1677 : 237). Le désir est la passion par laquelle la puissance de persévérer dans son être est

puissance de persévérer dans son être et sa puissance d'agir, car « persévérer dans son être » veut dire la puissance de ses efforts d'être affecté par des sentiments de joie, ce qui est en accord avec son essence : « la persévérance dans l'être n'est pas un état, elle est un acte [...] un dynamisme de l'existence, pour l'existence » (Misrahi, 2005 : 297). Persévérer dans son être, c'est persévérer dans son essence qui est de faire des efforts pour être affecté par des affects de joie. Au contraire, si le joueur est affecté par des sentiments de tristesse, sa puissance est diminuée, tout comme le sont ses efforts pour persévérer dans son être et être en accord avec son essence. « La tristesse diminue ou contrarie la puissance d'action de l'homme, c'est-à-dire qu'elle diminue ou contrarie l'effort par lequel l'homme s'efforce de persévérer dans son être ; et par conséquent elle est contraire à cet effort ; et tout l'effort de l'homme affecté de tristesse tend à écarter la tristesse » (Spinoza, 1677 : 216). Affligé par des sentiments de tristesse, le joueur concentre son attention sur ces passions, ce qui diminue sa puissance d'agir.

En d'autres mots, les sentiments de tristesse soumettent le joueur à ses passions alors que les sentiments de joie augmentent sa puissance d'agir. Même si ce sont aussi des passions, les sentiments de joie mènent vers l'action : la joie favorise l'augmentation de notre puissance d'agir, car elle favorise la connaissance des causes adéquates. Il n'est pas question de lutter contre les passions, mais d'apprendre à les connaître pour mieux les maîtriser. « Cette puissance d'agir n'en est pas moins augmentée proportionnellement [par la joie], nous nous rapprochons du point de conversion, du point de transmutation qui nous en rendra maîtres, et par là dignes d'action, de joies actives » (Deleuze, 1981a : 41). Les actions prennent un sens positif pour Spinoza, car elles viennent de causes intérieures, sont définies par la puissance et la Raison et sont toujours « bonnes » (elles augmentent la capacité de comprendre).

augmentée (sentiments de joie) ou diminuée (sentiments de tristesse) : « la joie et la tristesse sont des passions par lesquelles la puissance, autrement dit l'effort de chacun pour persévérer dans son être, est augmentée ou diminuée, aidée ou contrariée. Or, par effort pour persévérer dans son être, en tant que cet effort se rapporte en même temps à l'esprit et au corps, nous entendons l'appétit [corps] et le désir [esprit]. Donc la joie et la tristesse sont le désir même ou l'appétit » (Spinoza, 1677 : 237-238).

Les affects de joie et de tristesse sont donc une sorte de « baromètre » pour juger des rapports (nous disions au chapitre IV que les affects donnent une valeur à une variable). Ce qui est bon pour le joueur, c'est-à-dire les sentiments de joie, le rapproche du modèle de la nature humaine, car l'action est utile à la conservation de son être (ne pas pouvoir exister mène à l'impuissance alors qu'exister mène à la puissance). Les sentiments de joie augmentent sa puissance d'agir et est bon pour lui. Dans la perspective éthique, le joueur veut conserver les sentiments de joie alors que les sentiments de tristesse seront repoussés autant qu'il le peut. Ces sentiments de tristesse l'empêchent de réaliser le modèle de la nature humaine et sont nuisibles à la conservation de son être. Ils diminuent sa puissance de persévérer dans son être et donc d'agir. Tout occupé qu'il est à les repousser, le joueur ne peut plus faire autre chose. Ces sentiments sont mauvais pour lui.

Selon l'interprétation de Deleuze de la théorie spinoziste, les corps et les idées entrent en rapport avec d'autres corps, avec d'autres idées. Ces rapports augmentent la puissance d'agir lorsque les corps et les idées se *composent* ensemble (sentiments de joie) et diminuent la puissance d'agir lorsque les corps et les idées se *décomposent* ensemble (sentiments de tristesse). « Quand un corps "rencontre" un autre corps, une idée, une autre idée, il arrive tantôt que les deux rapports se composent pour former un tout plus puissant, tantôt que l'un décompose l'autre et détruit la cohésion de ses parties » (Deleuze, 1981a : 29-30). Cet ordre de composition et de décomposition affecte le joueur dans un rapport avec le jeu et les autres. Cette composition réfère à l'agencement du joueur au jeu et aux autres joueurs : l'agencement « intelligent et efficace », comme le dit Henriot. Deleuze exprime cet agencement en expliquant que des idées et des corps qui se composent avec le joueur sont des nourritures pour son esprit et son corps. Au contraire, des idées et des corps qui décomposent le joueur sont des poisons : ils ne correspondent pas à l'essence du corps ou de l'esprit du joueur.

Sera dit *bon* (ou libre, ou raisonnable, ou fort) celui qui s'efforce, autant qu'il est en lui, d'organiser les rencontres, de s'unir à ce qui convient avec sa nature, de composer son rapport avec des rapports combinables, et, par là, d'augmenter sa puissance. Car la bonté est affaire de dynamisme, de puissance, et de composition de puissances. Sera dit *mauvais*, ou esclave, ou faible, ou insensé, celui qui vit au hasard des rencontres, se contente d'en subir les effets, quitte à gémir et à accuser chaque

fois que l'effet subi se montre contraire et lui révèle sa propre impuissance. Car, à force de rencontrer n'importe quoi sous n'importe quel rapport, croyant qu'on s'en tirera toujours avec beaucoup de violence ou un peu de ruse, comment ne pas faire plus de mauvaises rencontres que de bonnes ? Comment ne pas se détruire soi-même à force de culpabilité, et ne pas détruire les autres à force de ressentiment, propageant partout sa propre impuissance et son propre esclavage, sa propre maladie, ses propres indigestions, ses toxines et poisons (Deleuze, 1981a : 35) ?

Le joueur ne connaît pas les causes, mais seulement les effets : sentiments de joie lors de la composition et sentiments de tristesse lors de la décomposition, lorsque des idées ou des corps menacent la cohésion du joueur. Ce modèle de la composition et de la décomposition des corps et de l'esprit vaut non seulement pour ce que le joueur subit (comme passion), mais aussi pour ce qu'il fait (comme action). « Nous ne sommes pas seulement empoisonnés, mais empoisonneurs » (Deleuze, 1981a : 50). Le joueur a une responsabilité dans les rapports dans lesquels il entre et ses « sentiments » peuvent le guider dans son jugement sur ses actes.

Juger de ses actes est d'autant plus important que les actes auront des effets non seulement sur les autres, mais aussi directement sur lui-même et le composeront ou le décomposeront. Si le joueur affecte « les autres de joie ou de tristesse, [il] sera par là même affecté de joie ou tristesse » (Spinoza, 1677 : 208), car ce mode d'affection aura ses effets sur le joueur et le définira. Ce qui est bon pour le joueur augmente sa puissance d'agir – il sera affecté par les effets de ces bons modes d'affection. Ce qui est mauvais diminue sa puissance d'agir – il sera affecté par les effets de ces mauvais modes d'affection. En ce sens, l'éthique de Spinoza est définie par la quête de chacun de chercher l'utile qui est le sien pour persévérer dans son être en augmentant sa puissance d'agir par des affections de joie (affecter les autres de joie et, par la suite, avoir les effets de ces affections)²⁴⁹ : plus on le fait, plus on est vertueux; moins on le fait, plus on est impuissant, car on se laisse conduire par les choses extérieures.

²⁴⁹ « Personne ne peut désirer être heureux, bien agir et bien vivre, qu'il ne désire en même temps être, agir et vivre, c'est-à-dire exister en acte » (Spinoza, 1677 : 287). Pour Spinoza, agir, vivre et conserver son être sont synonymes.

Il est d'ailleurs intéressant de constater que Reynold, dans son article où il se questionne sur la valeur morale du jeu vidéo *Grand Theft Auto III* ou GTA 3²⁵⁰ (Take-Two Interactive, 2001), en arrive à résumer la posture éthique du joueur face au jeu à partir de la théorie des vertus issue d'Aristote :

Applying this theory to video games we can put aside questions about whether they cause harm or offend against people tastes and simply ask : is playing a given computer game a morally good thing to do ? To put it another way, would the virtuous person, say Socrates (often taken as the ideal of virtue), play GTA3 (Reynold, 2002) ?

Sicart part aussi d'Aristote pour définir ce qu'est un « bon » joueur : « being a good player is being a virtuous player. A virtuous player [...] uses the practical wisdom acquired by playing that game, and all those games that form her repertoire, in order to make the most ethically informed choice²⁵¹ » (2009 : 92). Comme pour Spinoza, la question éthique se résume à la vertu de l'homme de chercher à affecter et à être affecté par des sentiments de joie, ce qui est le choix le plus éclairé selon la Raison.

6.3.2 La Raison de tous et de chacun

L'éthique spinoziste n'a rien de prescriptif. Au contraire, elle concerne chaque individu spécifiquement, selon son jugement. Le Bien et le Mal n'existent pas et ne sont que des constructions humaines²⁵², en tant que notions situées spatiotemporellement : pour Dieu

²⁵⁰ Ce jeu, comme toute la série des *Grand Theft Auto*, a créée une grande controverse depuis sa sortie : ses détracteurs lui reprochent ses représentations discriminatoires et sa valorisation de la violence.

²⁵¹ Plus précisément, Sicart définit les vertus du joueur comme étant : « sense of achievement ; explorative curiosity ; socializing nature ; balanced aggression ; care for game balance ; sportmanship » (2009 : 101). Il précise sa définition du « bon » joueur : « a good player from a virtue ethics perspective uses ludic phronesis to preserve her ethical integrity both outside the game, via the critical interpretation of her acts in the game experience, and inside the game, making those choices that enhance her virtues and the well-being of the player community » (2009 : 113).

²⁵² On comprend l'influence qu'a pu avoir Spinoza sur Nietzsche, par exemple.

(c'est-à-dire pour la Nature²⁵³), aucun rapport n'est bien ou mal en soi, mais est plutôt bon ou mauvais selon la perspective de chaque corps et chaque esprit²⁵⁴. Avec Spinoza, nous passons des valeurs transcendantales de la morale à une typologie des modes d'existence immanents (Deleuze, 1981a : 35). Cette façon de considérer la responsabilité du joueur correspond à notre conception du jeu qui est immanente à l'expérience du joueur.

La question éthique du joueur est alors : dans quel genre de rapport veut-il entrer avec le jeu et les autres joueurs ? Veut-il entrer dans un rapport de composition (par des sentiments d'amour, de bonté, de sécurité...) ou de décomposition (par des sentiments de haine, d'aversion, de déception...) ? Le verbe « vouloir » est ainsi entendu dans le sens de la volonté spinoziste, c'est-à-dire la faculté de juger ce qui est vrai et ce qui est faux, ce qui n'a rien à voir avec le désir (Spinoza, 1677 : 168). La volonté ne concerne que les perceptions et la faculté de concevoir. La question éthique, détaillée avec l'approche spinoziste, devient : dans quel genre de rapport d'affects le joueur perçoit-il et conçoit-il entrer avec le jeu ? La réponse demeure toujours relative au joueur, mais le meilleur moyen d'y répondre est par la Raison, nous dit Spinoza, c'est-à-dire en augmentant sa capacité de comprendre.

La Raison occupe en effet une grande partie de l'éthique spinoziste et la joie est présente si les actes de l'individu s'accordent avec la Raison. Le joueur qui vit sous la gouverne de sa Raison a le désir de faire le bien, ce qui est conforme à sa nature humaine. L'éthique est le désir de bien faire, mais ce désir vient du fait que l'homme vit sous la conduite de la Raison. Parfaire sa Raison est son but en accord avec sa nature humaine. Les choses mauvaises l'empêchent de parfaire sa Raison au contraire des choses bonnes. Les sentiments de tristesse éloignent le joueur des causes adéquates, car ils « diminuent ou contrarient la puissance de penser de l'esprit » (Spinoza, 1677 : 239) : ils diminuent sa puissance de comprendre et d'agir. Au contraire, les sentiments de joie conduisent le joueur à comprendre.

²⁵³ Il n'est pas question ici de discuter de la conception spinoziste de Dieu et de la Nature, mais nous pouvons résumer en disant que, pour ce philosophe, les deux se rejoignent : son ontologie « n'est jamais une théologie mais toujours une philosophie de la Nature » (Misrahi, 2005 : 136).

²⁵⁴ Ce qui décomposera un corps se composera avec un autre.

En ce sens, ce qui est bon aide à jouir de la vie de l'esprit, alors que ce qui est mauvais empêche de parfaire la Raison. Ce qui est utile à l'esprit est ce qui le conduit à comprendre, à se former des idées adéquates par l'usage de la Raison : la vertu est d'augmenter sa puissance de comprendre par l'action et les sentiments de joie – y compris comprendre les sentiments eux-mêmes. Plus l'individu connaît un sentiment, moins l'esprit est passif ; en même temps, plus le corps est affecté et affecte, plus l'esprit est apte à penser et donc, plus le joueur cherche l'utile qui est le sien, en accord avec sa Raison. Ainsi, nous constatons que Spinoza s'inscrit dans une éthique de l'action qui responsabilise chaque individu à juger de ses affects grâce à ses concepts.

En fait, comprendre est le moyen d'être bon, car les ignorants se laissent mener par des lois de la morale qui leur sont extérieures. Selon Spinoza, si chacun agit, vit et conserve son être selon sa Raison, ce sera le plus parfait des mondes (accord entre les hommes) puisque chacun cherchera à être affecté et à affecter par des sentiments de joie. Chacun cherchera l'utile qui est le sien (premier et unique fondement de la vertu) en se composant en un seul esprit et un seul corps. En même temps, il cherchera ce qui est utile à tous (pour persévérer dans leur être et être en accord avec leur essence). « D'où suit que les hommes qui sont gouvernés par la Raison, c'est-à-dire les hommes qui cherchent ce qui leur est utile, ne désirent rien pour eux-mêmes qu'ils ne désirent pour les autres hommes, et par conséquent sont justes, de bonne foi et honnêtes » (Spinoza, 1677 : 285). En d'autres mots, si chaque joueur joue selon sa Raison en se composant par des affects de joie, chacun en récoltera les effets et la communauté des joueurs formera un tout qui sera « le plus parfait des mondes ».

6.3.3 Raisonner sur son rapport de composition ou de décomposition

Grâce à la question inspirée de Spinoza « dans quel genre de rapport d'affects le joueur perçoit-il et conçoit-il entrer avec le jeu ? », le joueur a déjà une bonne indication de ce qu'il doit faire pour guider sa conduite ludique. L'éthique du joueur est la volonté de se composer avec le jeu et les autres joueurs pour augmenter sa puissance d'agir par la

combinaison de toutes ces « forces ». Elle est la volonté de chercher l'utile qui est le sien. La Raison du joueur le guide vers la recherche de l'utile qui est le sien pour persévérer dans son être en augmentant sa puissance d'agir grâce aux sentiments de joie. Ces sentiments affecteront les autres et, du même coup, affecteront le joueur grâce aux effets de ses modes d'affection, ce qui aura pour conséquence d'augmenter sa puissance de penser (sa Raison).

Les critères pour définir cette éthique du joueur sont donc ceux, immanents, qui définissent son rapport au jeu : rapport de composition ou de décomposition. Le joueur peut être en rapport de composition si le jeu est pour lui l'occasion d'augmenter sa puissance d'affecter et d'être affecté par des sentiments de joie. Se faire des amis, créer des concours, développer des tactiques communes pour atteindre un objectif, programmer un additiels, apprendre à organiser un groupe sont toutes des manifestations (possibles²⁵⁵) de la composition du joueur au jeu. Le jeu peut être le lieu de l'expression de sentiments de joie qui composent le joueur de WoW en augmentant sa puissance d'agir, d'affecter et d'être affecté.

Au contraire, un joueur serait dans un rapport de décomposition s'il était affecté par des sentiments de tristesse qui diminuent sa puissance d'agir. Dans WoW, la dynamique du jeu qui pousse les joueurs à avoir une pratique de jeu intensive peut être jugée, par la Raison, comme « un poison ». En effet, tel que démontré par l'équipe de Ducheneaut (voir le point 1.3.1), mais aussi par Aarseth (2008), la structure du jeu incite les joueurs à toujours jouer davantage : parvenus à un haut niveau, les joueurs doivent jouer de nombreuses heures de manière régulière pour pouvoir progresser. S'ils ne suivent pas le rythme de la guild, ils sont rejetés et doivent se trouver un nouveau groupe : « the guilds function as player-policed assembly lines in attempt to ensure that the most dedicated players receive all the rewards and benefits the game has to offer » (Aarseth, 2008 : 115) – au détriment des joueurs occasionnels et même du jeu de rôle (Sicart, 2005). Selon Aarseth, ce rapport au jeu est

²⁵⁵ Selon la posture défendue dans notre thèse, nous ne pouvons pas affirmer *a priori* que ces manifestations sont « nécessairement » bonnes pour le joueur : chacun doit juger par lui-même des effets de ses actions sur son être. Cependant, nous croyons que ces exemples peuvent être des illustrations pertinentes de rapports de composition et servent au lecteur pour mieux comprendre notre idée.

contraire à l'éthique : « the automatic social cruelty of this mechanism is as elegant as it is unethical » (2008 : 115). Cette dynamique qui donne une forme au rapport du joueur au jeu « emprisonne » le joueur et le pousse à jouer davantage sans avoir de marge de liberté pour proposer d'autres significations s'il veut progresser dans le jeu. WoW peut alors devenir un poison pour le joueur qui ne peut plus se composer avec le jeu.

Pour Sicart (2009), la conception de certains jeux informe le type de rapport éthique que le joueur peut entretenir avec le jeu. Sicart croit que les règles portent en elles-mêmes une valeur qui affecte le rapport éthique du joueur au jeu²⁵⁶ : « rules can have moral values that affect the ethical behavior of players » (2009 : 4). La structure du jeu (surtout ses règles, mais aussi son design, ses représentations, sa narration, etc.) guide les comportements du joueur et la manière dont il se construit son éthique : « games as objects can condition what the ethical practices and values of the players will be through their affordances and constraints » (Sicart, 2009 : 102). Sicart qualifie les jeux vidéo « d'objets moraux » (*moral objects*) et leurs règles portent en elles-mêmes une valeur qui peut influencer le comportement des joueurs. Cependant, Sicart ajoute que les joueurs sont des « agents éthiques » (*ethical agents*) et ce sont eux qui font l'expérience du jeu : « the experience of a computer game is the experience of a moral object by an ethical subject » (2009 : 5). L'auteur ajoute finalement que la culture dont sont issus les joueurs joue aussi un rôle dans la configuration de l'expérience éthique d'un jeu. L'éthique des jeux vidéo se définit alors à partir de l'éthique de l'objet qui a été conçu (*rules*), du comportement du joueur (*play*) et du système de valeurs d'une culture (*culture*) à laquelle le joueur fait partie (Sicart, 2009 : 116, 147).

À l'instar de Sicart, nous considérons l'éthique du joueur à partir des trois niveaux d'analyse et nous favorisons un point de vue où l'éthique est considérée à partir de l'expérience que le joueur fait du jeu. Sans joueur, le jeu n'existe pas (Sicart, 2009 : 111). « Computer games can be described from a formal, procedural perspective, but the complete

²⁵⁶ Il donne l'exemple du jeu vidéo *XIII* (Ubisoft, 2003) : « The actual gameplay, the actions taken by players, is forced to be ethical by the game rules » (Sicart, 2009 : 25).

understanding of games and their capabilities is only possible when described as experiences » (Sicart, 2009 : 30). Pour Sicart, le jeu doit être considéré comme une expérience et non comme un objet à partir du moment où l'on prend en considération le joueur (2009 : 83). Si l'objet-jeu et la culture ont leur importance dans la construction de l'éthique du joueur, du point de vue du joueur, ce sera toujours lui qui déterminera la valeur de son rapport au jeu. « Virtue ethics applied to computer games can be defined as a player-centric discourse that gives the most importance to the player as ethical agent within a game and as a part of a community » (Sicart, 2009 : 113).

Inspirée par Suits, Bradford abonde en ce sens et affirme : « therefore the value of game playing is not simply found in the game itself, but rather in the composite of the game and the attitude of the game player » (Bradford, 2003 : IV). Même Reynold, qui étudie la valeur morale de l'objet-jeu *Grand Theft Auto III*, en arrive à formuler des questions éthiques qui relèvent beaucoup plus de la valeur du rapport du joueur face au jeu, plutôt que de la valeur du jeu lui-même : « does the game, on balance, have a negative impact on an individual, or society as a whole (i.e., does the game produce more harm than benefits) ? Does the game contravene any rights or responsibilities ? Does playing the game make you a bad person ? » (Reynold, 2002). En d'autres mots, l'éthique du joueur ne concerne pas tant le jeu qui est joué, mais le rapport de composition ou de décomposition du joueur lors de la pratique du jeu.

Il faut aussi ajouter que dans l'évaluation de son rapport de composition ou de décomposition, le joueur fait face à un système de valeurs dans l'ordre du jeu qui n'est pas nécessairement identique aux autres systèmes de valeurs extérieurs au jeu²⁵⁷. Comme nous l'avons répété au chapitre IV, le jeu est un cadre interprétatif et ce cadre est spécifique à l'expérience ludique que le joueur fait. Reynold résume bien cette idée en discutant du jeu controversé *Grand Theft Auto III* : « Personally I am happy to play GTA3 as I believe that the fictional nature of the game contextualises my actions within the game space to such a degree that I do not consider my intentions to be un-ethical » (2002). Le joueur évalue son rapport au

²⁵⁷ Cette idée devra être approfondie dans de futurs travaux, mais nous posons l'hypothèse que l'ensemble des règles et des représentations dans l'ordre du jeu ne porte pas nécessairement les mêmes valeurs que ce même ensemble de règles et de représentations dans d'autres domaines.

jeu à partir de cet univers de sens qui peut être propre ou non au jeu. Cependant, peu importe la structure de WoW et la culture dans laquelle le jeu est pratiqué, le joueur devra ultimement se demander, dans son processus d'évaluation éthique, si la pratique de ce jeu est une nourriture par laquelle sa puissance d'agir est augmentée ou si, au contraire, la pratique de WoW est un poison qui l'intoxique.

Nous pensons que le jeu est nécessairement une nourriture et, qu'à partir du moment où il y a intoxication, il n'est plus question de jeu, mais d'un autre type de rapport. Par exemple, celui qui joue sans cesse sans être capable de s'arrêter, celui que les psychologues qualifient de joueur pathologique, ne joue plus. Il souffre d'addiction non pas parce qu'il passe un grand nombre d'heures par semaine à jouer, mais parce que jouer est devenu une dépendance : le joueur n'a plus de liberté d'action dans son jeu et le jeu est alors annihilé. À la liberté (de l'action) Spinoza oppose la servitude, c'est-à-dire une aliénation où l'individu est dépendant de causes qui sont inadéquates pour son essence : « l'impuissance de l'homme à gouverner et à contenir ses sentiments, je l'appelle Servitude. En effet, l'homme soumis aux sentiments ne dépend pas de lui-même, mais de la fortune, dont le pouvoir sur lui est tel qu'il est souvent contraint de faire le pire même s'il voit le meilleur » (Spinoza, 1677 : 265). Au point 4.3.2, nous avons démontré que le jeu ne peut apparaître que lorsque la nécessité disparaît, puisque la définition même du jeu inclut une part de liberté ludique. Jouer par dépendance, c'est déjà ne plus jouer puisque ce « faux-jeu » intoxique le « faux-joueur » : pris par ses passions, il n'a plus de liberté ludique. Comme le disait Caillois, lorsque le jeu se « corrompt », « ce qui était plaisir devient idée fixe ; ce qui était évasion devient obligation ; ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d'angoisse » (Caillois, 1958 : 103).

Caillois expose longuement les cas où le jeu cesse d'être jeu, car l'activité devient « corrompue ». La corruption de l'*agôn* est de ne pas respecter les règles du jeu et de ne pas être bon joueur (pas d'arbitrage). Celle de l'*alea* est de devenir superstitieux et de ne plus croire à la nature du hasard – qui est d'être imprévisible. Le *mimicry* est perverti quand celui qui joue à être un autre se convainc d'être l'autre (aliénation). Alors que la compétition, le hasard et le simulacre font partie de la vie courante, le vertige y est exclu le plus possible,

outre les drogues et l'alcool. En fait, l'intoxication est la corruption de l'*ilinx*, puisqu'il n'est plus question d'un vertige issu du jeu, mais d'une substance toxique. Lorsqu'il y a corruption, le joueur se « décompose » et, finalement, il n'y a plus de jeu, plus d'espace de liberté ludique.

Nous croyons que le rapport ludique est toujours un rapport de composition qui augmente la puissance d'affecter et d'être affecté en créant un espace de mouvement pour l'esprit : c'est un rapport d'action. Jouer est un mouvement (les catégories de mouvement et de repos sont d'ailleurs très importantes dans la théorie spinoziste). Le joueur ne subit pas, mais agit. Le jeu, soit cette distance posée par le joueur, cet espace de « vide » permettant la création de sens, est toujours une nourriture pour le joueur qui a la puissance d'agir sur le jeu. Dans un rapport empoisonné ou corrompu, le joueur subit ses passions et le jeu disparaît. Au point 4.1.3, nous avons donné l'exemple d'un « joueur » qui cherche à se venger à l'intérieur du logiciel du jeu : il n'est alors plus question de jeu, bien qu'il soit toujours dans le cadre de WoW pour l'autre joueur. Ce « joueur » n'aurait plus de marge de liberté, son sentiment de vengeance (tristesse) restreignant ses possibilités d'action (il subit cette passion). À partir du moment où une seule action devient possible (la vengeance), il n'y a plus de jeu. Dans l'affrontement, on ne peut pas mimer, simuler, transformer le sens des actions. Le combat n'offre pas l'espace de liberté interprétative que le jeu offre pour s'approprier le sens des actions (on se souvient, au chapitre III, de l'exemple donné par Duflo avec le match de boxe et le combat de rue). Le joueur qui veut se venger n'a plus de distance par rapport à ses actions pour changer de paradigme et appliquer la règle générale « ceci est du jeu ».

En ce sens, selon l'éthique du joueur que nous définissons, tricher n'est pas une option. Dans la perspective spinoziste, tricher est certainement un effet de sentiments de tristesse, car le tricheur²⁵⁸ subit ses passions : la passion de gagner, la vanité, la cupidité, etc. Cette passion d'être plus puissant est en fait la preuve de l'impuissance du tricheur : il n'augmente pas sa puissance d'agir. Au contraire, il se laisse conduire par les choses extérieures et est dominé par ses passions. Le tricheur se décompose en même temps qu'il

²⁵⁸ Le joueur qui triche est qualifié de « tricheur », car cette manière de jouer, en tant qu'effets sur le jeu, définit les attributs du joueur : être tricheur.

décompose le jeu, puisque le rapport entre les deux empoisonne le jeu. Finalement, il y a empoisonnement du rapport aux autres joueurs, car il ne joue plus avec les autres. Le tricheur croit chercher l'utile qui est le sien, mais, en fait, il se décompose par des sentiments de tristesse.

En outre, le tricheur fait abstraction du fait que cette recherche de l'utile qui est le sien le compose seulement si tous les joueurs ensemble se composent en un seul esprit et un seul corps. Le joueur qui respecte les règles peut entrer en composition avec le jeu et les autres joueurs pour former un seul et même « corps » qui suit les mêmes règles, mais il en est tout autrement pour le tricheur. Ce dernier ne se compose pas aux autres joueurs, car il décompose leur rapport au jeu en s'opposant à eux. Il est alors « déraisonnable » de tricher. En tant que mauvais rapport, la tricherie empêche le joueur de parfaire sa Raison. Tricher limite sa compréhension du jeu et, finalement, il n'est probablement plus question de *jouer*, en tant qu'action, mais de subir ses passions. Dans l'ordre des passions tristes, il n'y a plus de jeu, car il n'y a plus d'espace de jeu.

Pour pouvoir jouer, nous avons vu au cours de notre thèse que le joueur a besoin de limites et d'une liberté interprétative pour se mouvoir dans l'espace de jeu. Dans l'ordre des passions tristes, il n'y a plus d'espace de jeu, mais dans l'ordre des passions joyeuses, qui mènent à l'action, l'espace de jeu s'élargit. Le joueur entre en composition avec le jeu et les autres joueurs pour augmenter sa puissance d'agir dans le jeu. Le joueur doit faire un « effort » pour se composer au jeu, effort qui qualifie l'éthique du joueur (Spinoza parle de *conatus*). L'éthique est une pratique, un exercice de soi, un effort pour devenir un « bon » joueur (en tant qu'apprentissage sur l'échelle d'une vie). « Le fondement de cette doctrine de l'homme est précisément la notion d'effort » (Misrahi, 2005 : 141). Pour Spinoza, faire un effort est un désir : désirer entrer en rapport de composition avec le jeu et les joueurs (pour persévérer dans son être). « Parce que l'effort existentiel est l'essence de l'homme et que cette essence est aussi le Désir (*Éth* III, Déf. Des Aff. I), on peut dire que l'essence de l'homme est la poursuite existentielle de l'accroissement de sa puissance, c'est-à-dire la poursuite active de la Joie » (Misrahi, 2005 : 145). L'effort du joueur d'entrer dans un rapport

de composition grâce aux sentiments de joie correspond pour nous à un idéal éthique tel que nous le concevons grâce à Spinoza.

6.4 L'appropriation comme éthique du joueur

Nous avons vu au chapitre V que le joueur peut jouer en respectant les règles ou en les transgressant. Lorsqu'il transgresse les règles, le joueur devient un tricheur et se ferme aux autres. Il est dans un rapport de décomposition où il ne peut plus entrer en rapport avec le jeu. Son espace de jeu est réduit, sinon détruit, car il n'y a plus de jeu possible avec les autres. WoW est un jeu de groupe et si certaines activités s'accomplissent en solitaire, la majeure partie du jeu se pratique avec le contact des autres et acquiert du sens grâce au partage de sens avec la communauté. Le tricheur brise le jeu des autres joueurs, ne joue plus avec eux et se « décompose ».

Comme nous avons vu au point précédent, le joueur doit faire l'effort d'entrer dans un rapport de composition avec le jeu et les autres joueurs pour pouvoir élargir son espace de jeu. Le joueur qui respecte les règles (telles qu'interprétées par les joueurs) joue avec les autres et se compose au jeu partagé par la communauté. Or, cet espace de jeu sera d'autant plus grand si le joueur, dans son rapport de composition, s'approprie en plus la part virtuelle du jeu. Le joueur qui actualise une part virtuelle fait preuve d'imagination lors de l'expérience ludique et agrandit son espace de jeu en créant de nouveaux possibles pour lui-même, mais aussi pour tous les autres joueurs. Le joueur qui s'approprie le jeu est dans « l'action » et Spinoza nous montre bien que l'action est bonne, car elle augmente notre capacité de comprendre (et donc notre puissance d'agir).

Dans cette dernière section de notre thèse, nous posons alors l'hypothèse que l'effort de s'approprier la part virtuelle du jeu complète l'idéal éthique que nous avons présenté, car l'appropriation est action. Ces pistes de réflexion resteront à être développées dans des

travaux ultérieurs, mais nous espérons qu'elles sont suffisamment révélatrices de la pertinence de concevoir une éthique du joueur basée sur l'appropriation.

6.4.1 Se mettre à distance et être dans l'action grâce à l'appropriation

Puisque dans l'ordre des passions tristes, il n'y a plus d'espace de jeu (le joueur est pris par ses passions), tout joueur doit faire un travail constant pour garder la distance dont parle Henriot : le joueur doit se ménager un espace de jeu et se garder loin des affects de haine, d'aversion, de déception, etc. qui réduisent sa marge de manœuvre. Il doit faire un effort pour que son rapport à la structure ludique et aux autres joueurs soit basé sur des affects de joie (amour, bonté, sécurité, etc.). Le risque de se laisser prendre par ses passions tristes plane sur le joueur qui doit constamment faire un effort pour « persévérer dans sa nature de joueur » et demeurer dans l'action. « Si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus » (Henriot, 1969 : 88). Par exemple, le tricheur et celui qui cherche à se venger se laissent prendre par leurs passions tristes et n'ont plus d'espace de jeu.

Le joueur doit donc faire l'effort de ne pas se laisser prendre au jeu et ne plus avoir d'espace de mouvement. « Entre le moment où, par détachement, on ne joue pas et celui où, par application, on ne joue plus, *où* situer l'instant infinitésimal où l'on joue ? Il y a là un emplacement qui ne tient pas de place, où nul ne peut séjourner, s'installer, prendre son temps » (Henriot, 1989 : 149). Pour jouer, il faut constamment « faire un effort » et la technique consiste justement à développer cette capacité à « garder une distance ». Ce travail de distanciation fait partie de l'éthique du joueur et doit guider sa conduite.

L'éthique du joueur consiste alors à augmenter l'espace de jeu en se mettant à distance : « c'est le joueur qui, par la pensée, se déplace, change de position par rapport au monde qui l'entoure et à lui-même. Adopte un point de vue différent du point de vue

habituel, met les choses et se met lui aussi en perspective » (Henriot, 1989 : 264). Pour cette raison, Fink affirme, comme nous l'avons vu au troisième chapitre, que « c'est précisément dans la mesure où l'homme est déterminé essentiellement par la possibilité du jeu qu'il est déterminé par la profondeur insondable, l'indéterminé, l'instable, l'ouvert, le possible ondoyant du monde agissant qui se reflète en lui » (Fink, 1960 : 228). Fink ajoute que, par le jeu, l'homme entre en relation particulière avec le monde et dépasse ses « déterminations » en « sautant » hors de lui-même. « S'il y a jeu, le jeu n'est que l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte » (Henriot, 1969 : 73). Plus le joueur dépassera ses déterminations en se mettant à distance, plus l'espace de jeu sera grand et plus il aura d'espace pour penser, pour s'inventer et pour parfaire sa Raison.

Un moyen d'élargir son espace de jeu pour se mettre à distance est de s'approprier la part virtuelle du jeu. Tous les joueurs n'usent pas de leur liberté interprétative de la même manière et l'espace d'appropriation est augmenté ou diminué selon la puissance d'affecter et d'être affecté du joueur (raison pour laquelle nous avons spécifié que l'espace d'appropriation est un espace *en puissance*). Certains joueurs adoptent une manière de jouer près du *ludus*, sont « disciplinés » et suivent les possibles. Cependant, d'autres adoptent la *paidia* comme manière de jouer et improvisent de nouvelles interprétations qui augmentent le spectre des possibles et, donc, les possibilités d'être affecté. Ces joueurs ne se conforment pas à l'interprétation commune du jeu parce qu'ils font un effort constant de se mettre à distance de façon renouvelée. Ils désirent entrer dans un nouveau rapport de composition avec le jeu et les joueurs. Ils introduisent une part virtuelle du jeu dans l'actuel pour affecter davantage le jeu et les joueurs. Ces joueurs récolteront alors les effets de leurs modes d'affection basés sur la joie.

Dans le domaine ludique en général, le joueur s'inscrit dans l'action et est la cause principale du type de rapport avec la structure ludique et les autres joueurs. Le joueur a la liberté ludique de devenir la cause adéquate de ses effets sur le jeu par le développement d'une éthique basée sur des sentiments de joie. Le fait que le jeu soit inscrit dans l'action rend meilleure la vie de l'individu (Spinoza parle d'éternité pour définir celui qui tend vers l'action alors que les passions tristes condamnent l'individu à avoir peur de la mort). Spinoza

s'inscrit dans une éthique de l'action et plus le joueur sera actif, plus il *s'appropriera* le jeu pour en construire le sens, plus il se composera avec le jeu : plus le jeu sera une « nourriture » pour lui puisque la pratique ludique sera l'occasion d'augmenter sa puissance d'agir en combinant ses forces à celles du jeu.

6.4.2 L'appropriation en accord avec la Raison

Cette appropriation doit se faire en accord avec la Raison, qui tend vers les sentiments de joie. « *L'Éthique* est nécessairement une éthique de la joie : seule la joie vaut, seule la joie demeure, nous rend proches de l'action, et de la béatitude de l'action. La passion triste est toujours de l'impuissance » (Deleuze, 1981a : 42). Le joueur est responsable du sens du jeu et, par le fait même, du sens de lui-même par les effets de ses affections. Il doit alors tendre vers des sentiments de joie pour se composer avec le jeu. Suite à ce que nous venons de présenter, nous pouvons maintenant avancer que l'éthique du joueur consiste à faire l'effort de s'approprier le jeu pour se composer à lui dans un rapport d'affects de joie, c'est-à-dire affecter la structure ludique et les autres joueurs de manière à récolter davantage d'effets des affects de joie (par l'amour, la bonté, la sécurité, etc.).

Or, l'appropriation n'est pas une manière naïve de concevoir les jeux. Elle est présente dans tous les jeux, mais ne porte pas en soi de valeur : elle n'est pas nécessairement bonne ou mauvaise, d'un point de vue éthique. L'appropriation est bonne seulement si elle s'accorde avec la Raison. Certaines appropriations mènent vers une diminution de la puissance d'agir alors que d'autres l'augmentent. Si plusieurs exemples semblent prouver la valeur créatrice positive des appropriations (augmentation de la puissance d'agir), d'autres peuvent faire en sorte de rendre le jeu encore plus contraignant et diminuer la puissance d'agir. Taylor (2008) montre bien à quel point l'ajout de certains additifs, produits par les joueurs de WoW, a favorisé l'émergence d'un contrôle encore plus grand des joueurs entre eux. « But I want to also issue a bit of a reminder that emergence should not be equated with free, utopic, nonhierarchical, or unfettered » (Taylor, 2008 : 188). Taylor a démontré que

cette appropriation des joueurs est finalement devenue un « poison » qui ne s'accordait pas avec la Raison. Il faut donc comprendre que l'appropriation est un processus par lequel des résultats sont produits, mais ce sont ces résultats qui sont à évaluer à partir de leurs effets.

Ces effets sont à évaluer sur la composition ou la décomposition du joueur dans son rapport au jeu. Selon une lecture deleuzienne de Spinoza, s'approprier veut dire faire en sorte que des parties du jeu « effectuent le rapport qui correspond à tel individu », c'est-à-dire qu'elles « quittent le rapport précédent qu'elles effectuaient pour prendre un nouveau rapport, ce nouveau rapport étant un de mes rapports à moi » (Deleuze, 1981b). Dans l'éthique du joueur, l'appropriation transforme les rapports du joueur au jeu pour augmenter sa puissance d'agir : ne plus être soumis aux passions pour entrer en rapport de composition avec le jeu et augmenter sa puissance d'agir. Ne plus être un bout de bois qui se laisse aller dans les vagues, mais devenir un surfeur qui s'approprie les vagues²⁵⁹ pour augmenter sa puissance d'agir en se composant à la mer. Aller au devant du sens du jeu pour faire son jeu en créant (produisant) du sens *joyeux* pour soi et pour les autres serait une façon de concevoir l'éthique du joueur basée sur l'appropriation.

6.4.3 L'appropriation du jeu participe-t-elle à la félicité humaine ?

On pourrait pousser plus loin nos réflexions et même soumettre l'hypothèse que l'appropriation du jeu pourrait être un moyen par lequel le joueur peut étendre sa liberté. En effet, l'individu n'est-il pas d'autant plus libre lorsqu'il est dans l'action et n'avons-nous pas démontré à quel point le jeu est nécessairement *action* ? Le jeu est d'ailleurs d'autant plus « action » lorsque le joueur (en tant que cause adéquate) actualise une part virtuelle du jeu. En même temps, les sentiments de tristesse, en tant que passions, sont exclus du jeu, car ils réduisent la marge de jeu nécessaire à l'existence même du jeu (le « jeu du jeu »). Le jeu pourrait alors être synonyme de sentiments de joie, sentiments qui favorisent l'action – et donc la liberté du joueur de se composer au jeu. Plus grande est cette liberté du joueur, plus

²⁵⁹ L'exemple est inspiré du nageur de Deleuze (1981b).

grande est la joie, car plus nombreuses sont les affections (qui augmentent la capacité de penser, ce qui nous fait tendre vers les sentiments de joie, etc.).

Si durant notre existence nous avons su composer ces parties de manière à augmenter notre puissance d'agir, nous avons du même coup éprouvé d'autant plus d'affections qui ne dépendaient que de nous-mêmes, c'est-à-dire de la part intense de nous-mêmes. Si au contraire nous n'avons pas cessé de détruire ou de décomposer nos propres parties et celles des autres, notre part intense ou éternelle, notre part essentielle, n'a et ne peut avoir qu'un très petit nombre d'affections qui viennent d'elle-même, aucun bonheur qui dépende d'elle (Deleuze, 1981a : 58-59).

Plus l'espace de liberté est grand, plus le joueur est dans l'action et alors plus les sentiments de joie l'affectent. À partir de cette prémisse, nous pouvons conclure que plus le joueur s'approprie un jeu, plus il élargit son espace de liberté et alors, plus son bonheur est grand. Fink le disait déjà : le jeu participe à la félicité humaine et est utile à l'atteinte du bonheur dans le plus grand sérieux. Nous ajoutons que l'appropriation est un moyen d'élargir cet espace de jeu et de mouvement si ses effets sont évalués comme « bons » grâce à la Raison et que l'appropriation du jeu participe au « bonheur²⁶⁰ » de l'individu. Le joueur doit tendre vers une éthique de l'appropriation du jeu pour étendre son espace de mouvement et de liberté nécessaire à la félicité.

Comme l'appropriation est le processus par lequel l'individu introduit la virtualité du monde dans l'actualité, grâce à un acte créatif, on pourrait même extrapoler que Spinoza pourrait encourager une éthique de l'appropriation du jeu (du monde). Selon lui, plus l'homme pense de choses, plus il contient de réalité et de perfection (Dieu) : « plus un être pensant peut penser de choses, plus nous concevons qu'il contient de réalité ou de perfection ; donc un être qui peut penser une infinité de choses en une infinité de modes, est nécessairement infini par la vertu de penser » (Spinoza, 1677 : 117). Plus le joueur use de son imagination pour s'approprier le jeu et produire de nouveaux possibles, plus il s'approche d'une perfection éthique, car il pense « plus de choses » que s'il demeurait seulement dans l'ordre des possibles.

²⁶⁰ Une discussion à savoir ce que signifie le « bonheur » serait sans doute nécessaire, mais sortirait du cadre de cette thèse. Nous nous en tiendrons donc à la définition du *Grand Robert de la langue française* : « état de la conscience pleinement satisfaite ».

En façonnant sa Raison, c'est-à-dire en comprenant davantage de choses, en apprenant et en augmentant son encyclopédie, le joueur peut davantage s'appropriier le jeu et se composer avec lui²⁶¹. Il est d'ailleurs révélateur de constater que les joueurs qui font le plus preuve d'initiative et de création sont souvent les joueurs experts et ceux qui investissent beaucoup de temps et d'énergie pour maîtriser le jeu²⁶². Même si les possibles sont maîtrisés, il y a moyen de réintroduire de la contingence en s'appropriant le jeu : la rigidité des possibles peut être dépassée en puisant dans la part virtuelle du jeu pour en réinventer le sens, non seulement à l'intérieur des règles, mais aussi en réinventant les règles. L'espace d'appropriation est un espace en puissance dont le joueur doit actualiser les formes pour lui-même augmenter sa puissance d'agir en faisant l'exercice de sa liberté interprétative dans le respect des règles ou en les réinventant. L'appropriation permet donc une réaffirmation de l'individu par une actualisation de ce qui est en puissance et d'une liberté de mouvements dans et à travers un cadre pour se composer au monde. Elle façonne le joueur dans un présent sans cesse renouvelé et le positionne dans ses interactions sociales. L'espace d'appropriation aménage une aire créative présentée comme pôle affirmatif d'une identité unique. Chaque joueur, dépendamment de l'étendue de l'espace d'appropriation, développe son propre « style », sa propre manière d'être, sa façon unique de faire sien l'univers représenté et l'objet utilisé en participant à la création du jeu, de soi et du monde. Cependant, ce qu'il imagine et ce qu'il fait doivent s'accorder avec la nature humaine, c'est-à-dire que l'appropriation doit toujours être en harmonie avec les sentiments de joie et la Raison.

²⁶¹ Sicart parle d'ailleurs de la maturité ludique (*ludic maturity*) et de la maturité morale (*moral maturity*) que les joueurs doivent développer au fur et à mesure de leurs expériences de jeu : ce processus s'échelonne sur une vie (2009 : 204).

²⁶² Cette assertion fait à nouveau référence aux travaux de Foucault sur les liens entre le savoir et le pouvoir et sera démontrée grâce aux travaux que nous menons actuellement dans le cadre de la recherche *Homo Ludens*.

6.4.4 Le jeu est-il le moyen à prendre ?

Si l'appropriation, en tant que *paidia*, est un mode d'éthique à favoriser, on pourrait croire que, pour Spinoza, le jeu ne serait pas le moyen à prendre. En effet, pour le philosophe, l'imagination considère les choses comme contingentes. Cette contingence est qualifiée de fautive par Spinoza, mais est pourtant essentielle au jeu (voir le point 5.3.2). En ce sens, nous pourrions déduire que le jeu est irraisonnable, car la Raison est, selon Spinoza, basée seulement sur ce qui est nécessaire. Comme le jeu est acte d'imagination et basé sur la contingence, il serait faux et contraire à la Raison. Il serait toujours basé sur des idées inadéquates (celles dont on ne peut pas, par elles seules, comprendre l'effet).

Cependant, Spinoza écrit que « l'esprit, autant qu'il peut, s'efforce d'imaginer ce qui augmente ou aide la puissance d'agir du corps » (Spinoza, 1677 : 194). Il y a augmentation ou diminution de la puissance de l'esprit et du corps devant la chose ou la chose imaginée, l'esprit enveloppant la chose – la chose ou la chose imaginée ayant les mêmes effets. Ce qui affecte le corps et l'esprit en augmentant sa puissance d'agir est présent aussi longtemps que l'esprit se l'imagine et le rend présent. Aussi longtemps que le joueur imagine le jeu et l'actualise, la puissance d'agir de son corps est augmentée. Si, par le jeu, sa liberté d'action est augmentée, on peut croire que le jeu serait un moyen pour augmenter la puissance d'agir.

En même temps, Spinoza croit que « [l'esprit] s'efforce d'imaginer seulement ce qui affirme ou pose sa propre puissance » (Spinoza, 1677 : 232). Comme le jeu est imaginé, jouer affirmerait ou poserait la propre puissance du joueur : jouer est toujours dans l'action, ne serait-ce que l'acte d'imaginer, et, par cet acte, le joueur affirme sa puissance d'agir. Si ses actions sont conformes à la Raison et qu'elles se composent avec sa nature de joueur, le joueur est affecté par des sentiments de joie. « Parmi tous les sentiments qui se rapportent à l'esprit en tant qu'il est actif [l'esprit conçoit des idées adéquates], il n'en est pas qui ne se rapporte à la joie ou au désir » (Spinoza, 1677 : 239). Ces sentiments de joie sont toujours dans l'action et un esprit est actif s'il conçoit des causes adéquates. La liberté ludique est d'autant plus grande que la puissance d'agir est augmentée.

Ainsi, la roue tourne. Jouer est l'acte d'imaginer et de poser sa puissance ; plus un joueur s'approprie le jeu, plus il use de son imagination par l'actualisation d'une part virtuelle et plus il pose sa puissance d'agir ; plus, alors, il est dans l'action et dans l'ordre des sentiments de joie si ses actions sont conformes à la Raison ; par ses sentiments de joie, son esprit est actif et il conçoit alors les causes adéquates, lui-même devenant cause des actions (ce qui parfait sa Raison) ; plus libre est donc le joueur d'imaginer son jeu et plus grande est sa liberté ludique d'imaginer de nouveaux possibles. « Prêter à l'homme le pouvoir de jouer, même si tout le monde le fait, c'est oser prétendre qu'il peut se faire l'origine d'une suite d'actes imprévisibles et introduire, dans la trame tendue de la Nature et de l'Histoire, quelque chose qui aurait pu tout aussi bien ne pas être » (Henriot, 1989 : 190). Les actions du joueur ne sont pas prédéterminées et il doit s'approprier l'espace du jeu pour faire l'exercice de sa liberté ludique. Cet espace s'agrandira au fur et à mesure que le joueur s'appropriera la part virtuelle du jeu. Jouer à WoW pourra devenir l'occasion de réfléchir à la dimension éthique de l'appropriation dans d'autres pans de la vie de l'individu.

Conclusion du chapitre VI : L'éthique du joueur

Il y a plusieurs siècles, Platon avait déjà affirmé que la pratique des jeux enseigne des manières d'être. Il affirmait même que le citoyen apprend à être un « bon » citoyen grâce au jeu. Le concept platonicien de jeu recouvre celui de pédagogie. Pour notre part, nous croyons que jouer avec la part virtuelle d'un jeu peut devenir un moyen d'apprendre à se ménager un espace de liberté à travers les règles de vie. Platon parle du jeu comme d'un « outil » : WoW peut être considéré comme un outil pour apprendre à s'approprier le monde et peut être l'occasion d'apprendre à réfléchir à la dimension éthique des rapports aux autres.

Ce sens « positif » donné au jeu est pourtant souvent occulté. La conception aristotélicienne du jeu a dominé en Occident et la pratique ludique a été largement condamnée. Même aujourd'hui, la pratique vidéoludique demeure controversée. La

représentation de la femme et de la violence, la perte de temps associée au jeu, la perte de contrôle prenant le sens d'une addiction, le côté enfantin et irresponsable de la pratique ludique, l'opposition avec le monde sérieux, etc. sont tous des arguments pour dévaloriser la pratique vidéoludique. Pourtant, prenant appui sur les nouvelles perspectives sur le jeu, nous ne croyons pas que l'on puisse dire *a priori* que WoW (en tant que structure ludique) est bon ou mauvais en soi. À l'aide de la théorie spinoziste, nous comprenons désormais que c'est plutôt le rapport du joueur qui doit être évalué comme bon ou mauvais pour le joueur et non pas le jeu lui-même. Grâce à la Raison, le joueur juge si sa pratique est bonne ou mauvaise, si les effets de son rapport au jeu sont positifs ou négatifs sur sa vie, s'il entre en composition ou en décomposition avec le jeu.

En effet, nous croyons que l'idéal de l'éthique du joueur de WoW est de chercher à se composer avec le jeu en l'affectant de « bons » sentiments pour en récolter les effets sur sa puissance d'agir. Le joueur ne doit pas être soumis à ses passions, mais doit pouvoir être actif dans le sens à donner au jeu. Plus le joueur est actif, plus il est impliqué dans la production du sens et plus il se rend responsable de ce qu'il devient, comme être humain. Le joueur est le seul responsable du sens du jeu à actualiser et est responsable de sa conduite. Le jeu, en tant que conduite, et l'éthique, entendue comme étant l'art de diriger sa conduite, sont indissociables. L'éthique du joueur a alors comme signification « l'art de diriger sa conduite ludique ».

Par définition, nous croyons que le jeu est lié à une réflexion éthique de la part du joueur. Le joueur a toujours un espace de liberté ludique dont il est entièrement responsable pour lui-même et envers les autres. Sans cet espace de liberté, le jeu n'existe plus. Le joueur doit décider de la forme que prendra le jeu et doit subir les effets de ses décisions. Qu'il respecte ou non les règles, le joueur doit se questionner sur les effets de ses modes d'affection, car ces effets définissent non seulement son rapport au jeu et aux autres joueurs, mais aussi à lui-même. Le joueur a un « pouvoir » sur l'actualisation de ce qui est en puissance dans le jeu et le sens se répercute sous différentes formes. Ce pouvoir est d'autant plus grand que le joueur actualise la part virtuelle du jeu et crée de nouveaux possibles.

Ainsi, l'appropriation du jeu par le joueur peut être envisagée comme un moyen de responsabiliser l'individu en le faisant participer à la création du sens du monde grâce à un effort qui le rend actif. Nous croyons que participer à l'élaboration du jeu en s'appropriant une part virtuelle du jeu est un moyen d'être encore plus actif, c'est-à-dire d'être la cause adéquate de son rapport au jeu. En devenant la cause adéquate, le joueur peut d'autant mieux affecter le jeu et être affecté par le jeu de « bons » sentiments. Plus le joueur participe à la construction du sens du jeu, plus il enrichit sa Raison, ce qui lui permet d'autant mieux comprendre le jeu et d'agir sur le jeu pour pouvoir entrer dans un rapport de composition – et non pas se décomposer en étant impuissant. Néanmoins, il faut que ses appropriations soient conformes à la Raison, c'est-à-dire qu'elles affectent de « bons » sentiments. Ainsi, nous avons posé l'hypothèse que le meilleur moyen de se composer au jeu est de faire l'effort de s'approprier le jeu de façon à affecter de « joie » le jeu, les autres et soi-même. Juul a raison lorsqu'il affirme que les jeux requièrent un effort de la part du joueur et que cet effort le responsabilise dans le résultat obtenu²⁶³. En s'appropriant le sens du jeu, le joueur s'approprie aussi le sens de lui-même et a un pouvoir d'autant plus grand sur son devenir.

Le jeu apparaît alors comme une nourriture pour le joueur : le joueur se compose au jeu pour élargir le spectre des possibles et être maître de son devenir. L'appropriation d'une part virtuelle du jeu est un moyen de retrouver sa liberté en devenant, à chaque action, la cause du sens produit. L'éthique du joueur basée sur l'appropriation est alors construite sur l'effort d'actualiser une part virtuelle du jeu en usant de son imagination pour créer, c'est-à-dire sur le désir d'entrer en composition avec le jeu pour devenir la cause de son rapport au jeu. En se composant avec le jeu, le joueur comprend d'autant mieux le jeu qu'il augmente du même coup sa puissance d'agir et peut d'autant mieux affecter le jeu, les autres et lui-même.

En ce sens, la forme du jeu définit le joueur lui-même puisque ses modes d'affection ont des effets qui définissent ses attributs : son essence est définie par son degré de puissance, c'est-à-dire son pouvoir d'être affecté par le jeu et les joueurs. Le jeu est donc toujours un jeu devant soi et le jeu actualisé est révélateur de l'éthique du joueur et des rapports qu'il veut

²⁶³ Cependant, nous employons un raisonnement complètement différent de celui de Juul pour arriver à cette conclusion.

entretenir avec lui-même. Cependant, si le jeu est jeu devant soi, il est aussi jeu devant les autres. Comme nous l'avons vu au point 6.2.2, le joueur est non seulement responsable du sens du jeu pour lui-même, mais aussi du sens pour la communauté des joueurs et, plus largement, pour la société dans laquelle il vit. Le sens produit n'est jamais circonscrit à l'univers clos du jeu, mais a des effets à l'extérieur du cadre interprétatif du jeu. Par exemple, il peut y avoir des transformations sociales grâce au jeu (ce que Salen et Zimmerman ont appelé le *transformative social play*). Ces transformations ont lieu grâce à l'appropriation d'une part virtuelle du jeu, quel qu'il soit. L'univers de WoW peut être un lieu de transformations qui ont des impacts sur le joueur, sur la communauté des joueurs et sur la société – raison d'autant plus forte de réfléchir à l'éthique du joueur.

Avec le développement d'une éthique du joueur basée sur l'appropriation, WoW peut devenir l'occasion ou le terrain de pratique pour la mise en forme d'une éthique pour s'approprier le jeu du monde et pour augmenter sa liberté de mouvement même à l'extérieur du contexte ludique. Sicart résume cette idée :

Computer games pose ethical problems for their moral content and the way they affect us. But I insist : as players, our ethical capacities allow us to experience those problems not only as challenges, but also, and more importantly, as opportunities for experiencing morals, for testing and applying our virtues, and for building, within the game, a successful ethical experience (2009 : 205).

Comme nous l'avons vu à de nombreuses reprises, le joueur est d'autant plus responsable du développement d'une éthique que jouer peut devenir un exercice éthique et avoir un impact sur la félicité humaine. Si, pour certains, la pratique de WoW est banale, enfantine et insignifiante, pour d'autres, elle est une occasion unique de se réaffirmer en tant qu'individu.

CONCLUSION

Comme nous l'avons vu au cours de cette thèse, *World of Warcraft* est catégorisé comme un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. Ses thématiques et son esthétique sont fortement influencées par les romans de J.R.R. Tolkien et l'univers du « médiéval fantastique ». Quant à sa logique organisationnelle, il est calqué sur les jeux de type simulation militaire, les jeux de rôle sur table tel que *Dungeons & Dragons*, les jeux vidéo en réseau et, plus spécifiquement, les jeux vidéo du même genre tels que *Ultima Online* et *EverQuest*. Même s'il est l'un des plus populaires au monde, WoW n'est pas un jeu particulièrement original et le logiciel laisse relativement peu de possibilités pour personnaliser son expérience ludique. Somme toute, ce jeu demeure assez contraignant, même s'il présente un haut degré de complexité.

Le but principal du jeu est d'acquérir de la puissance en manipulant un avatar qui est la représentation visuelle et mathématique de la puissance acquise par le joueur. Pour ce faire, le joueur doit accomplir des quêtes et traverser des donjons peuplés d'adversaires plus ou moins difficiles à vaincre. Les missions et les raids sont couplés à plusieurs autres activités qui remplissent différentes fonctions : marchandage, acquisition de talents dans des métiers, exploration, socialisation, etc. Les organisations sociale, géographique et économique du jeu, en plus des diverses statistiques, sont particulièrement complexes et exigent l'acquisition d'une somme importante de connaissances de la part du joueur pour bien maîtriser les différentes facettes du logiciel. Bien qu'une partie du jeu puisse se faire en solitaire, il se joue principalement en groupe et les guildes, si elles sont axées sur la progression, peuvent exercer une forte pression sur le joueur pour assurer une certaine performance. L'objectif de WoW demeure assez banal : devenir plus fort que les autres.

Pourtant, malgré tous les défauts et contraintes du jeu, nous avons remarqué que des joueurs développent des stratégies inusitées, s'imposent des limitations et des règles particulières, organisent des événements dans les décors de WoW, interviennent sur la narrativité du jeu en produisant leur propre histoire, créent et ajoutent des additiels, trouvent et exploitent les bogues, jouent à d'autres jeux dans le logiciel, se servent de WoW pour faire

des rencontres ou communiquer avec leurs amis, considèrent le jeu comme le décor d'un *machinima*, etc. Les joueurs ne répètent pas nécessairement le jeu idéal et s'approprient le jeu pour particulariser leur expérience. Une liste sommaire des usages originaux faits du jeu par les joueurs a été dressée, mais d'autres exemples auraient pu être donnés.

Ces phénomènes sont loin d'être uniques à WoW et des exemples d'appropriations se produisent dans tous les jeux vidéo – en fait, dans tous les jeux. Nous avons choisi WoW, car il nous paraît être un exemple représentatif d'un phénomène non seulement commun au monde de l'Internet (avec tous les exemples d'appropriations liés au Web 2.0), mais aussi au milieu ludique. Il a cristallisé des tendances nées à travers d'autres plates-formes et constitue l'exemple « médian » par excellence : jeu à la fois complexe dans ces différentes facettes, à la fois simple dans son objectif idéal de base ; jeu relativement ouvert en termes de possibilités interactives, mais aussi restreint en termes de possibilités créatives ; jeu solitaire, mais aussi de groupe ; jeu à la fois populaire et honni parmi la communauté des joueurs ; jeu pratiqué à la fois par des joueurs experts et des joueurs occasionnels, etc. En fait, WoW nous a servi à illustrer et construire nos propos, mais d'autres jeux auraient pu être choisis. WoW a été un prétexte et un point de départ pour nous interroger sur ce qu'est le jeu.

C.1 Les tenants de l'approche classique

Nous avons vu que peu d'auteurs se sont intéressés à la question du jeu avant le XX^e siècle, sinon dans une perspective morale ou pédagogique. Il faut attendre le siècle dernier pour que le jeu devienne un sujet d'étude en anthropologie, psychologie, mathématiques, etc. Le jeu demeure alors encore un moyen pour étudier d'autres phénomènes et personne ne s'intéresse à la structure même du jeu. Huizinga (1938) est le premier auteur à avoir consacré un ouvrage entier à définir ce qu'est le jeu, en dressant une liste de critères afin de le circonscrire. Pour appuyer ses propos, il a introduit l'idée d'un « cercle magique » qui marque la séparation spatiotemporelle du jeu par rapport aux activités quotidiennes. En même temps, il discute longuement du lien entre le jeu et la culture et en arrive à conclure que toute

culture est issue du jeu. Le jeu est producteur de culture (c'est sa fonction) et il produit du sens dans toutes les cultures, peu importe la définition du terme qu'on lui donne (c'est sa notion). De manière contradictoire, Huizinga propose à la fois une définition transcendantale du jeu avec des critères *a priori* qui s'appliqueraient à tous les jeux, tout en avouant le relativisme culturel de la notion même de jeu. Le livre *Homo Ludens* ouvre deux voies distinctes à la recherche sur le jeu et est devenu une référence pour 1) l'approche classique des études sur le jeu (où les conditions du jeu peuvent être énumérées *a priori* dans une liste de critères supposément valables pour tous les jeux), mais aussi pour 2) toutes les nouvelles perspectives sur le jeu où le sens du jeu devient immanent à l'expérience du joueur.

Nous avons présenté la vision de cette première approche classique avec Huizinga, mais aussi avec Roger Caillois (1958) qui, non seulement reprend la définition de Huizinga en tentant de la préciser, mais développe en plus une typologie des jeux (les jeux de compétition, de hasard, de mimique et de vertige). Il affirme que, pour comprendre ce qu'est un jeu, il faut d'abord en délimiter les catégories et ce qui les qualifie, car catégoriser est pour lui le meilleur moyen de définir l'objet. Cette typologie a été largement reprise par ses successeurs, mais a aussi été largement critiquée et ne constitue pas l'apport le plus intéressant de Caillois. Nous avons plutôt retenu les deux manières de jouer présentées par l'auteur et qui qualifient les jeux : le *ludus*, qui réfère au jeu discipliné, et la *paidia*, qui fait appel à l'improvisation. Le *ludus* et la *paidia* sont deux pôles révélateurs du genre de rapport dans lequel peut s'engager le joueur : jouer à l'intérieur des limites fixées par les possibles du jeu (répétition) ou avec la part virtuelle (création).

Avec Huizinga, Caillois est l'auteur le plus important de l'approche classique du jeu. Leurs définitions sont le reflet d'une certaine vision partagée par la majorité de leurs contemporains et répétée au fil du temps par des chercheurs en études sur le jeu tel que Jesper Juul (2005). Nous avons remarqué que Juul aussi a énoncé sa propre définition basée sur des critères inhérents à tous les jeux et qui sont inspirés des définitions de Huizinga et Caillois : le jeu est réglé, a des résultats variables et quantifiables, requiert un effort, etc. Juul relève plusieurs éléments pertinents pour décrire certains jeux vidéo, mais sa définition est restrictive et met de côté une panoplie de jeux. Cependant, il décrit bien la spécificité du jeu

vidéo par rapport aux autres types de jeux. Le jeu vidéo est un amalgame particulier de règles et de fiction, d'émergence et de progression. Il est la réunion spécifique de règles « réelles » permettant l'émergence et d'une fiction « irréaliste » représentée graphiquement de manière progressive. Si cette nouvelle définition produite par Juul n'éclaire pas de manière convaincante ce qu'est un jeu compte tenu des nombreuses exceptions que sa définition implique, il a néanmoins mis en perspective de manière originale une spécificité de WoW pour le définir.

C.2 Critique de l'approche classique

Dans notre thèse, nous avons présenté l'approche classique, car elle a eu une grande influence sur la pensée sur le jeu. Or, cette approche a aussi été largement critiquée, d'abord par Caillois et Juul eux-mêmes, mais surtout par des auteurs tels que Jacques Henriot (1969, 1989) et Colas Duflo (1997). En énonçant les critères du jeu avant même l'expérience ludique, l'approche classique a l'ambition de prédéterminer le sens d'une expérience. Cependant, les critiques démontrent que ces critères définissant le jeu ne sont pas propres à l'activité ludique et que chaque critère pris isolément vaut pour un ensemble d'activités. Définir le sens du jeu à partir d'une liste de critères *a priori* se bute au fait qu'il y a toujours des jeux qui ne répondent pas à l'un ou l'autre des critères ou qu'il y a des activités qui répondent à l'ensemble des critères sans être considérées comme étant du jeu. Même l'addition de tous les critères définit des activités qui n'ont rien à voir avec ce qui est habituellement entendu par « jeu » ou, à l'inverse, ces critères excluent plusieurs jeux dont WoW – ce qui discrédite la validité de cette approche. Comme le dit Duflo, une définition doit définir tout le défini et rien que le défini. En repassant chaque critère proposé par Huizinga, Caillois et Juul, nous avons constaté que leurs définitions ne peuvent pas être employées pour définir ce qu'est le jeu.

Toutes les expériences décrites pour illustrer l'appropriation de WoW par les joueurs ont démontré à quel point le sens du jeu n'est plus un ensemble de critères transcendants.

Plus que jamais, les balises de l'approche classique pour définir le jeu sont remises en question par l'apparition de nouveaux usages faits à partir d'un logiciel ludique. Jouer à WoW n'est plus seulement une question de « plaisir », de résultats quantitatifs indiscutables, d'improductivité, d'activité inoffensive, etc. Cette redéfinition des critères distinctifs du jeu et la disparition (au moins partielle) du cercle magique spatiotemporel entraînent aussi une remise en question de la distinction entre le « monde virtuel » du jeu et le « monde réel » et ce qui est supposé les définir.

En effet, le « cercle magique », concept introduit dès le départ dans les études sur le jeu, semble plus poreux que jamais alors que la pratique de WoW s'insère dans le quotidien. Selon l'approche classique, le cercle magique qualifie la séparation spatiotemporelle du jeu par rapport aux activités quotidiennes, mais nous nous sommes rendu compte que cette frontière devient floue et difficile à tracer lorsque les joueurs font l'expérience du logiciel. Les études sur WoW tendent à le démontrer : nombreux sont les liens à établir entre WoW et les autres champs de l'existence. WoW est à la fois un jeu, une plate-forme de rencontres, un milieu de travail, un lieu de partage culturel, un logiciel de création, etc. Faire la séparation entre ces dénominations ne dépend que d'un choix plus ou moins arbitraire pour séparer des sens entremêlés (ce sont les discours véhiculés dans une culture qui distinguent chacun de ces sens). En fait, l'approche classique ne fait pas état des usages actuels de WoW et mène vers une impasse. La seconde voie ouverte par Huizinga, soit les nouvelles perspectives sur le jeu, s'est avérée plus féconde pour atteindre les objectifs de notre thèse. Elle augmente notre puissance de comprendre – comme le dit Spinoza – et nous permet de mettre en lumière ce qu'est l'expérience du jeu.

C.3 Les tenants des nouvelles perspectives sur le jeu

Nous avons montré à plusieurs reprises que l'approche classique définit seulement « le jeu », alors que les nouvelles perspectives définissent ce qu'est « l'expérience du jeu ». Cette nouvelle approche stipule que les critères définissant le jeu sont dépendants des

conditions de l'expérience ludique. Ce serait plutôt le rapport particulier du joueur avec une structure qui donnerait le sens de jeu à ces éléments et non pas des critères généraux énoncés *a priori*. Ces nouvelles perspectives inscrivent le sens du jeu *a posteriori* de l'expérience et de manière immanente, car le sens réside dans l'interprète (le joueur) qui produit le jeu (en tant que cause immanente). Il s'agit alors de définir ces conditions de possibilité de l'expérience ludique.

L'ambivalence dans les approches sur le jeu a mis en lumière une confusion que Huizinga a lui-même soulevée : le jeu peut être considéré comme une notion, relative à un contexte, ou comme une fonction, qui porte en soi une universalité. Au cours des chapitres, nous avons confirmé notre hypothèse selon laquelle la principale différence entre l'approche classique et les nouvelles perspectives sur le jeu réside dans cette distinction entre la notion et la fonction de jeu. La notion de jeu est une construction théorique située dans l'espace et dans le temps. Le sens du jeu est alors relatif culturellement, car la notion est produite par une communauté. Les définitions formulées par Huizinga, Caillois et Juul fixent le sens de la notion de jeu selon l'époque et l'endroit où ils se trouvent.

Or, ce qui nous a intéressée particulièrement est la fonction universelle de production de sens. Cette fonction de jeu représente l'ensemble des conditions de possibilité, peu important le lieu et le moment historique. Lorsqu'il est question de définir le jeu, les nouvelles perspectives font plutôt état de cette fonction de jeu. Ce genre d'approche formule des définitions plus « fonctionnelles », c'est-à-dire des définitions qui tirent leurs qualités de l'adaptation à leur fonction. Le jeu est à la fois produit sous forme de sens et est producteur de sens lorsque nous considérons le « jeu du jeu » d'où est issue toute actualisation de sens.

Ce n'est qu'au début des années 1960 que Fink a approfondi cette seconde voie des études sur le jeu en ne considérant plus le jeu comme un ensemble de critères relatifs culturellement, mais comme une fonction productrice de sens et une notion philosophique au cœur de l'expression humaine. Selon cet auteur, tout ce que l'homme produit est issu du jeu et a la forme du jeu : le jeu est producteur du monde, idée déjà avancée par Huizinga. Cependant, Fink pousse le raisonnement plus loin et fait une analogie entre cette production

issue du jeu et le jeu humain afin de comprendre le « jeu cosmique » en tant que symbole interprétatif du monde. En considérant le jeu comme un rapport au monde, l'auteur part du jeu pour éclairer sous un jour nouveau les questions de l'essence de l'homme et du monde. Le jeu (du jeu) est producteur de sens et producteur du monde dans lequel vit l'individu, car, selon nous, il est la part virtuelle à actualiser, c'est-à-dire la part créative du rapport de l'individu au monde (ce que nous avons illustré avec la figure du joueur et son rapport au jeu).

S'inspirant des travaux de Fink, les chercheurs en études sur le jeu, Henriot, Duflo et Thomas M. Malaby (2007), développent à leur tour une théorie et une définition du jeu à partir de critiques qu'ils formulent envers leurs prédécesseurs. Tous trois exposent une définition fonctionnelle où le jeu est un « procès métaphorique » (Henriot, 1989 : 300), « l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (Duflo, 1997 : 57) et un « domaine » de contingences circonscrites à interpréter (Malaby, 2007 : 96). Pour Malaby, qui reprend cette idée de Suits (1978), le jeu n'est rien d'autre qu'une attitude face à une activité, soit un champ délimité par certaines conventions (un terme) et un mode de rapport à une activité (les conditions de possibilité), ce que nous avons distingué sous les traits de la notion et de la fonction de jeu.

Nous avons vu que les idées exprimées par Henriot, Duflo et Malaby se rejoignent dans la mesure où le jeu est à la fois une notion et une fonction définissant un rapport particulier du joueur à une structure ludique. Le jeu est un *processus* opéré par un joueur dans un espace de liberté encadrée par des règles. Le sens du jeu se définit en plusieurs perspectives à la fois et ne saurait se penser hors de ces trois dimensions : jeu, jouer et jouant. Salen et Zimmerman (2004) ont d'ailleurs bien distingué les trois niveaux d'analyse : les règles, le *play* et la culture. Ces spécifications ont été fort utiles pour éviter certaines confusions et situer la perspective dans laquelle le jeu est étudié. Il y a le jeu en tant que structure, l'action d'y jouer en tant que production du sens et celui qui y joue, en tant qu'interprète faisant partie du monde. Pour les tenants des nouvelles perspectives sur le jeu et pour nous, il est davantage question de définir le rapport d'un joueur à une structure productrice de sens que le sens lui-même (au contraire de l'approche classique). Selon Duflo,

l'avantage de ce genre d'approche est d'établir le lien entre les critères essentiels du jeu à partir desquels la spécificité des autres critères (tels que présentés, par exemple, par Huizinga, Caillois et Juul) peut être déduite.

Henriot, Duflo, Malaby, Salen et Zimmerman ont su poursuivre de manière convaincante la réflexion entamée par Huizinga et Fink. Ils ont tous contribué à asseoir la légitimité de l'étude du jeu tout en systématisant leur pensée et en développant une méthodologie de recherche. Leur approche commune synthétise à la fois le courant classique et les nouvelles perspectives. Ils retiennent les éléments pertinents présentés par Huizinga et Caillois, mais ne considèrent pas le jeu comme un simple objet à décrire. Il devient un cadre interprétatif pour donner du sens à une activité (notion), mais est aussi un acte existentiel de production de sens (fonction). Le jeu est une forme signifiante qui aide à comprendre un mode d'expérience dans le monde. Comme le dit Fink, le jeu a une réalité objective dans le monde. Après avoir complété notre revue de littérature, notre question de recherche de départ, « qu'est-ce que le jeu ? », est rapidement devenue « qu'est-ce que l'expérience du jeu ? ». Restait alors à définir la manière dont le sens ludique est produit lors de cette expérience.

C.4 L'interprétation du sens du jeu

Considéré comme un terme représentant une notion, le jeu a été défini comme un cadre interprétatif situé spatiotemporellement qui donne du sens à une expérience. Ce cadre est posé grâce à la métarègle ou première règle « ceci est du jeu » qui délimite le sens ludique par rapport à d'autres sens. Le cercle magique de Huizinga se comprend alors non pas en termes de séparation spatiotemporelle, ce qui est erroné dans la pratique, mais en termes de séparation de sens. Le cadre interprétatif du jeu circonscrit l'univers référentiel à partir duquel les signes du jeu seront interprétés par rapport aux mêmes signes pris dans un autre contexte de sens. Ces références donnant le sens à la structure ludique s'organisent dans l'encyclopédie du joueur, concept mis en place par Umberto Eco (1984).

En effet, le joueur développe une encyclopédie dans laquelle il puise pour donner du sens aux signes du jeu. L'encyclopédie se définit comme l'ensemble des connaissances et expériences du joueur et de la communauté, propres ou non aux jeux vidéo. Cet ensemble référentiel est organisé sous forme de « types » et est en constante redéfinition grâce à l'apprentissage et aux expériences vécues. Le joueur crée du sens avec le jeu par le renvoi des signes qui deviennent significatifs grâce aux réseaux sémantiques dans lesquels ils s'inscrivent. L'interprétation du sens du jeu est un processus dynamique qui évolue dans le temps et le sens du jeu n'est jamais figé définitivement. Le sens du terme « jeu » est relatif à un interprète issu d'un contexte spatiotemporel mouvant : le jeu est une notion relative à une communauté interprétative.

En d'autres mots, le joueur est l'interprète du jeu, c'est-à-dire qu'il donne du sens à des représentations devenues signes pour lui. L'interprétation est un processus dynamique propre à chaque joueur lors de l'expérience. Ce qui est considéré comme du « jeu » est une interprétation faite par le joueur lui-même d'une expérience vécue à l'aide d'un objet réel ou imaginé. Bien qu'il ait une structure (que plusieurs auteurs ont tenté de définir avec difficulté dans l'approche classique des études sur le jeu), le jeu prend sens de « jeu » pour le joueur seulement : l'observateur peut toujours se tromper sur le sens de cette action. La même action dans WoW peut prendre différentes significations, mais seul le joueur est le créateur du sens du jeu qu'il joue.

Les chaînes sémiotiques des joueurs (et des observateurs) étant si différentes les unes des autres, il serait impossible de définir le sens du jeu à partir d'une interprétation unique. Chaque joueur fait une interprétation de WoW qui lui est propre, car le sens du jeu est à créer et n'est pas donné *a priori*. Même le sens du jeu idéal est toujours déjà interprété. Il n'y a pas un sens transcendant à l'expérience qui est faite du jeu qui prédéterminerait l'interprétation. L'interprétation est justement ce qui est en puissance dans la manifestation du jeu. Son sens se construit au moment de l'expérience, lorsque le joueur utilise le cadre interprétatif du jeu pour interpréter son expérience.

Le joueur est en fait un médiateur entre un objet et le sens produit. Selon Latour (1991), le médiateur n'est pas un simple relais, mais l'acteur d'une transformation. Lors de la médiation, les signes du jeu et le joueur s'interpénètrent. Une partie de WoW échappe au joueur, mais en même temps, le joueur crée le jeu. Une partie du joueur échappe à WoW, mais en même temps, WoW crée le joueur. Hennion (1990) dirait que l'objet produit le social, mais en même temps, l'objet lui-même est produit par le social. Cette oscillation entre l'objet-jeu et le social-joueur est l'espace même où la médiation se déploie. WoW est produit par le sens donné par le joueur, mais peut aussi être producteur de sens pour le joueur. La médiation est ce double travail de recherche des causes et des effets où ce n'est plus soit le jeu, soit le joueur, mais bien les deux de façon simultanée lorsqu'ils entrent en rapport.

C.5 Le sens circonscrit du jeu

Si nous avons affirmé dans notre thèse que le jeu était jeu pour un joueur qui l'interprète comme tel, nous avons par la suite constaté qu'un objet donné pouvait produire un ensemble circonscrit de sens et que le jeu construisait aussi le sens du joueur. Comme le dit Eco, bien que l'interprétation soit en principe illimitée, dans les faits, elle s'inscrit toujours dans un cadre. L'interprétation est une hypothèse qui doit être confrontée aux signes pour être validée ou non. Des stratégies sont déployées et des structures existent qui forcent certains types d'interprétations, principalement parce qu'un objet est donné et qu'il existe, sous une forme ou une autre, avant que l'interprète ne s'en empare. WoW est un objet dont la nature limite ce que l'on peut en faire : il s'actualise nécessairement sur un ordinateur, il est programmé, il présente une structure conceptuelle particulière, etc.

Les interprétations sont limitées par la nature de l'objet, mais aussi par le contenu de l'encyclopédie du joueur. Avant même de faire l'expérience du jeu, WoW est déjà inséré dans un ensemble de discours, à commencer par celui qui le catégorise comme un jeu. Comme Foucault (1970) l'affirme, les discours posent des catégories explicatives et formatrices du monde et, par la mise en commun des discours, s'opère une pratique unifiante.

WoW est présenté à tous comme étant un jeu et non pas comme une plate-forme de rencontres, un logiciel de création, un espace de travail, etc. Cette connaissance est intégrée dans l'encyclopédie du joueur qui lui sert à interpréter WoW et informe déjà le sens de son expérience.

Alors que les mots ont un sens commun, WoW présente une interprétation commune qui est liée à l'objet et ne dépend pas uniquement du joueur : on s'entend sur une certaine interprétation commune pour pouvoir jouer en groupe. En fait, le jeu porte en lui une certaine objectivité qui est partagée. Si d'autres joueurs regardent le jeu en même temps qu'un joueur, ce dernier ne constitue pas le jeu entièrement, mais est bien une partie différente. Une distance est inscrite entre le jeu et le joueur, par exemple en objectivant les règles et l'organisation des signes. WoW n'est pas un objet imaginaire, mais bien un objet ayant des propriétés physiques partageables qui assurent une matérialité à ses propriétés conceptuelles.

Présenter *a priori* WoW comme un jeu, en faire un usage commun, circonscrire ses interprétations grâce à diverses stratégies, stabiliser l'encyclopédie, etc. sont tous des moyens pour renforcer la codification du jeu. Plus la codification est forte, moins les interprétations sont nombreuses. Les concepteurs tentent de renforcer cette codification du jeu pour s'assurer d'une interprétation en adéquation avec leurs objectifs, c'est-à-dire en accord avec le jeu idéal. Entre autres, ils ont mis en place certaines stratégies pour s'assurer d'un apprentissage « adéquat » du jeu, étape par étape.

En fait, plus le joueur apprend à jouer, plus ses connaissances se stabilisent et plus les interprétations sont validées. L'apprentissage et la stabilisation des connaissances sont nécessaires pour permettre le déroulement du jeu. Plus les signes du jeu sont répétés, plus ils deviennent transparents et assurent une efficacité dans son déroulement. Leibniz (1686, 1705) aurait été le premier philosophe à croire en l'autonomisation du signe où des opérations d'interprétation se font seules, grâce à l'habitude (un certain conditionnement). À force de jouer, les joueurs sont conditionnés à reconnaître (par l'enrichissement de leur encyclopédie, par caution de la part de la communauté des joueurs, par les récompenses offertes par la

programmation du jeu, etc.) tous les signes du jeu, ce qui limite les nouvelles interprétations. Nous avons donc vu que le jeu se répète en partie, surtout s'il est joué en groupe.

C.6 Le sens relatif du jeu

Les joueurs qui connaissent le jeu le répètent, mais nous observons tout de même que ce sont généralement les joueurs les plus expérimentés qui produisent les nouvelles interprétations. Ils connaissent les limites du jeu et ses possibilités et créent de nouvelles interprétations. Les joueurs qui maîtrisent bien l'ensemble des signes du jeu peuvent en détourner le sens à leur avantage. WoW est un objet construit par des concepteurs, mais il prend sens grâce aux joueurs. Le jeu est l'espace de « liberté limitée » dont s'empare le joueur ; il est l'espace de mouvement entre le cadre donné par les concepteurs et le sens à produire.

Même en postulant que le jeu (comme objet) est le même pour tous les joueurs, la manière de le jouer (comme expérience) peut être différente pour tous. Le jeu peut être utilisé sans que rien ne garantisse les sens qui seront produits. En fait, pour pouvoir jouer, le joueur doit connaître les règles du jeu, certes, mais pas nécessairement celles envisagées par les concepteurs : c'est-à-dire le jeu idéal. Un joueur peut jouer à WoW sans nécessairement qu'il y ait concordance avec les autres expériences de jeu. Grâce aux exemples d'appropriation, nous avons remarqué que les joueurs font des usages inusités du jeu, ce qui témoigne d'interprétations nouvelles. Ces usages qui sont faits de WoW remettent même en question son statut de jeu : est-ce toujours un jeu, comme le prétend le « sens commun » ? Le sens d'un jeu n'est pas dans un objet donné, mais dans le cadre référentiel utilisé pour donner du sens à l'expérience que l'on en fait. Considéré comme un terme représentant une notion, le jeu est un cadre interprétatif qui donne du sens à une activité, mais cette activité pourrait aussi bien prendre un autre sens. Ce qui fait la spécificité du sens ludique est la tension entre les règles et la liberté du joueur. Le rapport du joueur aux règles et l'expression de sa liberté

sont à la fois la particularité de la notion de jeu, à la fois les conditions uniques de possibilité de la fonction de jeu.

C.7 Les règles et la liberté interprétative

Le joueur n'a besoin que de règles et d'une liberté interprétative pour faire de WoW un jeu – pour donner le sens de jeu à son expérience. Dans un monde infini de représentations et d'interprétations, le jeu s'impose comme une finitude. Il est circonscrit par des limites qui peuvent être de diverses natures et qui prennent le nom de règles, de principes régulateurs, de bornes, etc. Les règles sont ce qui délimite les possibilités d'action. Henriot a bien démontré que tout jeu porte en lui au moins une règle et l'ensemble des règles définissent le cadre du jeu. Plus précisément, elles servent à discriminer ce qui est de l'ordre du jeu et ce qui ne l'est pas. Elles permettent la création du sens du jeu en le différenciant d'autres types d'expériences. La fonction des règles est de créer un cadre par lequel les signes seront interprétés. Les règles servent de limites à l'interprétation.

La règle est ce qui contrôle les interprétations et, par le fait même, les actions du joueur, mais ce contrôle n'est accepté et acceptable que parce qu'il rend possible une liberté d'action. Les règles inventent une aire de liberté pour le joueur et le jeu devient l'expression de cette tension entre les règles et la liberté, entre l'ordre et le chaos. Nous avons vu que la question n'a pas été de savoir si l'individu est libre ou non de jouer, mais bien de montrer que le jeu n'est possible que si le joueur est libre d'interprétation à l'intérieur des limites imposées par les règles (que les règles soient « librement » mises en place ou non). Le jeu est cet espace de liberté contrainte où le joueur a des choix possibles et où il peut s'approprier le jeu : tout jeu présente un espace d'appropriation en puissance.

Ainsi, cette thèse a présenté deux postures pour comprendre l'interprétation du sens du jeu : le matérialisme, qui stipule que l'objet du monde a une existence en soi et un pouvoir de déterminer nos modèles, et l'idéalisme, où tout le sens est produit par l'individu (il n'y a

pas d'objet dans le monde, mais seulement une perception qui sémiotise). Le point de vue qui a été adopté est celui qui est résumé par le Groupe Mu, c'est-à-dire une interaction entre les deux. WoW est à la fois une construction interprétative et un objet donné à interpréter, avec des caractéristiques (des attributs) qui lui sont propres. Il est un ensemble de règles et de signes dont la liberté interprétative s'empare.

Pourtant, comme le rappelle très justement Rorty (1992), même si des stimuli extérieurs à l'interprète peuvent inférer sur la constitution de son encyclopédie, ces stimuli ne pourront jamais contrôler l'interprétation. L'interprétation qui sera faite de WoW peut être limitée par diverses propriétés de l'objet et par des acquis conceptuels présents dans l'encyclopédie, mais l'interprétation finale et ce que le joueur fera du jeu ne seront jamais complètement contrôlés par les attributs de l'objet. De Certeau (1980) affirme que les individus ne sont jamais entièrement soumis à l'ordre et aux systèmes établis et qu'ils peuvent s'immiscer dans les « marges de manœuvre ».

De plus, la spécificité de la notion de jeu par rapport à d'autres objets à interpréter est, justement, de laisser une liberté interprétative au joueur. Dans la définition même du jeu s'insère ce critère où le joueur « a le dernier mot » sur le sens à donner à l'objet et à l'expérience qui en est faite. Il n'y a plus de jeu si le sens est prédéterminé, c'est-à-dire si tous les coups à venir et les actions posées sont connus à l'avance pour l'entièreté de la partie ou de la session de jeu : connaître tout le déroulement du jeu, c'est ne plus jouer. Nous l'avons répété à de nombreuses reprises, le jeu est cette tension entre des limites et la liberté ludique de les interpréter. La liberté prend la forme des limites, mais ces limites n'ont le sens de jeu que parce qu'elles sont interprétées librement. Ce « jeu du jeu » est l'interprétation même, soit la fonction de jeu. L'utilité de l'exemple de WoW a alors été double : 1) montrer la relativité de la notion de jeu ; 2) montrer l'espace de jeu qu'a le joueur dans son interprétation et son usage de WoW.

C.8 La fonction de jeu : l'interprétation des possibles et de la part virtuelle

Nous avons longuement insisté sur le fait que, dans le jeu, il y a un espace de jeu (dans le sens mécanique du terme) dans l'interprétation des signes, car nous croyons que c'est le noyau du concept de jeu. Pour faire la démonstration de ce jeu dans l'interprétation, nous avons opposé la production du sens du jeu à la production du sens du sacré qui est fixé avant même l'actualisation des signes. Alors que la production du sens du jeu nécessite un mouvement, celui du sacré impose un ordre statique. Comme le dit Henriot (1989), la forme du jeu tient à la distance entre le jeu et le joueur. Le jeu crée une distance entre l'objet et le sens qui lui est donné alors que le sacré réduit au maximum cet espace pour viser une superposition entre l'objet et le sens. Ainsi, une différence majeure existe entre la production du sens, puisque le sens du sacré est prédéterminé et celui du jeu, indéterminé. La contingence est au cœur de la définition du jeu, car son sens n'est pas « nécessaire » – c'est-à-dire qu'il peut s'actualiser ou non. Le joueur ne joue qu'avec la contingence, ce qui n'est pas nécessaire, ce qui est en puissance. Il y a plusieurs possibles et même une part virtuelle à actualiser lors de l'expérience ludique.

La différence entre la notion et la fonction se trouve dans ce passage de la contingence vers l'actualisation. Lorsque le jeu est considéré sous l'angle de la notion, il est situé spatiotemporellement et son sens est relatif à un contexte de sens : il est immanent au joueur qui pose ce cadre interprétatif sur son expérience. S'il est considéré comme une fonction universelle, le jeu est un processus d'actualisation de ce qui est en puissance de manière contingente. Il est ce jeu du jeu, ce qui permet le mouvement (interprétatif) et l'indétermination et dont nous pouvons décrire les conditions de possibilité. Dans le premier cas, le jeu est *produit* et, dans le second, il est *producteur* grâce au processus appropriatif qui actualise la part virtuelle du jeu. Par ce processus ludique de production est créé le sens de l'expérience, mais aussi la culture (Huizinga) et le monde (Fink). Toute création est issue du jeu (mécanique) lors de l'actualisation.

Le cœur de notre thèse a été cette particularité du jeu que les tenants des nouvelles perspectives avaient soulevé, mais qui n'avait jamais été développée de la sorte. Le sens du jeu est ce qui est contingent et en puissance dans la structure du jeu et qui s'actualise et se réalise lorsque le joueur donne le sens de jeu à son expérience (le terme « jeu » est utilisé pour définir son expérience) et lorsqu'il y a actualisation du « jeu du jeu », c'est-à-dire lorsque la fonction de jeu intervient dans le processus interprétatif et appropriatif. Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous sommes à la fois dans une vision matérialiste du jeu où l'objet-jeu impose au joueur ses possibles et ses conditions essentielles à l'actualisation d'une part virtuelle du jeu et dans une vision idéaliste où c'est le joueur qui crée le sens du jeu. Il y a interaction entre les deux visions pour comprendre le sens du jeu : par actualisation des possibles définis qui ont connu une matérialité et par actualisation d'une part du virtuel indéfini grâce à l'imagination du joueur. Le jeu n'est pas seulement répétition (règles), ni seulement création (liberté), mais les deux sont absolument nécessaires à son existence.

Ainsi, en considérant le jeu comme une fonction, nous avons pu comprendre qu'il y a jeu avec les possibles, définis et limités (répétition), et jeu avec la part virtuelle, indéfinie et illimitée (création). Ce qui fait tout jeu est cet entrecroisement de répétitions des possibles et de création de nouveaux possibles par la différenciation de la part virtuelle qui s'actualise. Une part du sens produit par le jeu est à la fois répétitif, à la fois évolutif. Grâce à cette propriété d'immutabilité, le sens du jeu se reproduit et évite la dérive sémantique que pourrait représenter le chaos des représentations : le jeu est « jouable ». En même temps, grâce à sa propriété de mutabilité qui est l'actualisation de sa part virtuelle, le sens du jeu se renouvelle, comme celui du joueur et du monde. Considéré comme une fonction, le jeu est ce par quoi il y a renouvellement du sens.

Ainsi, nous avons montré que la particularité du jeu est de laisser un espace d'appropriation pour interpréter l'objet et les règles, mais aussi pour interpréter tous les autres facteurs présents lors de son actualisation (contexte, type d'adversaires, habitudes de jeu, etc.). Cet espace est le « jeu du jeu », soit un espace plus ou moins créatif pour interpréter le jeu (du monde) et le faire sien grâce à la médiation. Dans cet espace se déroule le

processus de création : le jeu est interprété à partir du point de vue du joueur, à partir de son encyclopédie – qui est, par définition, différente de toutes les autres. Cet espace n'est pas représenté, mais est le lieu où les représentations prennent forme, grâce aux percepts, aux concepts et aux affects.

L'espace d'appropriation est le lieu où le joueur perçoit, interprète et produit le jeu de manière renouvelée. C'est l'espace de liberté nécessaire au joueur pour s'approprier le jeu et en faire une expérience unique. Théoriquement, il est illimité, mais, dans les faits, il est circonscrit par la structure ludique. Il est délimité par des propriétés du jeu : les bornes technologiques, les bornes conceptuelles, les bornes liées à l'encyclopédie du joueur, les bornes philosophiques et idéologiques, etc. Ce sont autant de limites que les joueurs doivent accepter et qui circonscrivent leur espace d'appropriation de façon plus ou moins importante selon les jeux.

Un espace d'appropriation étroit signifie que les conditions essentielles à l'actualisation d'une part virtuelle sont restreintes alors que s'il est large, les conditions essentielles à l'actualisation d'une part virtuelle favorisent l'expression de la part créative du jeu. Dans un jeu tel que WoW, l'espace d'appropriation est large comparé à *Tetris*, mais étroit comparé à d'autres types de jeux de rôle. Ces limites rappellent celles de l'interprétation et pour cause puisque ce sont les mêmes : l'interprétation est le processus (par différence et répétition) de production de sens alors que l'espace d'appropriation est le lieu de différenciation et l'espace des possibles, le lieu de la répétition. S'il est considéré comme une notion, le jeu est un « résultat » (en partie créé, en partie répété). Lorsqu'il est évalué en tant que fonction, le jeu est alors ce par quoi il y a actualisation : il s'inscrit dans un processus appropriatif. Nous avons résumé cette manière de considérer le concept de jeu grâce à ce tableau :

Tableau C.1

Reprise du tableau I.1 : Le concept de jeu : la notion et la fonction de jeu

CONCEPT DE JEU	
NOTION DE JEU	FONCTION DE JEU
Objet abstrait de connaissance (sens produit)	Ensemble des conditions de possibilité (producteur de sens)
Définie culturellement Déterminée spatiotemporellement	Universelle Atemporelle
Cadre interprétatif d'une expérience (le « jeu »)	Ce qui permet le mouvement et l'indétermination (le « jeu du jeu »)
Ce qui prend un sens particulier	Ce qui s'inscrit dans un processus appropriatif
Approche classique du jeu	Nouvelles perspectives sur le jeu

C.9 L'éthique du joueur

Ce point de vue immanentiste sur la définition du jeu où le joueur est producteur du jeu grâce à la fonction de jeu et l'espace d'appropriation entraîne une responsabilisation de la part du joueur dans le sens produit et partagé par la communauté, ce qui a suscité une réflexion sur l'éthique. Le rôle du joueur lui permettant de s'approprier le jeu forge son expérience ludique. Puisque le joueur ne joue qu'avec la contingence des possibles et du virtuel, donc avec ce qui n'est pas nécessaire, le joueur participe à l'actualisation du sens du jeu et particularise son expérience. Même si, à la suite de Spinoza (1677), nous pouvons dire que cette liberté interprétative est issue du manque de connaissances des causes, elle responsabilise le joueur dans le sens produit, non seulement pour lui, mais aussi pour la communauté des joueurs et la société en général. Bien qu'elle semble banale, voire absente

du point de vue de l'approche classique du jeu, la responsabilité éthique devient majeure grâce aux nouvelles perspectives sur le jeu. Jouer n'est en rien insignifiant et le joueur doit sans cesse se questionner sur son rapport avec le jeu et sur la direction de sa conduite lors de l'expérience ludique.

Selon Foucault (1984), l'éthique consiste en la mise en forme adéquate d'un comportement par le moyen de techniques exercées sur soi. Faire preuve d'une conduite éthique, c'est développer l'art de se comporter, sans pour autant assujettir entièrement sa manière d'être à des règles de conduites préétablies. L'éthique sert de guide à l'élaboration des rapports que l'on entretient avec le monde. Cette définition de l'éthique correspond à celle que Spinoza a définie quelques siècles auparavant et sur laquelle nous avons élaboré notre propre modèle d'éthique du joueur.

À partir de la théorie spinoziste, nous avons compris que le joueur de WoW entre constamment en rapport avec le jeu, sous une forme ou une autre. Le joueur est un « corps » qui est affecté par les forces du jeu et qui affecte lui-même le jeu : il entre en rapport avec le jeu (avec la structure ludique). Selon Spinoza, affecter un corps ou être affecté par lui, c'est expérimenter une relation avec ce corps. Ces rapports affectifs ne sont pas sans influencer sur le corps, c'est-à-dire sur le pouvoir qu'il a, en retour, d'affecter et d'être affecté. Lorsqu'un corps, par la manière qu'il a d'entrer en rapport avec un autre corps, l'affecte de façon à augmenter son « degré de puissance », il sera dit « bon ». Il se « compose » à ce nouveau corps, selon les mots de Deleuze (1981a). À l'inverse, lorsqu'un corps entre dans certains rapports avec un autre corps d'une façon qui diminue sa puissance, il sera dit « mauvais ». Le corps ainsi diminué se voit moins capable d'entrer en rapport avec d'autres corps : il se « décompose ». Ce qui est dit du corps peut aussi l'être des idées et certaines idées se composent au joueur alors que d'autres le décomposent. En ce sens, nous avons compris que WoW peut être une « nourriture » ou un « poison » selon les rapports du joueur avec le logiciel.

Le joueur qui entre en rapport avec WoW peut se « composer » avec lui ou se « décomposer » à cause de lui, mais seul le joueur pourra porter ce jugement. Par ses affects,

le joueur donne une valeur à son rapport avec WoW : s'il est affecté par des sentiments de joie, il se compose avec le jeu alors que des sentiments de tristesse le décomposent. L'éthique du joueur est de chercher par tous les moyens à se composer avec le jeu en demeurant dans les limites des possibles (répétition). Les joueurs s'entendent sur le sens des règles pour jouer ensemble et, à partir du moment où un joueur transgresse les limites possibles du jeu, il est considéré comme un tricheur. La tricherie décompose non seulement le joueur, mais aussi le jeu et les rapports avec les autres joueurs. Au contraire, le respect des règles ou leur modification avec l'accord des autres est l'occasion de vivre en harmonie avec le monde – pour pouvoir « s'entendre », jouer ensemble et se composer en un seul corps.

Cependant, nous avons montré que le joueur se compose d'autant plus au jeu s'il se l'approprie et qu'il crée de nouveaux possibles par l'actualisation d'une part virtuelle (usage de l'imagination, développement de tactiques, détournement de sens, etc.). En effet, Spinoza s'inscrit dans une éthique de l'action et plus le joueur sera actif, plus il *s'appropriera* le jeu pour en construire le sens, plus la pratique ludique sera l'occasion d'augmenter sa puissance d'agir en combinant ses forces à celles du jeu. Nous avons vu que les joueurs qui ne se conforment pas à l'interprétation commune du jeu font un effort constant de se mettre à distance de façon renouvelée pour entrer dans un nouveau rapport avec le jeu et les joueurs. Ils introduisent une part virtuelle du jeu dans l'actuel pour affecter davantage le jeu et les joueurs et récolter les effets de leurs modes d'affection. L'effort de s'approprier la part virtuelle du jeu a été l'élément qui a complété l'idéal éthique que nous avons présenté.

Il a fallu comprendre que les joueurs qui sortent ainsi du jeu connu en explorant l'espace d'appropriation ne sont pas considérés comme des tricheurs. Ces joueurs demeurent dans le jeu puisque le virtuel fait partie du jeu. Néanmoins, les joueurs devront par la suite statuer sur cette nouvelle occurrence qu'ils ont créée : fait-elle partie des règles, les transgresse-t-elle ou les redéfinit-elle ? La question, sujette à interprétation, est alors de savoir si la conduite d'un joueur est une sortie des règles connues (tricherie) ou une création de nouveaux sens dans les limites du jeu (grâce au virtuel du jeu). Ce jugement se porte *a posteriori* de l'expérience appropriative.

L'exemple précis de l'addiciel a bien illustré le questionnement éthique auquel est confronté le joueur puisque cet ajout au logiciel de WoW est parfois considéré comme une amélioration et parfois comme une tricherie. Le joueur créateur d'addiciels dépasse le cadre du jeu et le réinvente par l'intégration d'un module offrant de nouvelles possibilités, mais ce module est-il une création issue de l'espace d'appropriation du jeu ou sert-il au joueur à sortir des possibles du jeu connu ? Par l'addiciel, le joueur transforme le jeu, mais cette transformation est-elle l'occasion d'entrer en composition avec le jeu ou est-ce une action qui pervertit l'expérience de jeu et « décompose » le joueur ? L'addiciel peut être à la fois considéré comme un bienfait pour l'expérience de jeu, comme un limitatif ou comme une tricherie qui corrompt l'esprit du jeu et, par le fait même, l'expérience du joueur. Au-delà du jugement que la compagnie ou les autres joueurs peuvent faire du statut de l'addiciel, le joueur lui-même est confronté à son propre rapport au jeu et au type d'expérience qu'il veut vivre.

C.10 *L'anthrôpos paizôn*

Nous avons soulevé l'hypothèse que la visée du modèle d'éthique du joueur est d'entrer dans un rapport de composition avec le jeu, c'est-à-dire de demeurer dans les règles du jeu en répétant les possibles ou, mieux, d'actualiser une part virtuelle pour augmenter les possibles en s'appropriant le jeu (l'appropriation comme idéal éthique). Nous avons voulu montrer en quoi l'éthique du joueur est en fait une éthique de l'appropriation. L'appropriation est le moyen d'augmenter sa puissance d'agir pour mieux persévérer dans son être, car elle est dans « l'action » (les passions mènent à l'impuissance). Plus le joueur s'approprie le sens du jeu, plus il est dans l'action, plus il est la cause adéquate, plus il peut se composer au jeu (et ne pas subir ses passions) et plus le jeu sera une nourriture pour lui.

Cependant, nous avons bien montré que, dans ce modèle basé sur Spinoza, l'appropriation est « bonne » seulement si elle s'accorde avec la Raison : le joueur doit s'approprier le jeu en faisant ce qui est conforme à sa nature pour persévérer dans son être en

augmentant sa puissance d'agir pour ainsi devenir la cause adéquate et augmenter sa puissance de comprendre. Nous avons vu que certains additiels diminuaient la puissance d'agir des joueurs et décomposent leur rapport au jeu. Cependant, si elle s'accorde avec la Raison, l'appropriation augmente les possibles et permet au joueur d'être affecté par plus de sentiments de joie (ce qui le définit). Le joueur contient alors plus de perfection, car il pense aussi plus de choses. Notre éthique est celle du joueur créateur, soit l'éthique de l'*anthrôpos paizôn*, expression que nous voudrions introduire en clôture de notre thèse comme piste de réflexion future.

Notre intention n'est pas d'ajouter de manière superflue une nouvelle expression, un nouveau concept ou de faire disparaître l'*homo ludens*, mais plutôt de venir compléter ce concept introduit par Huizinga. Selon nous, l'*homo ludens* ne reflète qu'une dimension de l'activité ludique (le *ludus*) à laquelle il manque la *paidia*. Selon la définition de Caillois donnée du terme *ludus*, l'*homo ludens* joue de manière disciplinée, avec les possibles. Au contraire, notre *anthrôpos paizôn* joue de manière improvisée (selon la *paidia* de Caillois), en faisant l'usage de sa liberté ludique pour produire, par le « jeu du jeu », de nouveaux possibles et augmenter lui-même sa puissance d'agir.

L'expression *homo ludens* est latine, mais comme la *paidia* est un terme grec, nous avons dû adopter cette langue pour exprimer notre idée. M. Louis-André Dorion, professeur titulaire au Département de philosophie de l'Université de Montréal, explique²⁶⁴ :

L'équivalent grec de « homo ludens » est « anthrôpos paizôn ». Étant donné que « homo » désigne l'homme générique, et non pas le mâle (= latin « vir »), il faut choisir « anthrôpos » plutôt que « anêr » (= mâle). Le terme « paizôn » est le participe présent du verbe « paizein » qui signifie « jouer » et qui est de la même famille que « paidia » (extrait d'un courriel envoyé le 24 mars 2009).

L'*anthrôpos paizôn* est complémentaire de l'*homo ludens* : le joueur représente les deux à la fois lors de l'activité ludique. Ce qui caractérise notre *anthrôpos paizôn* par rapport à l'*homo ludens* est de faire un effort, c'est-à-dire de désirer entrer en rapport de composition

²⁶⁴ Je tiens d'ailleurs à remercier chaleureusement M. Dorion pour sa généreuse aide à la traduction.

avec le jeu et les joueurs grâce à l'action, en introduisant une part virtuelle du jeu dans l'actuel pour affecter davantage le jeu et le joueur et avoir les effets. Celui qui improvise, qui use de son imagination, qui pense davantage de possibles en actualisant une part virtuelle du jeu, en fait, celui qui s'approprie le jeu en accord avec sa Raison peut dévoiler sa puissance de créer, ce qui le responsabilise dans le sens produit et fait de lui un producteur du sens du jeu et de lui-même – un producteur de culture.

Le joueur est confronté à ce devenir constant du jeu et de lui-même en tant que producteur qui actualise et réalise le jeu. Grâce à la dialectique du jeu, l'individu est aussi produit et producteur de lui-même : ses actions le caractérisent puisqu'il se définit par les effets de ses modes d'affection. Ce qu'il fera du jeu le définit : rester dans les possibles et être « bon joueur », tricher et être « tricheur », inventer et être « créateur », etc. Par le jeu, l'individu se crée lui-même, mais cette création demande un travail sans cesse à recommencer (éthique) puisque les passions menacent l'individu et son jeu : devenir dépendant, vaniteux, chercher la vengeance, vouloir écraser l'autre, etc. Le jeu est un travail sur soi pour se mettre à distance et demeurer dans l'*action* – au sens spinoziste du terme.

C.11 Le jeu comme éthique de vie

Nous avons voulu ensuite pousser davantage notre raisonnement et soulever l'hypothèse que l'appropriation du jeu ou, plus précisément, l'appropriation du jeu du jeu peut devenir une technique à appliquer au quotidien pour se ménager un espace de liberté. Le jeu ne permet-il pas en effet le développement d'une technique de soi pour se composer au monde, puisque le rapport ludique est toujours un rapport de composition ? Comme nous l'avons vu, sans rapport de composition, il y a annihilation du jeu, car il n'y a plus d'espace de jeu (sans liberté interprétative d'être la cause adéquate, le jeu devient une nécessité, le joueur est pris par ses passions, etc.). Introduire l'appropriation du jeu dans son quotidien peut devenir une technique pour sans cesse se recréer soi-même.

Ainsi compris, cette technique de soi consiste à garder une distance entre soi et le monde, laissant ainsi l'espace de liberté interprétative suffisant pour s'appropriier le monde et s'inventer soi-même. Spinoza (1677) affirme que plus l'individu pense de choses, plus il contient de perfection : l'appropriation est un moyen de penser davantage en augmentant les possibles, non seulement à l'intérieur du cadre du jeu (notion), mais aussi dans d'autres cadres. Plus la distance sera grande, plus l'espace de jeu sera étendu, plus la marge de manœuvre sera large grâce à l'actualisation d'une part virtuelle du monde – c'est-à-dire grâce à l'appropriation du jeu du monde – et plus l'individu aura d'espace pour penser, pour ne plus être pris par ses passions, pour s'inventer et devenir « bon ». Par définition, le joueur doit rester dans l'action et être la cause adéquate de son jeu ; par le jeu (fonction), l'individu peut rester dans l'action et être la cause adéquate du monde.

Nous avons répété à quelques reprises que l'éthique de Spinoza est définie par l'effort de persévérer dans son être en augmentant sa puissance d'agir par des affections de joie (affecter les autres de joie et, par la suite, avoir les effets de ces affections) pour ne plus subir ses passions. Cette éthique est basée sur l'action et, par définition, le joueur s'inscrit toujours dans l'action, car il n'y a pas de joueur passif. Cette action serait un moyen d'être affecté par la joie, Deleuze parlant même de la « béatitude de l'action ». En s'appropriant le jeu du monde, l'individu est d'autant plus dans l'action et, grâce à sa liberté interprétative et l'actualisation d'une part virtuelle, il devient la cause adéquate de son rapport au monde et aux autres. En développant une éthique basée sur l'appropriation du jeu du monde, en accord avec la Raison, l'individu se rapproche de la perfection – idée que n'aurait probablement pas reniée Fink.

Ainsi compris, le jeu peut être l'exercice par lequel l'individu apprend à se composer au monde. Même WoW peut devenir un « terrain de pratique » pour faire l'usage de sa liberté interprétative et apprendre à s'appropriier le jeu du monde. Les philosophes l'avaient compris depuis longtemps : le jeu est pédagogique. Il est l'occasion d'apprendre l'éthique et d'appivoiser l'indétermination du monde en développant des moyens de se l'appropriier. Ce que nous faisons du jeu est un apprentissage de ce que nous pouvons faire de notre vie. L'espace d'appropriation n'est pas exclusif à l'objet-jeu et les interprétations nouvelles

peuvent élargir le spectre des possibles du monde grâce à l'actualisation d'une part virtuelle du monde. Plus la liberté interprétative de l'individu est grande, c'est-à-dire plus il s'approprie l'espace de jeu entre lui et le monde, plus il se responsabilise sur le sens à se donner et à donner au monde. Plus l'individu devient la cause adéquate, plus il peut entrer en composition avec le monde. Le jeu du monde est cet espace de liberté contrainte par les possibles que la part virtuelle du monde permet de s'approprier.

Nous avançons l'idée que le jeu, considéré comme une technique, devient un moyen pour l'individu de se ménager un espace de liberté dans les limites de sa vie. Le jeu peut devenir une éthique de vie. En s'appropriant le jeu du monde, en actualisant la part virtuelle grâce à son imagination, l'individu prend d'autant plus part à la création du sens du monde. Plus l'individu s'approprie le monde, plus il élargit son espace de liberté et plus son bonheur est grand, car plus l'espace de liberté est grand, plus l'individu est dans l'action et plus les sentiments de joie l'affectent. En faisant l'exercice d'actualiser la part virtuelle dans le contexte ludique, de s'approprier le jeu du jeu, le jeu devient un moyen d'apprendre à s'approprier le jeu du monde en faisant l'usage de sa liberté interprétative. Comme le croyait déjà Platon, le jeu peut participer à la félicité humaine.

C.12 De l'éthique à l'esthétique...

Cette façon de concevoir le jeu comme une éthique de vie pourra être élaborée davantage dans de futurs travaux. L'idée générale n'a été qu'esquissée, mais nous croyons que les concepts de jeu et d'appropriation sont des concepts riches pour penser l'individu et le monde. Cependant, la recherche devra être menée plus loin et établir des liens plus approfondis non seulement entre le jeu, l'appropriation et l'éthique, comme nous venons de le voir, mais aussi envisager des liens entre ces trois concepts et l'esthétique. Si le jeu peut être considéré comme une éthique de vie, il peut aussi être envisagé comme une esthétique de vie.

En effet, grâce à nos lectures, nous avons constaté que plusieurs auteurs ont soulevé la parenté entre le jeu, comme création d'une expérience et d'un sens ludique, et le travail des artistes, comme création d'une œuvre et d'un sens artistique. L'art et le jeu procèdent d'une même démarche sémiotique dont la valeur donnée au résultat est garante des discours qui circulent – c'est-à-dire de la manière dont une société les définit dans un contexte donné. Parfois travail artistique, parfois jeu, la création de sens est possible pour l'artiste tout comme pour le joueur. Les deux créent une partie du sens du monde et sont responsables du rapport éthique et esthétique dans lequel ils veulent entrer.

Il est étonnant de constater que les auteurs ayant travaillé sur le jeu ont aussi abordé la question de l'art du même coup, comme si les deux étaient inséparables. Le souci du Beau se retrouve dès les premiers écrits de l'Antiquité grecque et la valeur du jeu tout comme de l'art traverse les écrits des philosophes au cours des siècles. Pour Platon, des liens très ténus existent entre les jeux, le bon et les affects de l'homme : les jeux sont un moyen d'éducation éthique (raison), mais aussi d'éducation esthétique (sensibilité). Le joueur a la possibilité de faire de son expérience ludique l'occasion d'une recherche esthétique où il est affecté par le jeu et affecte le jeu à partir de critères qui peuvent relever du Beau (rythme, équilibre, tension, harmonie, etc.). Huizinga affirme que les mêmes termes sont utilisés pour qualifier l'art et le jeu puisque, au bout du compte, les deux nous affectent également en nous charmant.

Des liens naturels semblent s'établir entre le jeu et l'art, mais seuls quelques auteurs sont partis du jeu pour réfléchir aux expériences esthétiques, au lieu de partir de l'art pour évaluer la part de jeu dans l'œuvre. Pour Huizinga, ce renversement de la question paraît aller de soi, car du jeu sont issues toutes les formes d'art. Par les formes primitives du jeu s'expriment la beauté et la grâce et, par la suite, le rythme et l'harmonie. Schiller (1795) part aussi du jeu pour trouver l'essence de l'art et l'auteur affirme qu'à partir des jeux qui sont pratiqués par les différents peuples, on peut déduire leurs préférences esthétiques. Caillois voit même un passage naturel de la peinture et de la sculpture à la musique et au théâtre, puis au jeu.

Kant et Nietzsche mettent aussi en lumière la valeur esthétique de l'expérience humaine et abordent plus ou moins directement la question du jeu ou, du moins, en utilisent le vocabulaire et la logique sous forme métaphorique. Pour Axelos (1969), cependant, le jeu du monde n'est pas une simple métaphore et constitue la thématique de toute pensée artistique. Se basant entre autres sur les travaux de Fink (1960), il ancre la question du jeu dans la réalité de l'art, rejoignant en ce sens les écrits de Gadamer (1960). À la suite de ces auteurs, nous croyons que le jeu peut être conçu comme une expérience artistique et que certains jeux s'évaluent à partir de critères esthétiques. Une filiation directe semble être à établir entre l'expérience ludique et l'expérience esthétique ; parfois, les deux sont même indissociables. Le concept de *poièsis*, développé par les auteurs de l'Antiquité, sera certainement un bon point de départ pour étudier la création dans le jeu, réfléchir au souci esthétique du joueur et élaborer davantage notre concept d'espace d'appropriation à partir de la fonction ludique de création. Car nous le répétons pour une dernière fois : la spécificité du concept de jeu est sa fonction qui rend possible l'introduction de la nouveauté et la création du monde, idée fascinante s'il en est.

APPENDICE

PRÉSENTATION DU JEU *WORLD OF WARCRAFT*

A.1 Présentation générale du jeu.....	431
A.1.1 Éditeur : la compagnie Blizzard Entertainment	431
A.1.2 L'historique du jeu WoW.....	431
A.1.3 Résumé du jeu.....	432
A.2 L'univers de WoW.....	433
A.2.1 Mythologie.....	433
A.2.2 Organisation sociale des avatars	433
A.2.3 Organisation géographique	444
A.2.4 Système économique.....	449
A.2.5 Déplacements de l'avatar	450
A.2.6 La magie.....	453
A.3 Types de jeu possibles.....	454
A.3.1 Types d'interaction avec les autres avatars.....	454
A.3.2 Objectifs de jeu	455
A.3.3 Types d'activités	457
A.3.4 Dispositifs pour favoriser tous les types de joueurs.....	460
A.4 Guildes	461
A.4.1 Présentation générale	461
A.4.2 Organisation des guildes	461

A.4.3 Objectifs des guildes	462
A.4.4 Types des guildes	462
A.4.5 Avantages des guildes	463
A.4.6 Compétition entre les guildes.....	464
A.5 Organisation physique du joueur	464
A.5.1 Mouvements de l'avatar.....	464
A.5.2 Interface	465
A.5.3 Organisation des fonctions.....	469

A.1 Présentation générale du jeu²⁶⁵

A.1.1 Éditeur : la compagnie Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment (voir la figure A.1) est la compagnie qui a édité le jeu *World of Warcraft* (WoW). Cette compagnie a été fondée en 1991 sous le nom de *Silicon & Synapse* par Allen Adham, Michael Morhaime et Frank Pearce puis a pris le nom de *Blizzard Entertainment* en 1994. Son siège social se trouve à Irvine, en Californie, et est désormais une propriété du consortium *Vivendi*. *Blizzard Entertainment* est aujourd'hui un développeur et un éditeur de jeux vidéo : outre WoW et la série des *Warcraft*, il a aussi produit les séries *StarCraft* (un jeu de stratégie en temps réel) et *Diablo* (un jeu d'aventure), de grands succès commerciaux.

Avec WoW, *Blizzard Entertainment* aurait produit le jeu le plus rentable de l'histoire des jeux vidéo. En outre, la compagnie propose toute une série de produits dérivés de WoW et, selon le site officiel, l'éditeur travaille actuellement à la réalisation d'un film nommé *Warcraft* qui sera réalisé par le studio *Legendary Pictures*.

Figure A.1
Le logo de Blizzard



Source : www.blizzard.com, © Blizzard Entertainment
(consulté le 28 février 2008)

A.1.2 L'historique du jeu WoW

WoW est la suite d'une série de jeux nommés *Warcraft*. La série des *Warcraft* sont des jeux de stratégies en temps réel (*Real-Time Strategy* ou *RTS*). Voici les trois jeux ainsi que l'année de leur sortie :

- a) *Warcraft : Orcs & Humans* (1994)
- b) *Warcraft II : Tides of Darkness* (1995)

²⁶⁵ Les données présentées dans cet appendice sont valides en date du 30 décembre 2009.

- c) *Warcraft III : Reign of Chaos* (2002)
- d) L'expansion de *Warcraft III : The Frozen Throne* (2003)

WoW a officiellement été lancé le 23 novembre 2004 en Amérique du Nord, en Australie et en Nouvelle-Zélande. Par la suite, le jeu a été lancé en Europe et en Asie. En janvier 2007 a eu lieu le lancement de l'expansion du jeu, *World of Warcraft : The Burning Crusade* et, en novembre 2008, est sortie une seconde expansion : *World of Warcraft : Wrath of the Lich King*. Une troisième expansion est annoncée : *Cataclysm*. WoW a un site officiel qui est alimenté par du matériel provenant en partie de la compagnie, en partie des joueurs : www.wow.com (www.wow-europe.com - en français).

A.1.3 Résumé du jeu

WoW est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. *Blizzard Entertainment* propose des dizaines de serveurs différents sur lesquels un certain nombre de joueurs sont inscrits. Le nombre de joueurs par serveur n'est pas connu, mais on peut penser qu'il doit rassembler des milliers de joueurs par serveur. Les serveurs se répartissent selon la localisation géographique du joueur et le mode de jeu choisi, mais il est possible de jouer à partir de serveurs d'autres régions géographiques (États-Unis, Europe, Asie). Dans la région des États-Unis – donc de l'Amérique du Nord – plus de 200 serveurs sont proposés (2008).

WoW est un univers numérisé persistant : des joueurs se trouvent en permanence dans le jeu, selon une durée et une fréquence variables, mais, lorsque le joueur se déconnecte, son avatar n'est plus dans le jeu (contrairement à d'autres univers persistants). Le jeu ne présente pas de fin et, compte tenu de ses immenses possibilités, l'activité ludique peut se poursuivre « éternellement » (aussi longtemps que le jeu sera suffisamment populaire et rentable et que le joueur y trouvera son compte).

Pour naviguer dans ce monde, le joueur possède un avatar (il peut en posséder plusieurs, mais joue avec seulement un avatar à la fois), vu à la première ou à la troisième personne (le joueur choisit sa prise de vue), avec lequel il interagit avec les divers éléments du jeu. Le jeu propose à la fois des combats, de l'exploration, de la socialisation ou autres et se base sur l'esthétique du médiéval fantastique avec des monstres, de la magie, etc. La logique du jeu et une partie de son vocabulaire sont dérivés des célèbres *Donjons & Dragons*. La progression du joueur se calcule à partir de niveaux (1 à 80), des donjons et raids qui ont été complétés et des combats entre joueurs qui ont été remportés. L'organisation sociale se base sur plusieurs critères distinctifs (faction, race, classe, etc.) et sur un système de guildes.

Toute une communauté de joueurs s'est développée et de nombreux sites sont consacrés au jeu : sites de guildes, sites d'information, sites personnels, etc. Un wiki est même entièrement dédié au jeu : www.wowwiki.com.

A.2 L'univers de WoW

A.2.1 Mythologie

WoW propose une vaste mythologie explicative de l'histoire de ce monde. La mythologie comprend l'histoire des guerres, des alliances, des naissances, etc. Elle définit en partie l'organisation sociale (les factions amies ou ennemies, l'origine des races, etc.), mais aussi l'organisation spatiale (le développement des villes, la propriété des régions, etc), l'esthétique, etc. Les joueurs peuvent découvrir cette mythologie grâce à :

- a) leurs connaissances de ce type d'univers (la mythologie fait référence à un imaginaire en partie connu – par exemple, la mythologie grecque et la littérature de J.R. Tolkien)
- b) leurs connaissances de la série des *Warcraft*
- c) le site officiel de WoW : www.worldofwarcraft.com/info/story/index.html
- d) de l'information fournie à l'intérieur du jeu : par exemple, dans des livres présents dans le jeu ou dans des monologues faits par des avatars préprogrammés (personnages non-joueurs ou *non-playing character - NPC*)
- e) par des sites produits par la communauté des joueurs (par exemple, www.wowwiki.com)

A.2.2 Organisation sociale des avatars

Les avatars se définissent (et se différencient) à partir de différentes caractéristiques qui auront toutes des conséquences sur l'expérience de jeu du joueur. Ces caractéristiques offrent des avantages et des inconvénients plus ou moins importants. Les caractéristiques sont représentées visuellement par une esthétique particulière et/ou par une donnée numérique qui leur donnent une valeur. Outre les guildes (la question sera abordée dans une section subséquente, vu l'importance de ce dernier critère), l'organisation sociale se définit aussi par la faction, la race, le sexe, la classe, les niveaux, les attributs, les talents, les habiletés, les métiers, l'équipement, la réputation et les langues.

Voici un tableau récapitulatif de ce qui sera présenté dans les prochaines sections (figure A.2). Les icônes visuelles sont aussi présentées par la même occasion.

Figure A.2
Les races dans WoW

Faction	Race	Base Stats														
		Priest	Rogue	Warrior	Mage	Druid	Hunter	Warlock	Shaman	Paladin	Death knight	Str	Agi	Sta	Int	Spi
Alliance	Human											20	20	20	20	20
	Dwarf											25	16	21	19	19
	Night elf											16	24	20	20	20
	Gnome											15	22	20	23	20
Horde	Draenei											21	17	20	20	22
	Orc											23	17	21	17	22
	Forsaken											19	18	20	18	25
	Tauren											25	16	21	16	22
	Troll											21	22	20	16	21
	Blood elf											17	22	20	23	18

Race/Class combos marked with a C are due to be added upon the release of World of Warcraft: Cataclysm

Source : www.wowwiki.com/Race, © Blizzard Entertainment (consulté le 10 octobre 2009)

A.2.2.1 Factions (*factions*)

WoW se divise en deux principales factions : l'Alliance, qui est représentée par des personnages humanoïdes, et la Horde, principalement constituée de « monstres ». Le joueur peut jouer dans l'une ou l'autre de ces deux factions. La principale différence entre les deux est d'ordre esthétique : les avatars et les zones qui sont associées à l'Alliance ou à la Horde répondent aux critères esthétiques habituellement utilisés pour représenter ces univers. En outre, en tant qu'ennemis, les avatars de l'Alliance et de la Horde ne peuvent pas communiquer entre eux et, lorsque les joueurs jouent contre d'autres joueurs (*player versus player*), ce sont ces deux factions qui sont opposées. Les joueurs qui veulent jouer ensemble à long terme doivent impérativement choisir la même faction.

WoW présente plusieurs autres factions, mais elles sont constituées d'avatars préprogrammés. Pour le joueur, ces avatars des autres factions peuvent être amis, ennemis ou neutres et ce statut dépendra de la réputation acquise auprès de ces factions.

A.2.2.2 Races (*races*)

Dans chacune des deux factions existent cinq races. Le choix de la race a une petite incidence au niveau des statistiques des avatars : chaque race présente des propriétés légèrement différentes en ce qui a trait aux statistiques de départ (*base stats*). En outre,

chaque race propose une apparence spécifique de l'avatar et un lieu géographique de départ différent. Chaque race est associée à une ville qui se trouve dans une zone précise où les avatars débutent leur aventure. Voici les cinq races des deux factions :

Alliance :

- a) draenei (*draenei*)
- b) elfe de la nuit (*night elf*)
- c) gnome (*gnome*)
- d) humain (*human*)
- e) nain (*dwarf*)

Horde :

- a) elfe de sang (*blood elf*)
- b) mort-vivant (*undead*)
- c) orque (*orc*)
- d) tauren (*tauren*)
- e) troll (*troll*)

A.2.2.3 Sexe

Chaque race se divise en deux sexes : masculin ou féminin. Ce choix n'a pas d'incidence directe sur le jeu (c'est-à-dire qu'il n'y a aucun effet sur les statistiques et aucun lieu particulier n'est associé à un sexe ou à l'autre), mais donne une apparence physique différente. En outre, une incidence peut se manifester indirectement dans la reconnaissance sociale de la part des autres joueurs (mais cela reste à être prouvé).

A.2.2.4 Classes (*classes*)

Chaque race présente de quatre à six classes différentes – ces classes se répétant pour plusieurs races de l'Alliance et de la Horde. Le choix de la classe est ce qui a le plus d'incidence sur les statistiques de l'avatar (avec les pièces d'équipement). Toutes les classes ont des attributs dont les statistiques varient selon le choix initial de la classe (*base stats*), selon les points bonis pour chaque classe (*class bonuses*), selon le développement de l'avatar (*talent build*), selon son niveau (*level*) et selon son équipement (*gear*). Chaque classe a intérêt à favoriser le développement (c'est-à-dire l'augmentation du chiffre statistique) de certains attributs pour augmenter sa puissance.

Ainsi, le choix de la classe, au début de la création de l'avatar, constitue le choix le plus important à faire pour un joueur, car ce sera ce qui influencera le plus son expérience de jeu. Pour toutes les classes, des fonctions et fonctionnalités leur sont associées qui diffèrent passablement l'une de l'autre (ce qui explique pourquoi les expériences de jeu sont si différentes les unes des autres selon la classe qui est jouée).

Les fonctions se définissent principalement selon les dommages qui sont causés (*DPS* ou *damage per second*), la capacité à recevoir des coups et à faire en sorte que les monstres ne se battent qu'avec lui (*tank*) et la faculté de se guérir ou de guérir les autres avatars (*healer*). Une dernière fonction, que toutes les classes partagent, mais qui peut être plus ou moins efficace selon la classe, est la capacité de contrôler un ou plusieurs avatars ennemis (*crowd control*). Le *DPS*, le *tank* et le *healer* réfèrent en fait au rôle du joueur et/ou à la spécialisation de son avatar. Ces fonctions s'expriment de deux manières lors des combats : de manière rapprochée avec les ennemis (*melee*) et de manière éloignée (*caster*). Les joueurs qui jouent en *melee* se battent principalement avec des armes aux mains (épée, dague, etc.) alors que les *casters* font des dommages à distance, principalement grâce à de la magie.

Les fonctionnalités, quant à elle, définissent de manière précise ce que l'avatar peut exécuter comme action lors des combats : envoyer des mauvais sorts, donner des coups d'épée puissants, contrôler les esprits, utiliser un animal, faire des totems, etc. Ces fonctionnalités sont l'expression des fonctions. Voici les dix classes possibles :

- a) Démoniste (*warlock*)
- b) Druide (*druid*)
- c) Chaman (*shaman*)
- d) Chasseur (*hunter*)
- e) Chevalier de la mort (*death knight*)
- f) Guerrier (*warrior*)
- g) Mage (*mage*)
- h) Paladin (*paladin*)
- i) Prêtre (*priest*)
- j) Voleur (*rogue*)

A.2.2.5 Niveaux (*levels*)

Les niveaux indiquent l'expérience acquise par l'avatar et définissent donc ce qu'il peut ou ne peut pas encore accomplir. Les avatars débutent au niveau 1 et peuvent se rendre jusqu'au niveau 80. Le passage d'un niveau à l'autre se calcule à partir de points d'expérience (*xp*) et le nombre de points à accumuler devient de plus en plus grand au fil de l'augmentation des niveaux. Ainsi, la difficulté de passage d'un niveau à l'autre augmente avec la valeur des niveaux : le passage du niveau 1 à 2 est très rapide et aisé alors que celui du niveau 79 à 80 est long et difficile. Avec l'augmentation des niveaux, outre l'expérience, suivent l'augmentation des statistiques des attributs et l'accumulation de points de talent.

A.2.2.6 Attributs (*attributes*)

Les attributs représentent les qualités que possède l'avatar et qui seront utilisées lors des combats. Bien que chaque classe possède les cinq attributs, le développement de certains

attributs est favorisé selon chaque classe (à chaque fonction). Les statistiques des attributs augmentent avec le passage d'un niveau à un autre et selon les pièces d'équipement qui sont portées par l'avatar. Ces statistiques ont une incidence directe sur les calculs opérant les combats. Voici les six attributs :

- a) force (*strength*)
- b) agilité (*agility*)
- c) endurance (*stamina*)
- d) intellect (*intellect*)
- e) esprit (*spirit*)
- f) armure (*armor*)

Par exemple, la force augmente la résistance de l'armure et la force de frappe. L'agilité augmente l'efficacité des coups donnés et la vitesse d'attaque. L'endurance augmente la barre de vie. L'intellect augmente la barre de mana et diminue les risques que les sorts soient interrompus lorsqu'ils sont envoyés. L'esprit augmente la vitesse de régénération de la mana et de la vie. L'armure diminue l'efficacité des coups reçus.

A.2.2.7 Talents (*talents*)

Chaque classe est associée à trois arbres de talents qui équivalent à des spécialisations (*specs*) choisies par chaque avatar : en d'autres mots, chaque classe se subdivise en trois spécialisations selon l'arbre de talent que l'avatar aura davantage développé (*talent build*). La spécialisation définit ainsi souvent le rôle que jouera l'avatar de manière précise (faire des dommages, guérir, recevoir des coups) : plus le joueur progressera de niveau, plus il aura de points de talent et, donc, plus il se spécialisera (et verra son expérience de jeu être personnalisée). Il y a donc neuf classes et trois spécialisations pour un total de 27 possibilités d'avatars génériques (dit de manière grossière).

L'avatar peut mettre des points dans les trois arbres, mais aura avantage à en développer un plus particulièrement. Un arbre comprend habituellement un maximum de 67 points (nombre de points requis pour atteindre le talent le plus élevé), mais le joueur est libre de placer les points où il le veut. Ces arbres de talent sont différents pour toutes les classes et se construisent à partir des points acquis au passage d'un niveau à l'autre. Les arbres sont nommés selon la spécialisation. Voici les trois arbres possibles pour chaque classe :

- a) Démoniste (*warlock*) : *affliction, demonology, destruction*
- b) Druide (*druid*) : *balance, feral combat, restoration*
- c) Chaman (*Shaman*) : *elemental, enhancement, restoration*
- d) Chasseur (*hunter*) : *beast mastery, marksmanship, survival*
- e) Guerrier (*warrior*) : *arms, fury, protection*
- f) Mage (*mage*) : *arcane, fire, frost*
- g) Paladin (*paladin*) : *holy, protection, retribution*
- h) Prêtre (*priest*) : *discipline, holy, shadow*

- i) Voleur (*rogue*) : *assassination, combat, subtlety*
- j) Chevalier de la mort (Deathknight) : *Unholy, blood, frost*

Il est intéressant de savoir que les meilleurs arbres de talents (les plus efficaces) sont copiés par d'autres avatars et deviennent des « classiques », soit des valeurs sûres en termes d'organisation des points.

Il est possible de reconfigurer son arbre de talent autant de fois voulues, en échange d'un certain montant d'argent, et il est désormais possible d'avoir deux arbres de talent simultanément (*double spec*).

A.2.2.8 Habilités (*skills*)

Les habiletés permettent à l'avatar de réussir une action ou d'améliorer l'efficacité d'une action. Plus l'avatar accomplit une action, plus les statistiques associées à cette habileté vont augmenter (une valeur numérique est donnée à l'habileté pour un maximum de 450 points). Dans les habiletés de classe, seuls les voleurs ont trois habiletés propre à leur classe : déverrouiller (*lockpicking*), voler (*pickpocketing*) et faire des poisons (*poisons*).

Les habiletés les plus communes sont celles de combat (*weapons skills*) :

- a) défense (*defense*)
- b) dague (*dagger*)
- c) sans arme (*unarmed*)
- d) épée (*sword*)
- e) bâton (*stave*)
- f) arme de jet (*thrown*)
- g) hache (*axe*)
- h) masse (*mace*)
- i) arme de poing (*fist weapon*)
- j) fusil (*gun*)
- k) arc (*bow*)
- l) arbalète (*crossbow*)
- m) baguette magique (*wands*) (seulement pour les mages, les prêtres et les démonistes)

Les métiers fonctionnent aussi à partir des habiletés (*professions skills*) et du système de pointage sur 450.

A.2.2.9 Métiers (*professions*)

Chaque avatar a la possibilité de faire quatre métiers de base : la cuisine (*cooking*), la pêche (*fishing*) et les premiers soins (*first aid*) puis éventuellement (à partir du niveau 20), l'équitation (*riding*).

De plus, l'avatar doit choisir deux métiers dans lesquels il se spécialisera. Ces métiers lui serviront à ramasser des objets, à fabriquer des objets ou à offrir un service.

Ramasser des objets (*gathering*) :

- a) mineur (*mining*)
- b) herbaliste (*herbalism*)
- c) prendre la peau des bêtes (*skinning*)

Faire des objets (*crafting*) :

- a) alchimiste (*alchemy*)
- b) forgeron (*blacksmithing*)
- c) ingénieur (*engineering*)
- d) joaillier (*jewelcrafting*)
- e) tanneur (*leatherworking*)
- f) couturier (*tailoring*)
- g) scribe (inscription)

Offrir un service (*service*):

- a) enchanteur (*enchancing*)

Ces objets ou services pourront être utiles à l'avatar, mais, surtout, pourront être vendus aux autres joueurs, ce qui permettra à l'avatar de se faire de l'argent. Les métiers sont évalués en fonction du système d'habileté (*skills*) sur un total de 450 points : plus l'habileté du métier est élevée, plus sa faculté de produire ou ramasser des objets rares et coûteux augmente, mais plus il coûte cher d'exercer le métier (l'apprentissage et les matières premières). L'avatar fait l'apprentissage de ses métiers auprès d'un professeur (*trainer*) qui se trouve dans les villes.

A.2.2.10 Équipement (*equipment*)

Les avatars peuvent posséder jusqu'à cinq sacs à dos pour y mettre les objets qu'ils ramassent. Au début, l'avatar ne possède qu'un sac à dos, mais peut s'en procurer d'autres par la suite. Le nombre d'items contenus dans chaque sac est variable et dépend de chaque sac à dos (de 6 à 22 espaces par sac à dos).

Cependant, lorsque l'on parle de l'équipement, on fait référence aux items que l'avatar porte sur lui (voir la figure A.3), non pas dans ses sacs à dos, mais sur son corps (il nécessite un espace où la pièce est portée – *equipment slot*).

Figure A.3

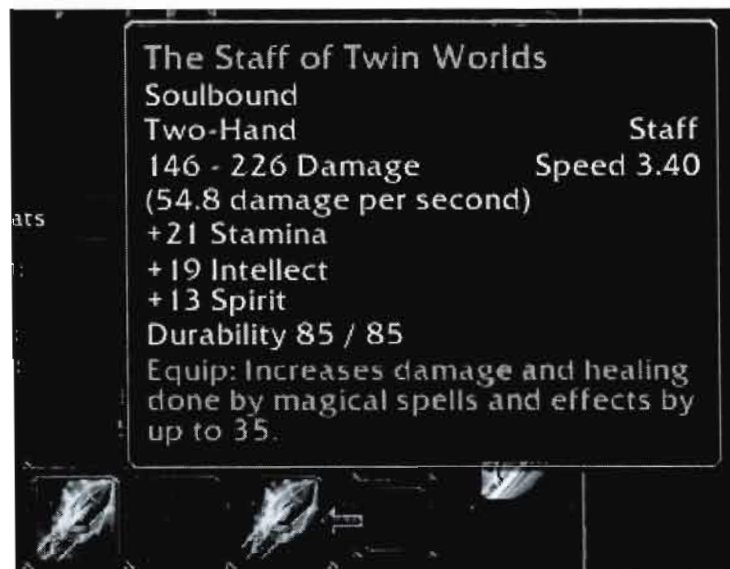
Le tableau avec tout l'équipement (*character info*)



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment (capturée le 28 février 2008)

Figure A.4

Un exemple de statistiques associées à une pièce d'équipement



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment
(capturée le 28 février 2008)

Ainsi, l'avatar porte des pièces d'équipement qui lui offrent des avantages (points d'attributs et autres fonctionnalités). Chaque pièce d'équipement requiert un niveau minimum de la part de l'avatar pour être porté : les joueurs ont intérêt à porter de l'équipement dont le niveau minimum est le plus proche possible de leur niveau actuel pour augmenter leurs statistiques (afin d'augmenter leur efficacité).

En outre, chaque pièce d'équipement est associée à une couleur qui détermine sa qualité et/ou rareté : gris (peu d'intérêt), blanc (intérêt banal), vert (intérêt pas banal), bleu (rare), mauve (épique) et orange (légendaire). À chaque pièce d'équipement sont associées des statistiques qui influenceront les attributs de l'avatar et elles offrent parfois d'autres fonctionnalités spécifiques à sa classe (voir la figure A.4). Les pièces d'équipement concernent :

- a) les parties du corps (tête, cou, épaules, poitrine, dos, bras, poignets, taille, jambes, pieds)
- b) les armes portées (à une main, deux mains, qui ne se tient pas dans les mains (*off-hand*), boucliers, armes de tirs)
- c) les bijoux (bague et breloque)

Il existe quatre types de matériaux de base pour les vêtements.

- a) tissu (*cloth*)
- b) cuir (*leather*)

- c) cotte de mailles (*mail*)
- d) métal plaqué (*plate*)

Différentes classes d'avatars peuvent porter différents types de vêtements. Certaines classes sont confinées à un seul type de vêtement alors que d'autres peuvent porter tous les types (*armor proficiencies*). Le fait que telle classe porte tel genre de vêtement est un élément à considérer dans le choix de sa classe puisque la résistance aux coups reçus dépend du matériel porté : le tissu procure le moins de résistance à l'avatar alors que le métal plaqué en procure le plus.

Les pièces d'équipement peuvent s'endommager lors des combats, ce qui peut annuler leur efficacité et donc, leurs statistiques (si elles sont trop abîmées). Si les pièces d'équipement sont très endommagées, un icône représentant l'avatar apparaîtra de manière permanente dans la fenêtre du joueur pour lui indiquer quelles pièces sont endommagées et à quel point selon un code de couleur (jaune signifie que l'avatar perdra bientôt toute efficacité sur cette pièce d'équipement alors que le rouge indique que la pièce n'est plus utile et que les statistiques qui lui sont associées ne sont plus comptabilisées).

L'avatar doit alors se rendre chez un marchand qui lui réparera son équipement (*repair*) en échange d'une somme d'argent équivalente aux dommages et à la qualité des pièces d'équipement. Il en coûte plus cher de faire réparer une pièce « épique » qu'une pièce « banale ».

A.2.2.11 Réputation (*reputation*)

Toutes les régions du monde sont habitées : certaines le sont par des créatures attachées soit à une faction soit à une autre. Chaque avatar peut donc augmenter sa réputation auprès de chaque faction et dans les villes : la réputation dépend des actions posées. Par exemple, l'avatar peut accomplir des missions pour un membre de la faction ou de la ville, missions qui consistent habituellement à tuer des ennemis (*kill*). Selon les actions accomplies, la réputation augmentera ou diminuera.

La réputation se calcule par un système de pointage sur quatre niveaux de réputation positive :

- a) amical (*friendly*)
- b) honoré (*honored*)
- c) vénéré (*revered*)
- d) exalté (*exalted*)

Et deux niveaux de réputation négative :

- a) inamical (*unfriendly*)
- b) détesté (*hated*)

Parfois, la réputation des avatars peut être neutre (*neutral*).

Jusqu'au niveau 60, la réputation n'a pas d'incidence majeure sur l'avatar, mais l'avantage d'augmenter sa réputation dans certaines régions est d'obtenir des rabais auprès des marchands de cette région. Après le niveau 60, l'avantage d'augmenter sa réputation devient plus manifeste : la réputation permet à l'avatar de se procurer des clés pour ouvrir des donjons et des objets recherchés auprès des vendeurs de la faction concernée. Plus la réputation est élevée, plus les vendeurs proposeront d'objets à vendre, objets qui ne se trouvent qu'auprès de ces vendeurs spécifiquement.

A.2.2.12 Langues (*languages*)

Les deux factions, l'Alliance et la Horde, ne parlent pas la même langue, ce qui rend impossible la communication entre les deux. L'Alliance parle le langage commun (*common*) et la Horde parle le langage des orcs (*orcish*). Alors que selon la mythologie du jeu, tous les êtres doués d'intelligence parlent le langage commun (autant dans l'Alliance que dans la Horde), *Blizzard Entertainment* aurait fait le choix d'empêcher la Horde de comprendre le langage commun et ce, pour s'assurer que les joueurs des deux factions ne puissent pas communiquer entre eux (il semblerait que les tests démontraient que les insultes étaient les principales paroles échangées entre les joueurs des deux factions, ce qui n'ajoutait rien de positif à l'expérience de jeu).

Outre les deux factions qui parlent des langues distinctes, plusieurs races possèdent une deuxième langue propre à leur race que les autres races ne comprennent pas (*dwarven*, *gnomish*, etc.). Cependant, le joueur doit activer cette fonction s'il veut parler dans la langue spécifique à sa race (sinon, il parle automatiquement la langue de sa faction), mais il est rare que les joueurs le fassent, car ils ont rarement besoin d'empêcher les autres avatars de leur faction de comprendre leur conversation. C'est plutôt utilisé à la blague.

Concrètement, les joueurs communiquent principalement dans la langue du serveur (en Amérique du Nord, l'anglais domine) et la langue est codée si deux joueurs de factions différentes (ou de classes différentes si le joueur active cette propriété) essaient de se parler, rendant impossible la compréhension du texte. Pour l'instant, cette facette du jeu n'est pas davantage développée et la compréhension du langage associé à sa faction se fait de manière automatique pour l'avatar et sans possibilité interactive pour le joueur.

A.2.3 Organisation géographique

A.2.3.1 Mondes (*worlds or planets*)

L'espace géographique de WoW se divise en deux mondes (*worlds*), aussi appelés planètes (*planets*) : Azeroth et Outland, qui se retrouvent dans l'espace du Great Dark. Azeroth est le monde « de base » et est principalement fréquenté par les avatars de niveau 1 à 60. Outland a été ajouté par la suite, lors de l'expansion *Burning Crusade*, et est habité particulièrement par les avatars de niveaux 60 à 70 (mais on peut y accéder à partir du niveau 58). Certaines fonctionnalités (par exemple, les montures volantes) y ont été ajoutées. Le monde de Northrend a été ajouté lors de la dernière expansion du jeu pour les joueurs de niveau 68 à 80.

A.2.3.2 Continents (*continents*)

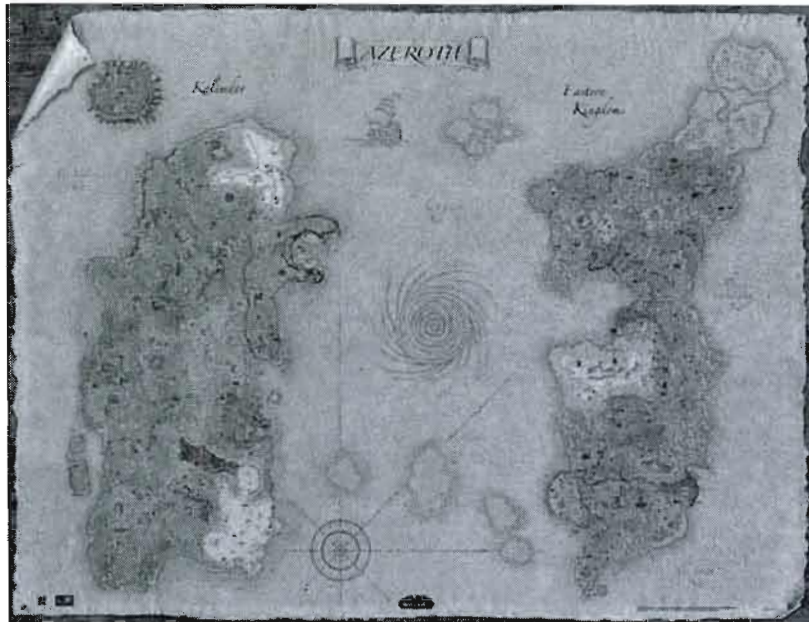
Outland est constitué d'un seul continent, mais Azeroth se compose de deux continents : Kalimdor (à l'ouest) et Eastern Kingdoms (à l'est) puis finalement au nord se trouve Northrend (voir la figure A.5, A.6 et A.7). Les continents sont entourés par des océans et séparés par le Great Sea.

Figure A.5
La carte d'Outland



Source : http://www.wowwiki.com/Image:Official_map_of_outland.jpg,
© Blizzard Entertainment (consulté le 8 février 2008)

Figure A.6
La carte d'Azeroth



Source : www.wowwiki.com/Image:Topographyworldmap.jpg, © Blizzard Entertainment (consulté le 8 février 2008)

Figure A.7
La carte de Northrend



Source : www.wowwiki.com/File:WorldMap-Northrend.jpg, © Blizzard Entertainment (consulté le 18 décembre 2009)

A.2.3.3 Régions (*regions or zones*)

Les continents sont divisés en plusieurs régions qui réfèrent à différentes zones habituellement séparées par des chaînes de montagnes (Azeroth et Outland) ou des précipices (Outland). Ces régions se répartissent selon le niveau de difficulté des monstres les peuplant (voir la figure A.7). En d'autres mots, chaque région est associée à un niveau de l'avatar et le joueur peut savoir dans quelle zone il doit aller jouer selon son niveau d'expérience. Les régions présentent des avatars préprogrammés différents (murlocs, ogres, loups, etc.) et des décors différents (jungles, déserts, forêts nordiques, etc.).

Figure A.8

Quatre exemples de décors

Mulgore (niveaux 1 à 12)



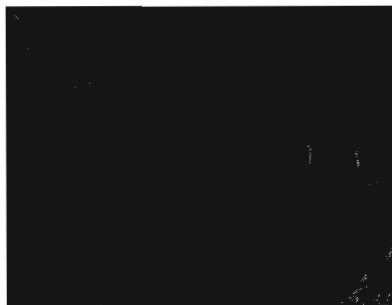
Source : www.wowwiki.com/Mulgore,
© Blizzard Entertainment
(Consulté le 8 février 2008)

Stranglethorn Vale (Niveaux 30 à 45)



Source : www.wowwiki.com/Stranglethorn_Vale,
© Blizzard Entertainment
(Consulté le 8 février 2008)

Blasted Land (Niveaux 45 à 60)



Source : www.wowwiki.com/Blasted_Lands
 © Blizzard Entertainment
 (Consulté le 8 février 2008)

Netherstorm (niveaux 60 à 70)



Source : www.wowwiki.com/Netherstorm
 © Blizzard Entertainment
 (Consulté le 8 février 2008)

Dans chaque région se retrouvent donc des éléments spécifiques à cette zone qui peuvent ne pas se retrouver dans les autres régions ou y être plus ou moins abondants. Chaque région propose une série de quêtes spécifiques à cette zone.

Les régions sont sous contrôle de l'Alliance ou de la Horde (niveau 1 à 20) ou sont contestées par les deux factions (niveau 21 à 80) – si on joue en mode PvP. Chaque région peut comprendre des secteurs, des villes, des villages et des donjons.

- a) Kalimdor = 20 régions
- b) Eastern Kingdoms = 25 régions
- c) Outland = 7 régions
- d) Northrend = 10 régions

A.2.3.4 Secteurs (*subzones*)

Les régions sont divisées en plus petites régions qui peuvent référer à des secteurs.

A.2.3.5 Villes (*cities*)

Les villes sont un regroupement de bâtiments et de services qui se distinguent en taille comparativement aux villages. Dans toutes les villes se retrouvent une banque, un arrêt pour les montures volantes (qui permet de voyager d'un point à un autre) et une auberge pour se reposer. À chaque race est associée une ville : ces villes sont qualifiées de villes principales (*Major cities*). Toutes les races peuvent aller dans toutes les villes de la même faction et les joueurs choisissent une ville dans laquelle l'auberge leur servira de « maison » (*make this inn your home*). Voici le nom de la ville principale de chaque classe :

Les villes de l'Alliance :

- a) *Darnassus*, la ville des elfes de la nuit
- b) *Exodar*, la ville des draenei
- c) *Ironforge*, la ville des nains et des gnomes (dans la mythologie du jeu, *Gnomeregan* était la ville des gnomes avant d'être envahie par des *troggs*)
- d) *Stormwind City*, la ville des humains

Les villes de la Horde :

- a) *Orgrimmar*, la ville des orques et des trolls
- b) *Silvermoon City*, la ville des elfes de sang
- c) *Thunder Bluff*, la ville des minotaures
- d) *Undercity*, la ville des morts-vivants

Et d'autres villes dites « neutres » :

- a) *Area 52*
- b) *Booty Bay*
- c) *Dalaran*
- d) *Everlook*
- e) *Gadgetzan*
- f) *Ratchet*
- g) *Shattrath City*

Les villes proposent différents services utiles pour l'avatar, mais ces services peuvent aussi se retrouver dans les villages. Voici les services que l'avatar peut retrouver soit dans la ville, soit dans le village :

- a) maître qui enseigne un métier (*profession trainor*)
- b) maître qui enseigne les habiletés de chaque classe (*class trainer*)
- c) poste (*post*)
- d) encan (*auction house*)
- e) banque (*bank*)
- e) auberge (*inn*)
- f) différents vendeurs (et réparateurs d'équipement) (*vendors*)
- g) étable pour abriter les animaux (*Stable Master*)
- h) maître qui enseigne le maniement des armes (*Weapons trainer*)
- i) lieu pour mettre en place une guilde (*Officer's Lounge*)
- j) lieu pour entrer dans des batailles de joueurs contre joueurs (*Battlemaster*)

A.2.3.6 Villages (*towns, hamlets or villages*)

Les villages sont des regroupements peu nombreux de bâtiments et de services. Les villages ont souvent un arrêt pour les montures volantes (qui permettent de voyager plus rapidement), plusieurs vendeurs, parfois une auberge, mais jamais de banque ou d'encan. Les

villages se divisent aussi entre ceux qui sont sous contrôle de l'Alliance, de la Horde ou qui sont dits « neutres ».

A.2.3.7 Donjons (*dungeons or instances*)

Les donjons sont des endroits clos qui ne peuvent être visités que par un groupe restreint d'avatars (5, 10, 20, 25 ou 40 avatars, dépendamment des donjons) de manière « privée ». Cependant, le même donjon peut exister en plusieurs copies identiques qui sont visités en même temps par des groupes d'avatars, mais aucun n'a de lien avec l'autre (sauf avec une fonction spéciale de clavardage) donnant ainsi l'impression d'être un lieu unique. Les donjons ne sont pas visibles sur les cartes : seul le lieu de leur porte d'entrée est visible. La grande majorité des donjons sont sous terre ou à l'intérieur de bâtiments.

A.2.4 Système économique

Toute une économie existe dans WoW et cette économie est en partie gérée par le jeu, en partie gérée par les joueurs.

A.2.4.1 Système monétaire

Il existe un système monétaire qui accorde une valeur à chaque item présent dans le jeu. Le système monétaire de WoW se base sur trois types de pièces de monnaie :

- a) cuivre (*copper*)
- b) argent (*silver*)
- c) or (*gold*)

Les avatars ont trois principaux moyens d'obtenir de l'argent: 1) en tuant des créatures qui leur donnent l'argent qu'elles avaient sur elles ; 2) en vendant des items à l'encan ou 3) en complétant des quêtes. Les joueurs peuvent aussi se faire des dons (par l'entremise ou non de la guilde) et même, un joueur peut faire des transferts d'argent (et/ou d'items) entre ses différents avatars.

A.2.4.2 Encan (*auction house*)

L'encan est la principale plate-forme de l'économie du jeu, basée sur la logique du célèbre *eBay*. L'encan est entièrement géré par les avatars qui y mettent des objets à vendre ou qui y achètent des objets. Pour une durée de 12, 24 ou 48 heures, le joueur peut déposer

des items à un certain prix de base servant à l'encan (*starting price*) et/ou un prix fixe de vente automatique (*buyout price*). L'encan requiert un dépôt monétaire pour mettre l'item en vente, dépôt qui est retourné au joueur lors de la vente (toutefois un montant de la vente est conservé par l'encan – c'est la *cut*) ou le dépôt est conservé par l'encan si l'item ne se vend pas. Le montant de ce dépôt est déterminé selon l'encan.

Un système classique d'offre et de demande se met en place et plus les items sont rares et désirés, plus ils se vendent cher. À l'inverse, certains items ne sont pas désirés et ne valent même pas la peine d'être déposés à l'encan : dans ces cas-là, les items peuvent être laissés chez des vendeurs préprogrammés (*non-playing characters*) en échange d'argent.

A.2.4.3 Vendeurs (*vendors*)

Les vendeurs sont des avatars préprogrammés qui vendent différents types d'objets selon leur spécialisation et leur localisation et qui achètent presque tous les items du jeu, même ceux de valeur presque nulle. Les vendeurs offrent aussi le service de réparation de l'équipement (*repair*), fort utile pour les joueurs qui rétablissent ainsi les statistiques de leurs pièces d'équipement endommagé lors des combats.

A.2.5 Déplacements de l'avatar

Les mondes de WoW sont gigantesques et les parcourir en entier peut prendre des heures (en temps réel) au joueur. Cependant, différents modes de déplacements sont offerts au joueur, dépendamment des contextes.

A.2.5.1 À pied

L'avatar peut marcher ou courir pour se déplacer. C'est le mode de transport le plus commun et celui qui est possible dès le niveau 1.

A.2.5.2 Sur une monture

À partir du niveau 30, l'avatar peut se procurer une monture (cheval, éléphant, bouc, etc.) qui lui permettra de se déplacer 40% plus rapidement qu'à pied. Les avatars peuvent faire apparaître leur monture à n'importe quel moment et peuvent se rendre où bon leur semble. Les joueurs n'ont accès qu'à une partie de leurs fonctionnalités durant le trajet et les avatars ne peuvent pas bouger ni tomber de la monture.

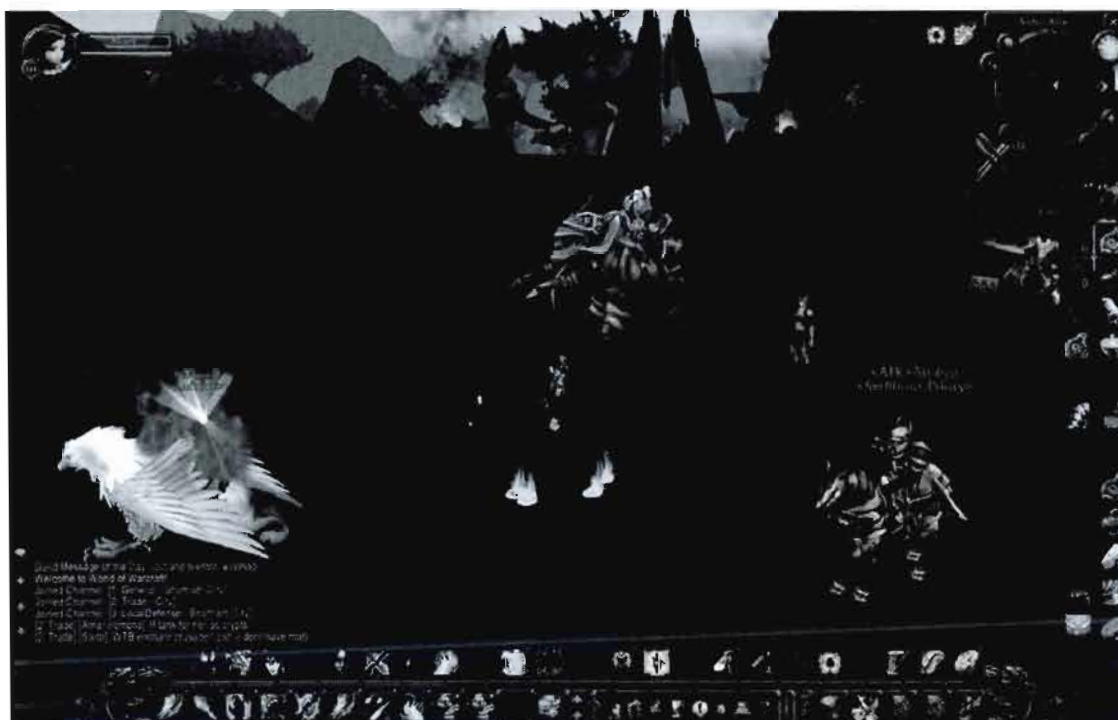
A.2.5.3 Sur une monture volante

L'avatar peut se déplacer sur le dos d'un animal volant. Les montures volantes de l'Alliance sont les griffons ou les hyppogriphes et celles de la Horde sont les wyvernes et les chauves-souris vampires. Il existe différents trajets (qui vont d'un point précis à un autre) que l'avatar peut prendre, mais les lieux où il existe des maîtres pour les montures volantes doivent être découverts avant de pouvoir utiliser ces trajets. Une fois découverts, les nouveaux trajets s'inscrivent sur la carte du joueur avec des lieux où monter et descendre de la monture volante. Ces lieux sont situés dans un village ou une ville et le temps de déplacement est calculé en temps réel.

Cependant, à partir du niveau 70, l'avatar a la possibilité de se procurer une monture volante et peut alors se déplacer partout dans Outland ou Northrend – sans point d'arrêt précis (voir la figure A.9). Les joueurs n'ont accès qu'à une partie de leurs fonctionnalités durant le trajet et les avatars ne peuvent pas bouger ni tomber de la monture.

Figure A.9

Trois types de montures : deux chevaux, un éléphant et une monture volante



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment (capturée le 28 février 2008)

A.2.5.4 Sur un bateau

L'avatar peut voyager par bateau. Il existe des trajets en bateaux qui partent d'un port pour se rendre à un autre : l'avatar doit se rendre sur des quais précis pour embarquer. Les bateaux passent à peu près à toutes les 2 minutes et le trajet dure environ 1 minute (tout comme les portails, le temps de voyage n'est pas calculé en temps réel). Les bateaux sont un moyen efficace de passer d'un continent à l'autre. Les joueurs ont accès à toutes leurs fonctionnalités durant le trajet (sauf pendant une courte période où une carte est montrée au joueur) et les avatars peuvent bouger et même tomber du bateau.

A.2.5.5 Par le métro

Il n'y a qu'un seul métro dans le monde de WoW et il relie les villes de l'Alliance *Stormwind* à *Ironforge*. Le métro fonctionne sur le même principe que le bateau, mais le trajet est en temps réel. Les joueurs ont accès à toutes leurs fonctionnalités durant le trajet et les avatars peuvent bouger et même tomber du wagon de métro.

A.2.5.6 Par zeppelin

Les avatars de la Horde ont la possibilité de voyager par zeppelins. Ces machines volantes relient des villes et fonctionnent un peu sur le même principe que le bateau. Les joueurs ont accès à toutes leurs fonctionnalités durant le trajet et les avatars peuvent bouger et même tomber du zeppelin.

A.2.5.7 Grâce à une « pierre de foyer » (*Hearthstone*)

L'avatar, dès le niveau 1, possède une pierre de foyer qui lui permet d'être téléporté. Il doit choisir une auberge dans une ville de sa faction et demander à l'aubergiste de faire de ce lieu son point d'ancrage (*make this inn your home*). À chaque fois que l'avatar utilisera sa pierre de foyer, il retournera immédiatement à ce point. Il ne peut par contre pas l'utiliser plus d'une fois par demi-heure.

A.2.5.8 Grâce à un portail

Les portails permettent la téléportation, tout comme la pierre de foyer, mais alors que celle-ci ne peut être utilisée que par l'avatar lui-même, les portails peuvent être utilisés par tous les avatars. Ces portails sont fixes (par exemple, près de l'entrée des donjons) ou temporaires (par exemple, dans le cas des mages et des démonistes qui peuvent créer un

portail). Il faut être au moins deux joueurs (le plus souvent, trois) pour pouvoir activer ces portails temporaires.

A.2.6 La magie

WoW est un monde magique et les pouvoirs surnaturels et autres phénomènes du genre sont courants. La représentation de la magie respecte l'esthétique du médiéval fantastique.

A.2.6.1 Mana

La mana est l'énergie magique utilisée pour réaliser des actions « surnaturelles ». La mana se présente dans une barre bleue, exactement comme la barre de vie (verte), et cette barre peut être allongée grâce à l'augmentation des statistiques (l'intellect) et par des potions. Cette quantité de mana, calculée à partir d'une valeur numérique, diminue à chaque utilisation de sort. Le temps peut rétablir la barre de mana, mais l'avatar peut accélérer ce processus grâce à des sorts, des potions ou de « l'eau ». Les classes qui utilisent la mana sont les chamans, les chasseurs, les démonistes, les druides, les mages, les paladins et les prêtres.

A.2.6.2 Magiciens (*Casters*)

Deux classes, les mages et les démonistes, utilisent la magie comme principale arme (avec, entre autres, les sorts de longue durée – *Damage over time* ou *DoTs*) et le nom de « caster » leur est donné. Cependant, d'autres classes, comme les prêtres et les paladins, utilisent aussi la magie pour attaquer et pour se soigner ou soigner les autres avatars (*healer*) – avec les sorts de régénération de la vie et de la mana. Les magiciens jettent des sorts et le temps de réaction des sorts et leur durée varient selon la nature du sort, le niveau d'habileté de l'avatar et la résistance des ennemis (ses propres sorts et son niveau).

A.2.6.3 Bon ou mauvais sort (*Buff* ou *debuff*)

Bien que certaines classes se spécialisent dans l'utilisation de la magie, toutes les classes peuvent jeter des sorts. Ces sorts sont positifs (*buff*) et peuvent être envoyés à soi ou à des avatars amis. Par contre, ces sorts peuvent aussi être négatifs (*debuff*) et diminuer l'efficacité de l'avatar lorsqu'il en reçoit un provenant d'un ennemi. Certaines classes, comme les prêtres, sont aptes à éliminer certains de ces mauvais sorts.

A.2.6.4 Ensorcellement de l'équipement (*Item enhancement*)

Il est possible, pour l'avatar, d'ensorceler les objets de son équipement pour les rendre plus efficaces (améliorer ses statistiques ou certaines propriétés dont il a besoin). Les moyens pour ensorceler les objets sont divers : les enchanter (*enchanting*), ajouter des pierres (*gems*), etc.

A.3 TYPES DE JEU POSSIBLES

A.3.1 Types d'interaction avec les autres avatars

WoW propose trois modes de jeu possibles pour le joueur et ces modes déterminent le genre d'interaction avec les autres avatars.

- a) Joueur contre environnement (*Player versus Environnement – PvE*)
- b) Joueur contre joueur (*Player versus Player – PvP*)
- c) Jeu de rôle (*Role playing – RP*)

Le PvE est le mode de base (*normal*) : l'avatar ne peut combattre que les créatures préprogrammées. Il est en contact indirect avec les avatars de la faction opposée (il peut les croiser), bien qu'ils puissent parfois coopérer (mais sans se parler). Le PvP est le mode de combat joueur contre joueur où les deux joueurs qui s'affrontent sont nécessairement de la faction opposée. Le PvP n'empêche pas le PvE. Finalement, le RP est un peu différent des deux autres modes, puisqu'il pose des règles au niveau de la communication : dans ce mode, les joueurs doivent jouer leur rôle même dans les conversations qui sont tenues dans les différents lieux publics.

Ces modes peuvent dépendre de trois choix que pose le joueur.

1) D'abord, du serveur sur lequel se trouve l'avatar : le joueur doit, lors de la création de son avatar, choisir un serveur et ce serveur peut être dédié à un mode particulier (*normal*, *PvP*, *RP*).

2) Ensuite, le mode peut être changé pendant le jeu à partir d'une fonction qu'active ou désactive volontairement le joueur (*PvP* actif ou non). À ce moment, l'avatar peut être attaqué à tout moment par un ou des avatars de la faction opposée, sauf s'il se trouve dans les zones qui sont sous le contrôle de sa faction.

3) Finalement, la zone dans laquelle se trouve l'avatar peut automatiquement déterminer le mode : des zones de combat (*battlegrounds*) sont automatiquement en mode *PvP*. Dans ces zones, les joueurs peuvent jouer à capturer le drapeau (*capture the flag*), à contrôler des bases et des ressources ou faire des combats à deux contre deux, trois contre trois ou cinq contre cinq joueurs (*arena*).

A.3.2 Objectifs de jeu

Tous les objectifs sont en constant changement, selon la progression de l'avatar (et, donc, du joueur) : ainsi, il n'y a jamais de « fin ». Il y a toujours de nouveaux défis, accessibles ou non, qui se présentent au joueur. En outre, le joueur peut décider de favoriser tel ou tel objectif pour un temps déterminé et changer par la suite ou même poursuivre deux ou trois objectifs simultanément pour une même activité.

A.3.2.1 Augmenter de niveaux (*levels*)

Selon le niveau de l'avatar, certains aspects du jeu (régions, donjons, quêtes, objets, etc.) sont accessibles ou non à l'avatar. Les joueurs veulent augmenter le niveau de leur avatar pour explorer davantage de possibilités et accroître leur performance. Ils peuvent donc concentrer leurs efforts sur le fait de monter rapidement de niveau (*levelling*) pour éventuellement atteindre le niveau 80.

A.3.2.2 Augmenter les points d'habiletés (*skills*)

Les actions ne sont possibles qu'à partir d'un certain niveau de « connaissance », c'est-à-dire d'une certaine valeur numérique qui augmente avec de la « pratique ». Les joueurs veulent donc augmenter leurs habiletés pour pouvoir accomplir davantage d'actions et se concentrent alors sur l'accomplissement de certaines tâches. Ils peuvent augmenter ces habiletés pour leurs métiers en ramassant des objets précis ou en faisant des objets ; ils peuvent vouloir augmenter les habiletés reliées à leur classe ; ou bien augmenter les habiletés de combat en utilisant une forme spécifique de combat (plus on se bat avec un type d'arme, plus l'habileté augmente).

A.3.2.3 Accumuler des points PvP

Dans le mode *PvP-battlegrounds*, un tout autre appareillage est mis en place. Les joueurs qui veulent pousser leur avatar vont donc aussi faire cette section du jeu. Outre l'expérience acquise, les avatars acquièrent des points qui leur permettent d'obtenir des objets autrement impossibles à se procurer.

A.3.2.4 Augmenter sa réputation

L'avatar peut aussi augmenter sa réputation selon les zones où il réalise des actions. Le joueur peut vouloir augmenter sa réputation dans ces zones pour obtenir certains avantages lors de l'achat d'items dans ces zones.

A.3.2.5 Faire de l'exploration

Le joueur peut décider de vouloir se concentrer sur l'exploration d'une partie du monde pour deux principales raisons. 1) Pour obtenir des points d'expérience : lorsque l'avatar se rend pour la première fois dans un secteur, des points d'expérience peuvent lui être accordés. Les points accordés dépendent de l'écart entre la région et le niveau de l'avatar : plus le secteur est habité par des créatures de niveau élevé par rapport au joueur, plus l'avatar recevra de points d'expérience. 2) Pour découvrir de nouveaux trajets pour les montures volantes (*flight paths*). 3) Ou simplement pour mieux connaître une région : avec la découverte des zones apparaît la carte qui lui est reliée.

A.3.2.6 Obtention d'une pièce d'équipement

Le joueur peut avoir comme objectif d'obtenir une pièce d'équipement précise. Certaines créatures donnent des items lorsqu'elles sont tuées (*drop*), mais ces items ne sont pas donnés de manière systématique et il faut parfois que l'avatar tue plusieurs fois la même créature pour obtenir l'objet désiré.

A.3.2.7 Faire de l'argent

Le joueur peut vouloir faire de l'argent pour différentes raisons (principalement pour l'achat d'objets, la réparation de l'équipement et l'apprentissage de nouvelles habiletés auprès d'un maître). Certains joueurs peuvent aussi avoir comme objectif d'exploiter le système économique du jeu, entre autres avec l'encan (par exemple, en créant des pénuries, ce qui fait augmenter les prix).

A.3.2.8 Battre de nouveaux monstres et/ou compléter de nouveaux donjons

Un des objectifs du jeu est de tuer certains monstres précis dont le niveau de difficulté est élevé. De la même manière, le fait de compléter un donjon dont la difficulté est reconnue peut être un objectif en soi (outre tous les items et points d'expérience qui sont donnés). Dans

les donjons se trouvent souvent les objets les plus rares et les plus puissants. En outre, la réussite d'un donjon ou d'un raid peut constituer un défi intéressant en termes de difficulté (niveau des créatures), mais aussi en termes d'organisation des joueurs (la réussite est le fait de tuer toutes les créatures principales du donjon). Le fait de compléter des donjons est un indicateur de l'excellence d'une guildes et sert de critère pour faire le palmarès des guildes. Les joueurs peuvent vouloir compléter certains donjons pour s'élever dans ce palmarès.

A.3.3 Types d'activités

Les types d'activités qui seront performées dans le jeu dépendent des objectifs du joueur et de son style de jeu. Répéter la même action (le même type d'activité) en ayant un seul objectif est appelé « *farming* » par les joueurs (par exemple, augmenter ses habiletés pour un métier, augmenter sa réputation, obtenir plusieurs items identiques, récolter de l'argent, etc.).

A.3.3.1 Donjons et raids

Les donjons sont des lieux où sont concentrés des créatures appelées « boss » (d'un niveau de difficulté plus élevé que la moyenne des avatars du donjon). Les boss se présentent en succession, comme autant d'étapes à passer pour compléter le donjon, entre lesquelles doivent être tués d'autres avatars de moindre niveau (*trash mobs*). Les donjons sont d'un certain niveau de difficulté qui réfère au niveau que les joueurs doivent avoir minimalement pour y entrer. Les donjons se visitent sous forme de raids en groupe de 5 à 40 joueurs – à moins d'être d'un niveau très élevé par rapport au niveau de difficulté du donjon – et demandent de la coordination de la part des joueurs. Les raids de 5 joueurs sont appelés « donjon » par les joueurs par rapport aux raids de 5 joueurs et plus : le terme de « donjon » est donc à la fois un lieu et une activité, ce qui porte parfois à confusion.

Habituellement, les donjons sont reconnus pour leur niveau de difficulté élevé et pour leurs récompenses intéressantes et payantes si le niveau du donjon correspond à celui de l'avatar (il est possible pour un avatar de niveau très élevé de retourner dans un donjon de niveau inférieur, mais le défi sera beaucoup moins grand, à moins d'y ajouter de la difficulté : par exemple, être seul ou le faire en mode héroïque – ce qui est un mode plus difficile). Les donjons et les raids représentent une activité favorisée par les avatars de haut niveau.

A.3.3.2 Quêtes (*quest*)

Les quêtes sont des missions, plus ou moins difficiles, que le joueur peut décider de faire ou non. Aucune quête n'est obligatoire et la plupart ne se réalisent qu'une fois (sauf les quêtes répétitives – *daily quest*). La réalisation des quêtes se fait en trois étapes : 1) prendre la

quête auprès d'un avatar préprogrammé 2) compléter l'objectif 3) retourner entériner sa réalisation auprès du même avatar ou d'un autre.

Lors de la troisième étape, l'avatar reçoit des points d'expérience et parfois des items et/ou de l'argent. Les points d'expérience – qui dépendent du niveau de difficulté de la quête – sont souvent la principale motivation pour les joueurs. La difficulté des quêtes est facilement identifiables par un code de couleur, qui définit aussi le nombre de points d'expérience reçus par l'avatar s'il complète la quêtes: les objectifs trop faciles à atteindre (gris), ceux qui sont faciles à atteindre (vert), ceux qui offrent un certain défi ou qui requièrent l'aide d'un autre joueur (jaune ou orange) et ceux qui sont impossibles à réaliser pour le moment, à moins de les faire avec l'aide de plusieurs joueurs (rouge).

A.3.3.3 PvP

Différentes formes de PvP existent, mais le combat contre des avatars de l'autre faction peut constituer une activité à part entière pour le joueur, soit dans les zones qui lui sont dédiées (*battlegrounds* ou *arenas*), soit dans tout le monde (en mode PvP).

A.3.3.4 Combat avec des créatures préprogrammées (*kills*)

Pour différentes raisons, le joueur peut se concentrer sur le fait de tuer des créatures préprogrammées (toujours la même ou plusieurs différentes) : pour compléter une quête, pour obtenir un objet spécifique (*drop*), pour accumuler des points d'expérience, etc. Le combat avec des créatures préprogrammées est l'activité principale de la majorité des joueurs. Ces créatures sont de différents niveaux (1 à 83) et un code de couleur les identifie : gris (en bas du niveau de l'avatar, donc très facile à battre), vert (environ du niveau de l'avatar, donc facile à battre), jaune (d'un niveau un peu plus élevé que l'avatar, donc difficile à battre), rouge (d'un niveau plus élevé que l'avatar, donc très difficile à battre) puis une tête de mort (d'un niveau tellement plus élevé de l'avatar qu'il est impossible de le tuer). En outre, certaines créatures sont qualifiées « d'élite » (représentées visuellement par un dragon autour de leur icône) et, pour un même niveau, sont plus difficiles à battre que les créatures régulières.

A.3.3.5 Métiers

Le joueur peut se concentrer sur la réalisation de ses métiers et axer ses activités en fonction des objectifs requis par ce métier (ramasser ou fabriquer des objets).

A.3.3.6 Socialisation

La socialisation constitue une activité à part entière, surtout pour les niveaux les plus élevés. Pour différentes raisons (obtenir de l'aide, faire un donjon, se trouver une guilde, etc.), il peut être essentiel de socialiser avec les autres joueurs. Tout un appareillage est mis en place pour permettre la communication entre les joueurs dont les pôles centraux sont l'avatar (comme représentation du joueur dans le jeu) et la voix du joueur (si un logiciel de chat vocal est utilisé). Les rapports entre les joueurs peuvent beaucoup varier, selon différents critères.

A.3.3.7 Exploration

L'exploration peut être un objectif, mais est aussi une activité. Tout au long de sa progression dans le jeu (du niveau 1 à 80), le joueur est amené à découvrir les différentes régions du monde, en suivant le niveau actuel de son avatar. Des stratégies sont mises en place par le jeu pour amener les joueurs à découvrir les zones (par exemple, en donnant une quête qui requiert le déplacement de l'avatar dans une nouvelle région).

A.3.3.8 Activités de compétition directe

Différentes activités de compétitions directes sont offertes aux joueurs. Par exemple, dans le mode PvP, les joueurs peuvent jouer à différents jeux d'équipe (attraper le drapeau, contrôler des bases, etc.) ou faire des combats directs deux contre deux, trois contre trois, cinq contre cinq. Il est aussi possible de faire des combats « amicaux » (sans mourir) avec des avatars de la même faction pour tester ses forces. Des concours sont aussi organisés entre les joueurs de la même faction (par exemple, les concours de pêche).

A.3.3.9 Détournement de sens et d'utilisation

Les joueurs peuvent faire les activités proposées par le jeu, mais peuvent aussi en inventer. Ainsi en est-il des joueurs qui réalisent des vidéoclips ou même des courts-métrages dans l'univers du jeu. D'autres utilisent cette plate-forme pour faire de la publicité (qui a un lien avec le monde de WoW). D'autres accomplissent certaines actions dans l'unique but de vendre des objets, de la monnaie ou des avatars à l'extérieur du jeu pour recevoir de l'argent (souvent en dollars américains). Une longue liste de détournements pourrait être donnée.

A.3.4 Dispositifs pour favoriser tous les types de joueurs

A.3.4.1 Les joueurs débutants

Les joueurs qui débutent se retrouvent immédiatement dans une zone qui est adaptée à leur niveau, c'est-à-dire que les créatures qui l'habitent sont de très bas niveau. Le joueur a donc la possibilité de se familiariser avec le jeu sans courir trop de risque de mourir. Les quêtes qui lui sont données sont aussi adaptées à son niveau et lui permettent de découvrir les fonctionnalités de base. La progression dans l'apprentissage se fait donc en douceur.

En fait, tout au long de la progression de l'avatar (jusqu'au niveau 80), les nouvelles fonctionnalités sont apprises petit à petit et le joueur n'est pas submergé d'informations dès le début. Il acquiert son expérience et ses habiletés progressivement et est toujours libre de les utiliser ou non. En outre, de nombreux indices sont donnés au joueur pour évaluer les risques qu'il y a à effectuer telle action ou à se rendre dans telle zone.

A.3.4.2 Les joueurs experts

Le principal dispositif pour conserver l'intérêt des joueurs experts est de ne pas mettre de « fin » au jeu : de nouveaux objectifs se présentent constamment au joueur et l'immensité du monde assure un bassin élargi de possibilités d'actions. Arrivés au niveau 80, les joueurs se concentrent principalement sur le jeu en PvP (aire de combat ou arènes) et sur les activités entourant la réalisation des donjons (par exemple, il faut continuer à faire de l'argent pour pouvoir payer les raids et augmenter sa réputation pour pouvoir s'acheter un bon équipement).

A.3.4.3 Les joueurs occasionnels

Les joueurs ayant un niveau inférieur à 80 et qui jouent occasionnellement sont favorisés dans l'obtention des points d'expérience. Une mécanique est mise en place pour calculer le temps de « repos » de l'avatar (l'avatar doit être placé dans une auberge ou une ville). Lorsque l'avatar est « reposé », il reçoit le double de points d'expérience lorsqu'il tue des créatures ennemies préprogrammées. Sa ligne de points d'expérience indique son statut : en bleu, l'avatar est reposé (*rested*) et en mauve, il est en mode normal (*normal*). En fait, tant que le joueur n'est pas dans une guilde qui impose une certaine fréquence dans la présence, rien ne vient pénaliser le joueur s'il joue de manière occasionnelle, même pour les joueurs du niveau 80.

A.3.4.4 Les joueurs ayant une pratique intensive

L'immensité des possibilités de jeu rendent possible la pratique intensive du jeu sur une longue période. En outre, *Blizzard Entertainment* sort des « expansions » qui ajoute du nouveau matériel, principalement pour les joueurs de haut niveau.

A.4 GUILDES

A.4.1 Présentation générale

Les guildes sont un regroupement de joueurs dans une même entité. Elles sont entièrement gérées par les joueurs. Le jeu propose certains outils de gestion (un canal de discussion qui est réservé à la guilde, une fenêtre présentant tous les membres et certaines informations sur chacun, etc.), mais n'est pas responsable de la forme que prendra la guilde. Les guildes ont une hiérarchie spécifique, portent un nom (qui apparaît sous le pseudonyme du joueur) et varient dans leur forme. Chaque guilde est différente et chaque avatar ne peut appartenir qu'à une seule guilde et est libre de la quitter à tout moment. Ainsi, un joueur qui possède plusieurs avatars pourraient jouer avec différentes guildes, mais la plupart du temps, les joueurs se consacrent principalement à une guilde, parfois deux (s'ils en ont créées une) et demeurent fidèles à leur groupe. La durée de vie des guildes est très variables et dépend du niveau de participation et de la satisfaction des membres, de l'atteinte d'objectifs partagés, etc. La plupart des guildes se créent un site web à l'extérieur du jeu où les joueurs peuvent trouver différentes informations ou fonctionnalités (par exemple, un forum). Les sites web aident aussi à la cohésion de la guilde en termes organisationnel et d'appartenance au groupe.

A.4.2 Organisation des guildes

A.4.2.1 Hiérarchie

Les guildes s'organisent selon une hiérarchie fixée par le jeu à partir de cinq rangs, mais le chef de la guilde peut ajouter jusqu'à dix rangs différents. Voici les cinq rangs de départ :

- a) chef de la guilde (*guild master*)
- b) officier (*officer*)
- c) vétéran (*veteran*)
- d) membre (*member*)
- e). initié (*initiate*)

A.4.2.2 Rôles

Le chef de la guilde est le seul à avoir le pouvoir de créer ou dissoudre la guilde, de lui donner un nom (immuable) et un tabard et de nommer les officiers. Par la suite, il décidera des pouvoirs qu'aura chaque rang (recruter de nouveaux membres ou les chasser de la guilde, donner des promotions, parler dans le canal de la guilde, éditer le message du jour, etc.). Pour les statuts qui n'ont pas de pouvoir direct (habituellement, les vétérans, les membres et les initiés), ils demeurent symboliques, mais la reconnaissance du groupe dépendra en partie de ce rang.

A.4.3 Objectifs des guildes

Dans la majorité des cas, les guildes ont pour objectifs de rendre possible l'accomplissement de certaines tâches – spécialement les raids – et de créer un sentiment de jeu commun (appartenance à une communauté de joueurs). Chaque guilde peut avoir des objectifs plus précis (terminer tel donjon, améliorer leur classement, aider les nouveaux, etc.).

A.4.4 Types de guildes

Les guildes peuvent regrouper un nombre variable de membres (à leur création, les guildes doivent posséder un minimum de dix joueurs différents). Les grandes guildes peuvent regrouper plus de 150 avatars et les petites guildes ont moins de 50 avatars, mais ce qui compte est le nombre de joueurs actifs sur une base régulière (des avatars membres d'une guilde peuvent être inactifs). Les grandes guildes peuvent être plus puissantes, mais il peut être impossible d'en connaître tous les membres alors que les plus petites guildes seront plus personnelles, mais auront de la difficulté à trouver le nombre d'avatars requis à la réalisation de certaines actions. Certaines guildes sont basées sur la race ou la classe, mais, habituellement, les guildes réunissent des races et des classes différentes (de la même faction). En outre, le type de guilde variera en fonction des objectifs des « dirigeants », de leur direction et des critères de recrutement des nouveaux membres. Voici deux pôles qui peuvent définir les guildes :

- a) la progression (principalement grâce aux raids) n'est pas un objectif absolu (*casual guild or social guild*) : cela se traduit par une « obligation » de présence moins grande et par une valorisation de l'aspect social de la guilde
- b) la progression (principalement grâce aux raids) est un objectif absolu (*hardcore guild*) : cela se traduit par une « obligation » de présence importante et par une moins grande valorisation de l'aspect social de la guilde

Par contre, d'autres critères peuvent définir les guildes comme par exemple, les guildes qui se basent sur le jeu de rôle (*roleplaying guild*), les guildes qui axent leurs activités sur le combat joueurs contre joueurs (*PvP guild*), etc. Il est aussi possible de voir des guildes basées sur des critères « extérieurs » au jeu (par exemple, une guilde de joueurs chrétiens, francophones ou homosexuels).

Selon le site officiel de WoW, dans une « bonne guilde », un joueur devrait retrouver :

- a) La possibilité de jouer en groupe
- b) Une bonne direction (du « leadership »)
- c) De la générosité
- d) Pas de « spam »
- e) Pas de drames (de conflits)
- f) Des chefs compétents

A.4.5 Avantages des guildes

Voici le texte officiel de présentation des avantages d'une guilde :

Appartenir à une guilde offre de nombreux avantages comme avoir accès à des objets gratuits, la possibilité de grouper plus facilement, pouvoir contacter des maîtres artisans, demander des objets de quête ou des composants de métiers d'artisanat à d'autres membres de la guilde. Vous découvrirez qu'une guilde augmente considérablement vos possibilités de jeu. Vous pouvez rencontrer des amis, partager des aventures et trouver des personnes pour vous protéger si vous combattez contre la faction opposée. En général, les joueurs dans de bonnes guildes peuvent aller dans des endroits et faire des choses que les joueurs dans des guildes moyennes ou sans guilde ne peuvent pas faire. C'est particulièrement vrai au niveau maximum possible pour un personnage (70), et où les donjons deviennent particulièrement difficiles²⁶⁶.

Ces avantages pourraient être résumés ainsi et d'autres pourraient être ajoutés :

- a) force du nombre (en termes de progression et possibilités exploratoires)
- b) entraide (avec les nouveaux membres, pour compléter des quêtes, pour échanger des informations, etc.)
- c) partage des forces (par exemple, bons sorts), partage des habiletés (par exemple, métiers) et partage des items (par exemple, pièces d'équipement trouvées)
- d) plaisir associé au partage d'une activité commune
- e) développement de liens sociaux (amitié, confiance, complicité, etc.)

²⁶⁶ <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/joiningguilds.html> (consulté le 27 janvier 2008).

- f) accès à des outils préprogrammés pour les guildes (information sur les membres, canal de clavardage, alerte lors de la connexion d'un membre, banque commune, etc.)
- g) obtenir de l'argent (les guildes peuvent prêter ou donner de l'argent à leurs membres)

A.4.6 Compétition entre les guildes

Entre les guildes règne une compétition plus ou moins franche. Certaines guildes sont reconnues comme étant plus puissantes que d'autres : cela se calcule particulièrement selon le nombre de membres et la réalisation d'objectifs (par exemple, le nombre de donjons et de raids qui ont été réussis). Les guildes connaissent bien leur « classement » par rapport aux autres guildes grâce à des outils installés par les joueurs. Certaines guildes jouissent alors d'une meilleure réputation et peuvent être enviées.

Au cours de sa progression, un joueur peut choisir de quitter sa guildes pour en rejoindre une autre qui lui permettra de compléter de nouveaux donjons. Plus un joueur avance dans la progression des donjons, plus il a accès à des pièces d'équipement puissantes : c'est une des principales motivations des joueurs axés sur la progression. Pour rejoindre une guildes avancée, un joueur devra soumettre sa candidature auprès du chef de la guildes et passera par une période d'essai. Il doit donc faire sa place au sein du nouveau groupe. Sur un serveur, environ une dizaine de guildes, les plus avancées, utilisent un tel système de recrutement.

A.5 ORGANISATION PHYSIQUE DU JOUEUR

A.5.1 Mouvements de l'avatar

Le joueur contrôle le corps entier de l'avatar, mais pas ses parties. Certains mouvements préprogrammés (lors des combats, lors du transport à dos de griffon, sous forme de « *emotes*²⁶⁷ » ou, lorsque le joueur n'a pas touché son avatar depuis un bout de temps, l'avatar s'assoit) prennent un certain temps pour se réaliser et le joueur n'a plus de contrôle direct sur l'avatar. L'avatar a la possibilité de faire plusieurs mouvements de manière directe (c'est-à-dire en temps réel) :

- a) se battre
- b) sauter
- c) courir
- d) marcher
- e) courir de côté
- f) reculer

²⁶⁷ Le mot *emote* provient de la contraction de « emotional state » et est une expression corporelle ou vocale traduite à l'écran.

Dans ses déplacements, l'avatar est vu de dos. Cependant, le joueur peut choisir la distance à laquelle il veut voir son avatar (à la troisième personne éloignée ou non ou même, à la première personne). Le joueur peut aussi contrôler la « caméra » à partir du point de vue de l'avatar grâce à sa souris et voir en 360°, du sol au ciel.

A.5.2 Interface

A.5.2.1 Interface extraludique

L'interface extraludique est visible dès que le joueur démarre le jeu : apparaît alors une fenêtre requérant son nom d'utilisateur et son mot de passe (voir figure A.10). Dans cette première fenêtre se trouve :

- a) les cinématiques (*cinematics*)
- b) les crédits du jeu (*credits*)
- c) les termes d'utilisation (*terms of use*)
- d) la fonction quitter (*quit*)
- e) la possibilité de configurer son compte d'utilisateur (*manage account*) – le joueur est alors redirigé vers une fenêtre d'un fureteur
- f) la possibilité d'aller sur le site web de la communauté (*community site*) – le joueur est alors redirigé vers une fenêtre d'un fureteur
- g) un icône pour entrer dans le jeu (une fois le nom d'utilisateur et le mot de passe inscrits) (*login*)

Figure A.10
Première fenêtre d'entrée dans le jeu (1)



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment (capturée le 10 décembre 2009)

Par la suite, le joueur se retrouve dans une seconde fenêtre où il voit la série de ses avatars (voir figure A.11). Il peut sélectionner celui avec lequel il veut jouer et le faire tourner sur lui-même pour le voir de tous les côtés. Le joueur trouve aussi :

- a) la fonction des additifs (*addOns*)
- b) la possibilité de changer de serveur (*change realms*)
- c) la possibilité de créer un nouvel avatar (*create new character*)
- d) la possibilité d'effacer un avatar (*delete*)
- e) la fonction retour en arrière pour retourner dans la fenêtre précédente (*back*)
- f) un icône pour entrer dans le jeu (une fois l'avatar sélectionné) (*enter world*)

Figure A.11
Deuxième fenêtre d'entrée dans le jeu (2)



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment (capturée le 10 décembre 2009)

Finalement, à l'intérieur du jeu, le joueur trouve un icône dans son interface extradiégétique qui l'amène à un menu. Ce menu propose :

- a) les options pour le visuel (*video*)
- b) les options pour le son et la voix (*sound & voice*)
- c) les options pour les contrôles clavier (*key bindings*)
- d) les macros (*macros*)
- e) la possibilité de retourner à la deuxième fenêtre (pour changer d'avatar) (*logout*)
- f) la possibilité de quitter le jeu (*exit game*)
- g) la possibilité de retourner au jeu (*return to game*)

A.5.2.2 Interface diégétique

En apparaissant dans le jeu, dans la troisième fenêtre, l'avatar se retrouve exactement à l'endroit où il avait quitté le jeu (voir figure A.12). Le joueur suit la vue de son avatar et a une vision du monde selon les faits et gestes de son avatar. L'interface diégétique remplit son écran et se déroule en majeure partie en temps réel (sauf pour les passages du monde à un donjon ou lors du trajet en bateau où apparaît une fenêtre intermédiaire de temps d'attente).

A.5.2.3 Interface extradiégétique

Sur l'interface diégétique vient se superposer une interface extradiégétique qui remplit une partie de l'écran. L'organisation de ses différents menus et items présents dans le jeu varie selon les choix qui sont posés par le joueur (et selon les additiels qu'il installe).

Habituellement, le joueur a, dans le coin gauche :

- a) l'image de son visage avec le chiffre représentant son niveau ou son état
- b) son pseudonyme
- c) une ligne de vie
- d) une ligne de mana ou de rage
- e) la présence de son animal de compagnie, s'il y a lieu
- f) à droite de tous ces éléments peut se retrouver l'image du visage, le niveau, le pseudonyme, la ligne de vie et de mana d'un autre avatar, si le joueur en sélectionne un
- g) en dessous des éléments de a) à e) peuvent se retrouver l'image du visage, le niveau, le pseudonyme, la ligne de vie et de mana d'un ou de quatre autres avatars, si le joueur est dans un groupe

Dans le coin droit :

- a) une carte géographique qui le situe de manière assez circonscrite
- b) un icône permettant d'aller consulter une grande carte géographique
- c) le nom de la zone où il se trouve
- d) un icône représentant le moment de la journée (jour ou nuit)
- e) certaines propriétés permanentes de l'avatar
- f) les icônes des bons sorts qui sont actifs
- g) les icônes des mauvais sorts qui sont actifs

Au bas de son écran (et parfois à gauche aussi) :

- a) une ligne présentant la ligne de points d'expérience qui ont été accumulés et ceux qui restent à obtenir avant de monter de niveau
- b) une série d'icônes représentant les actions possibles de l'avatar
- c) les sacs à dos (au nombre de cinq et comprenant entre 6 et 20 items chacun)
- d) un porte-clé (comprenant au maximum quatre clés)
- e) un icône avec le menu des informations sur l'avatar (*character info*)
- f) un icône avec le menu des sorts et des habilités (*spellbook and abilities*)
- g) un icône avec le menu de l'arbre des talents (*talents*)
- h) un icône avec le menu des quêtes présentement acceptées par l'avatar (au nombre de 25 au maximum) (*quest log*)
- i) un icône avec le menu des fonctionnalités sociales (*social*)

- j) un icône avec le menu de recherche de membre temporaire pour un groupe (*Looking for group/looking for more*)
- k) un icône avec le menu des options (qui représentent le menu extraludique)
- l) un icône permettant au joueur d'obtenir de l'aide (*help request*)
- m) un icône représentant l'efficacité de l'ordinateur et de la connection Internet

Figure A.12
L'interface diégétique et extradiégétique (3)



Source : logiciel *World of Warcraft*, © Blizzard Entertainment (capturée le 10 décembre 2009)

A.5.3 Organisation des fonctions

A.5.3.1 Par défaut

Les options visuelles, sonores et autres proposent des choix par défaut, mais il est possible de les adapter comme le joueur le veut. Par exemple, il peut choisir de configurer son clavier et sa souris selon ses préférences en changeant tous les contrôles du clavier.

A.5.3.2 Macros (*macros*)

Le joueur peut aussi créer des macros. Les macros sont en fait des lignes de code qui sont combinées pour faire une action. Voici comment sont expliquées les macros sur le site officiel de WoW :

Ces lignes de script qui exécutent des commandes en jeu vous permettent de combiner plusieurs actions sur un seul bouton personnalisé qui s'utilise exactement comme un sort ou une technique. Par exemple, vous pouvez prendre une série de commandes sur lesquelles vous appuieriez normalement à la suite, et les combiner sur un seul bouton qui les exécute toutes à la suite. Ces outils fort utiles permettent d'améliorer et de rationaliser l'ensemble de votre expérience de jeu²⁶⁸.

Les macros peuvent être utilisées par tous les types de joueurs, mais habituellement, ce sont les joueurs expérimentés qui créent leur propre macro. Les joueurs peuvent créer 18 macros accessibles pour tous leurs avatars et 18 macros accessibles seulement pour un avatar spécifique.

A.5.3.3 Additiels (*AddOns*)

Les additiels sont des macros qui ne sont pas intégrés dans le jeu par la compagnie, mais qui peuvent tout de même être ajoutés à l'interface utilisateur du joueur. Les additiels sont aussi des lignes de codes qui ont plusieurs fonctions différentes, mais dont le but principal est d'aider le joueur dans ses actions (en lui facilitant les actions ou en lui donnant de l'information). Les additiels sont créés par les joueurs et sont échangés de manière gratuite sur des sites web. Ils sont interdits, tolérés ou inclus par *Blizzard Entertainment* dans les versions subséquentes du jeu (les ajouts - *patches*) selon le jugement porté par la compagnie sur les finalités de l'additiel et sa popularité. Les additiels peuvent se compter par centaines et sont habituellement utilisés par les joueurs experts (avec des avatars de haut niveau).

²⁶⁸ <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/macros.html> (consulté le 27 janvier 2008).

BIBLIOGRAPHIE DES ŒUVRES CITÉES

- AARSETH, Espen J. (2008). « A Hollow World : *World of Warcraft* as Spatial Practice », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 111 à 122.
- (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore/London, The Johns Hopkins University Press, 203 pages.
- ARNAULD, A. et P. Nicole (Port-Royal) (1965 [1662]). *La logique ou l'art de penser*, Paris, Presses Universitaires de France, 429 pages.
- ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2008). « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf, New York, Routledge, pp. 109-131.
- ARISTOTE (1965 [IV^e siècle av. J.C.]). *Éthique de Nicomaque*, Paris, Garnier Flammarion, 310 pages.
- (1991 [IV^e siècle av. J.C.]). *Politiques*, Paris, Belles lettres, 3 tomes.
- ARNAULD, Antoine et Pierre Nicole (Port-Royal) (1965 [1662]). *La logique ou l'art de penser*, Paris, Presses Universitaires de France, 429 pages.
- AUGUSTIN, saint (1949 [V^e siècle, en latin]). *Le Magistère chrétien*, Paris, Desclée de Brouwer, coll. Bibliothèque augustinienne, 610 pages.
- AVEDON, Eliott et Brian Sutton-Smith (1971). *The Study of Games*, New York, John Wiley et Sons, 530 pages.
- AXELOS, Kostas (1969). *Le jeu du monde*, Paris, Éditions de Minuit, coll. Arguments, 451 pages.
- BARTLE, Richard (1996). « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades : Players Who Suit MUDs », *Journal of MUD Research* 1, No.1. www.mud.co.uk/richard/hcds.htm (consulté le 15 décembre 2008).
- BATESON, Gregory (1977 [1972]). « Une théorie du jeu et du fantasme », *Vers une écologie de l'esprit, tome 1*, Paris, Seuil, pp. 209 à 224.
- BERRY, Vincent (2008). « Une "cyberculture" ludique, collaborative et paradoxale », *Médiamorphoses*, Paris, Armand Colin, no 22, février 2008, pp. 55-61.
- BLANCHET, Alexis (2008). « Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons », *Médiamorphoses*, Paris, Armand Colin, no 22, février 2008, pp. 33-38.

- BONENFANT, Maude (2004). « Les possibles et les limites dans les jeux vidéo en réseaux et les parcs Disney : le temps, l'espace et l'Autre », UQAM, *Cahiers du Gerse*, no 6, pp.159-175.
- (2008). « L'espace d'appropriation dans les jeux vidéo » *Médiamorphoses*, numéro sous la direction de Sébastien Genvo, Paris, Institut National de l'Audiovisuel / Armand Colin, numéro 22, Février, pp. 63-68.
- (à paraître en 2010). « Le siège dans l'espace numérique : le cas des joueurs experts face aux compagnies de jeux vidéo », *Figures du siège et de la concertation : centralité accueillante ou inquiétée*, sous la direction de Simon Harel et Isabelle St-Amant.
- BRADFORD, Gwendolyn (2003). « Kudos for Ludus : Game Playing and Value Theory », *Noesis*, VI, article 3, http://www.chass.utoronto.ca/pcu/noesis/issue_vi/noesis_vi_3.html
- BROUGÈRE, Gilles (1995). *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 284 pages.
- (2008). « Jeux vidéo et mise en scène du jeu », *Médiamorphoses*, Paris, Armand Colin, no 22, février, pp. 85-90.
- BRUNER, Jerome (1990). *Acts of Meaning*, Cambridge, Harvard University Press, 181 pages.
- CAILLOIS, Roger (1988 [1939]). *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 250 pages.
- (1967 [1958]). *Les jeux et les hommes*, Gallimard, coll. Folio essais, 374 pages.
- CASTRONOVA, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago, University of Chicago Press, 332 pages.
- CAZENEUVE, Jean (2002). « Le jeu dans la société », *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 12, pp. 885 à 888.
- CHAZAL, Gérard (1999). « La puissance du signe: de Leibniz aux machines informatiques », *Perspectives sur Leibniz*, Publication de l'Institut Interdisciplinaire d'Études Épistémologiques, Paris, pp. 113 à 131.
- CHAUVIER, Stéphane (2007). *Qu'est-ce qu'un jeu?*, Paris, Vrin, coll. La librairie philosophique, 128 pages.
- CONSALVO, Mia (2005). « Rule Sets, Cheating, and Magic Circles : Studying Games and Ethics », *IRIE - International Review of Information Ethics*, Vol. 4, décembre, pp. 7 à 12.
- (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, The MIT Press, 228 pages.

- CORNELIUSSEN, Hilde G. et Jill Walker Rettberg (2008). « Introduction : "Orc Professor LFG," or Researching in Azeroth », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 1 à 15.
- CORNELIUSSEN, Hilde G. (2008). « *World of Warcraft* as a Playground for Feminism », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliusson et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 63 à 86.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi et Stith Bennett (1971). « An Exploratory Model of Play », *American Anthropologist*, New Series 73, no. 1, pp. 45-58.
- DASCAL, Marcelo (1978). *La sémiologie de Leibniz*, Paris, Aubier Montaigne, 272 pages.
- DE CERTEAU, Michel (1980), *Arts de faire : l'invention du quotidien, tome 1*, Paris : Union Générale d'Éditions, coll. 10/18, 374 pages.
- DELEUZE, Gilles (1981 [1968]). *Différence et répétition*, Paris, PUF, 409 pages.
- (1969). « Michel Tourmier et le monde sans Autrui », *La logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, pp. 350 à 372.
- (1981a). *Spinoza : philosophie pratique*, Paris, Éditions de Minuit, 175 pages.
- (1981b). *Cours Vincenne, 17/03/1981*, en ligne : http://www.webdeleuze.com/php/liste_texte.php?groupe=Spinoza
- (1988). *Le pli : Leibniz et le baroque*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 191 pages.
- DEMARIA, Rusel et Johnny I. Wilson (2002). *High Score! The Illustrated history of electronic games*, Berkeley, McGraw Hill/Osborne, 328 pages.
- DE MUL, Jos (2005). « The Game of Life : Narrative "and" Ludic Identity Formation in Computer Games », J. Raessens et J. Goldstein (sous la direction de), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge (Mass), MIT Press, pp. 251-266.
- DIBBELL, Julian (2006). *Play Money, or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, New York, Basic Books, 336 pages.
- (2007). « The Life of the Chinese Gold Farmer », *The New York Times*, 17 juin, <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html> (consulté le 21 juillet 2008).
- DUCHENEAUT, Nicolas, Nick Yee, Eric Nickell et Robert J. Moore (2006). « Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft », *Games and Culture*, Vol. 1 No. 4, Octobre, pp. 281 à 317.
- DUFLO, Colas (1997a). *Le jeu : de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 126 pages.
- (1997b). *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 254 pages.
- DUVIGNAUD, Jean (1980). *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, 158 pages.

- ECO, Umberto (1985 [1979]). *Lector in Fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 315 pages.
- (1984). *Sémiotique et philosophie du langage*, Paris, PUF, 285 pages.
- (1992 [1990]). *Les limites de l'interprétation*, Paris, Grasset, coll. Le livre de poche, 413 pages.
- FINK, Eugen ([1960], 1965). *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, coll. Arguments, 239 pages.
- FONTAINE, Philippe (1999). *La question d'autrui*, Paris, Ellipses, 111 pages.
- FOUCAULT, Michel (2004 [1970]). *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard, 81 pages.
- (2006 [1984a]). *Histoire de la sexualité II : L'usage des plaisirs*, éd. Gallimard, coll. Tel, Paris, 339 pages.
- (2006 [1984b]). *Histoire de la sexualité III : Le souci de soi*, éd. Gallimard, coll. Tel, Paris, 334 pages.
- (1994 [1984c]). « À propos de la généalogie de l'éthique : un aperçu du travail en cours », *Dits et écrits II*, Paris, Gallimard, coll. Quarto, , p.1428 à 1450.
- (1994 [1984d] « L'éthique du souci de soi comme pratique de la liberté », *Dits et écrits II*, Paris, Gallimard, coll. Quarto, pp. 1527 à 1554.
- (1994 [1984e], « Politique et éthique : une interview », *Dits et écrits II*, Paris, Gallimard, coll. Quarto, pp. 1403 à 1409.
- FROBENIUS, Leo (1987 [1933]). *La civilisation africaine [Kulturgeschichte Afrikas]*, Paris, Éditions du Rocher, 362 pages.
- FUCHS, Philippe, Bruno Arnoldi et Jacques Tisseau (2003). *Le traité de la réalité virtuelle*, Paris, Les Presses de l'École des mines, 2 volumes, 514 pages et 336 pages.
- GADAMER, Hans-Georg (1996 [1960]). *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, Coll. L'ordre philosophique, 533 pages.
- GENVO, Sébastien (2009). *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. Communication et civilisation, 277 pages.
- GRANGER, Gilles-Gaston (1995). *Le probable, le possible et le virtuel*, Paris, Éditions Odile Jacob, coll. Philosophie, 248 pages.
- GROUPE MU (1992). *Traité du signe visuel: Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil, coll. La couleur des idées, 504 pages.

- HAGSTRÖM, Charlotte (2008). « Playing with Names: Gaming and Naming in *World of Warcraft* », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 265 à 285.
- HENNION, Antoine (1990). « De l'étude des médias à l'analyse de la médiation : esquisse d'une problématique », *Médias Pouvoirs*, n°20, oct.-nov.-déc., pp. 39 à 52.
- HENRIOT, Jacques (1969). *Le jeu*, Paris, PUF, coll. Sup Initiation philosophique, 105 pages.
----- (1989). *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 318 pages.
- HERZ, J.C. (2002). « Gaming the System », *Game On : The History and Culture of Videogames*, Lucien King (sous la direction de), New York, Universe, pp. 86 à 97.
- HIMANEN, Pekka (2001). *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils Éditeur, coll. Essais, 219 pages (avec une préface de Linus Torvalds et une postface de Manuel Castells).
- HUIZINGA, Johan (1951 [1938]). *Homo Ludens*, Paris, Éditions Gallimard, 340 pages.
- ICHBIAH, Daniel (2004). *La saga des jeux vidéo : de Pong à Lara Croft*, Paris, Éditions Vuibert, 387 pages.
- JOUËT-PASTRÉ, Emmanuelle (2006). *Le jeu et le sérieux dans les Lois de Platon*, Sankt Augustin, Academia Verlag, coll. International Plato studies, 215 pages.
- JUUL, Jesper (2005). *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, The MIT Press, 233 pages.
----- (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness", keynote presented at the *Level Up* conference in Utrecht.
<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> (consulté le 15 décembre 2008)
- KANT, Immanuel (2004 [1803]). *Réflexions sur l'éducation*, Paris, Vrin, coll. Bibliothèque des textes philosophiques, 210 pages.
- KELMAN, Nic (2005). *Jeux vidéo : L'art du XXI^e siècle*, Paris, Assouline, 319 pages.
- KENT, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*, New York, Three Rivers Press, 608 pages.
- KIMPPA, K.K. et A.K. Bissett (2005). « The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games », *IRIE - International Review of Information Ethics*, Vol. 4, décembre, pp. 31 à 38.
- KING, Lucien (sous la direction de) (2002). *Game On : The History and Culture of Videogames*, New York, Universe, 143 pages.

- KLASTRUP, Lisbeth (2008). « What Makes *World of Warcraft* a World ? A Note on Death and Dying », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 143 à 166.
- KLING, Stephen (2008). « La fin de l'histoire et la tyrannie des algorithmes », *Médiamorphoses*, Paris, Armand Colin, no 22, février 2008, pp. 27-32.
- KNECHT, H.H. (1981). *La logique chez Leibniz, essai sur le rationalisme baroque*, Lausanne, Éditions L'Âge d'Homme, 419 pages.
- KRZYWINSKA, Tanya et Henry Lowood (2006). « Guest Editors'Introduction », *Games and Culture*, Vol. 1 No 4, Octobre, pp. 279-280.
- KRZYWINSKA, Tanya (2008). « World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 123 à 141.
- KÜCKLICH, Julian R. (2008). « Forbidden Pleasures: Cheating in Computer Games », *The Pleasures of Computer Gaming: essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*, sous la direction de Melanie Swalwell et Jason Wilson, Jefferson, McFarland, pp. 52 à 71.
- LANCY, David (1980), « Work and Play : The Kpelle Case », *Play and Culture*, éd. Helen B. Schwartzman, New York, Leisure Press, pp. 324-328.
- LANGER, Jessica (2008). « The Familiar and the Foreign : Playing (Post)Colonialism in *World of Warcraft* », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 87 à 108.
- LATOUR, Bruno (1997 [1991]). *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, Éd. La Découverte/Poche, 206 pages
- LE DIBERDER, Alain et Frédéric (1993). *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, Éditions La Découverte, coll. Essais, 224 pages.
- LEIBNIZ, W. Gottfried (1993 [1686]). *Discours de métaphysique*, Paris, Presses pocket, coll. Agora, 306 pages.
- (1990 [1705, en allemand]). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, Paris, GF-Flammarion, 441 pages.
- LÉVY, Pierre (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, coll. Poche, 153 pages.

- MACCALLUM-STEWART, Esther (2008). « "Never Such Innocence Again": War and Histories in *World of Warcraft* », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 39 à 62.
- MACCALLUM-STEWART, Esther et Justine Parsler (2008). « Role-Playing vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in *World of Warcraft* », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 226 à 246.
- MALABY, Thomas M. (2006). « Parlaying Value: Capital in and Beyond Virtual Worlds », *Games and Culture*, Vol. 1 No 2, avril, p.141 à 162.
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=871851 (consulté le 15 décembre 2008).
- (2007). « Beyond Play : A New Approach to Games », *Games and Culture*, Vol. 2 No 2, avril, pp. 95 à 113.
- (2008). *Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience*, <http://ssrn.com/abstract=1315542> (consulté le 15 décembre 2008).
- MCCORMICK, Matt (2001). « Is It Wrong to Play Violent Video Games ? », *Ethics and Information Technology*, #3, pp. 277 à 287.
- MISRAHI, Robert (2005). *100 mots sur L'Éthique de Spinoza*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond/Le Seuil, 408 pages.
- MORTENSEN, Torill Elvira (2006). « WoW Is the New MUD: Social Gaming From Text to Video », *Games and Culture*, Vol. 1 No. 4, Octobre, pp. 397 à 413.
- (2008). « Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies ? », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 203 à 223.
- NIELSEN, Simon Egenfeldt, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York, Routledge, 293 pages.
- OLIVIER, Lawrence (2000). « Quête de soi et quête de sens. L'illusion morale de l'éthique » *À chacun sa quête. Essais sur les nouveaux visages de la transcendance*, sous la direction d'Yves Boisvert et Lawrence Olivier, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 187 à 202.
- PASCAL, Blaise (1962 [1670]). *Pensées*, Paris, Éditions du Seuil, coll. Points, 434 pages.
- PEARCE, Celia (2002). « Story as Play Space », *Game On : The History and Culture of Videogames*, Lucien King (sous la direction de), New York, Universe, pp. 112 à 119.
- (2006). « Productive Play: Game Culture From the Bottom Up » *Games and Culture*, Vol. 1 No 1, janvier, pp. 17 à 24.

- PEIRCE, Charles Sanders (1931-1958 [1857-1892]). *Collected Papers Of Charles Sanders Peirce*, 8 vols., Cambridge, Harvard University Press (vols. 1-6 édités par Charles Hartshorne et Paul Weiss ; vols. 7-8 édités par Arthur Burks).
- PLATON (1997 [IV^e siècle av. J.C.]). *Les lois* (extraits), Paris, Gallimard, coll. Folio/Essai, 399 pages.
- RETTBERG, Scott (2008). « Corporate Ideology in *World of Warcraft* », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 19 à 38.
- REYNOLDS, Ren (2002). « Playing a "Good" Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games », IGDA, http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics
- ROHAN-CSERMAK, Geza de (2002). « Ethnologie du jeu », *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 12, pp. 889 à 895.
- RORTY, Richard (2001 [1992]). « Le parcours du pragmatiste », *Interprétation et surinterprétation* (Umberto Eco), Paris, Presses Universitaires de France, 140 pages.
- SALEN, Katie (2002). « Telefragging Monster Movies », *Game On: The History and Culture of Videogames*, Lucien King (sous la direction de), New York, Universe, pp. 98 à 107.
- SALEN, Katie et Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press, 672 pages.
- SARTRE, Jean-Paul (1976 [1943]). *L'être et le néant*, Paris, Gallimard, 691 pages.
- SAUSSURE, Ferdinand de (1995 [1916]). *Cours de linguistique générale*, Paris : Payot, coll. « Grande bibliothèque Payot », 520 pages.
- SCHMOLL, Patrick (2008). « Communautés de joueurs et "mondes persistants" », *Médiamorphoses*, Paris, Armand Colin, no 22, février 2008, pp. 69-75.
- SEELY BROWN, John et Douglas Thomas (2006). « You Play World of Warcraft ? You're Hired!: Why Multiplayer Games May Be the Best Kind of Job Training », *Wired* 14, no. 4, <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html> (consulté le 8 décembre 2008).
- SICART, Miguel (2005a). « The Ethics of Computer Game Design », *Proceedings of DIGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org/dl/db/06276.55524.pdf> (consulté le 15 septembre 2008).
- (2005b). « Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games », *IRIE - International Review of Information Ethics*, Vol. 4, décembre, p.14 à 18.
- (2009). *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 264 pages.

- SPINOZA, Baruch (1993 [1677]). *L'éthique*, Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 398 pages.
- STEINKUEHLER, Constance (2006). « The Mangle of Play », *Games and Culture*, Vol. 1 No 3, juillet, pp. 199 à 213.
- STEVENS, Phillips Jr (1980). « Play and Work : A False Dichotomy ? », *Play and Culture*, éd. Helen B. Schwartzman, New York, Leisure Press, pp. 316-323.
- SUITS, Bernard (1990 [1978]). *Grasshopper : Games, Life, and Utopia*, Boston, David R. Godine, 189 pages.
- TAYLOR, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press, 205 pages.
- (2008). « Does World of Warcraft Change Everything ? How a PvP Server, Multinational Playerbase, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 187 à 201.
- TOLKIEN, J.R.R. (1974 [1954-1955]). *The Lord of the Rings*, London, Unwin Paperbacks (3 volumes).
- TOURNIER, Michel (1997 [1967]). *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 282 pages.
- TRÉMEL, Laurent (2001). *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), coll. Sociologie d'aujourd'hui, 309 pages.
- WALKER RETTBERG, Jill (2008). « Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition », *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, sous la direction de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge et Londres, MIT Press, pp. 167 à 184.
- WARNER, Dorothy E. et Mike Raiter (2005). « Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs) : Ethical Questions in Shared Space », *IRIE - International Review of Information Ethics*, Vol. 4, décembre, pp. 46 à 52.
- WARD, Mark (2007). « When work becomes a game », *BBC News website*, 22 octobre, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7030234.stm> (consulté le 8 décembre 2008).
- WILLIAMS, Dmitri, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Nick Yee et Eric Nickell (2006). « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft », *Games and Culture*, Vol. 1 No. 4, Octobre, pp. 338 à 361.
- WINNICOTT, Donald W. (1975 [1971]). *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, Paris, Éditions Gallimard, 212 pages.

WOLF, Mark J.P. (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation® and Beyond*, Wesport/London, Greenwood Press, 380 pages.

YEE, Nick (2006). « The Labor of Fun : How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play », *Games and Culture* 1, no. 1, janvier, pp. 68 à 71.