

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Un exemple de détournement du jeu vidéo par les joueurs

Barnabé, Fanny

Published in:
Cahiers de Ludo (Les)

Publication date:
2016

Document Version
le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

Citation for pulished version (HARVARD):

Barnabé, F 2016, 'Un exemple de détournement du jeu vidéo par les joueurs: la pratique du speedrun' *Cahiers de Ludo (Les)*, vol. 7, numéro Hiver, pp. 10-14.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

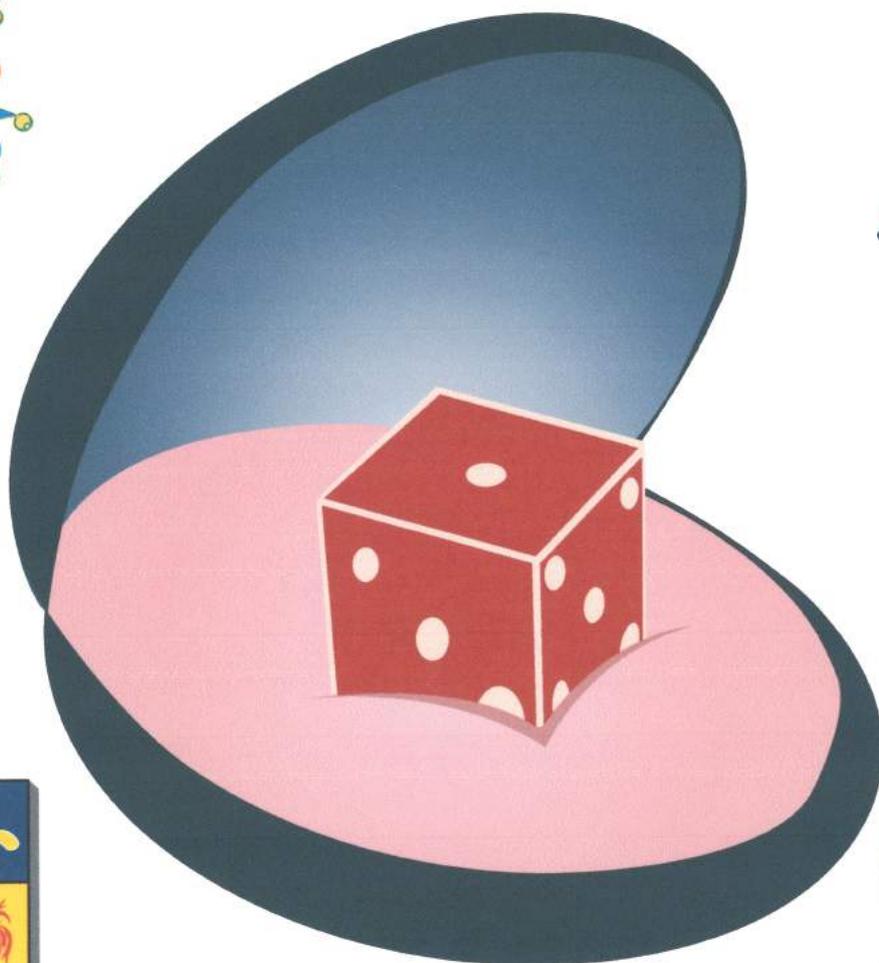
Les cahiers de LUDO

Revue trimestrielle de vulgarisation scientifique,
d'éducation aux loisirs et d'éducation permanente.

N°7 Hiver 2015-2016

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5
LUDO asbl, av Degré 62 1180 Bruxelles

Spécial « jeux vidéo »



SERVICE LUDOTHÈQUES



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Rédacteur en chef : Alain Gottcheiner. Editeur responsable : Michel Van Langendonck. Couverture : Sarah Verstraeten.

Ludo ASBL, association des ludothèques francophones belges et de promotion culturelle du jeu.

LuCIFER Éditions  av Degré 62 1180 Bruxelles. - www.ludobel.be

Spécial jeux vidéo

Thibault Philippette

Professeur en Sciences et Techniques du Jeu, éditeur de ce numéro spécial

En décembre 2014, l'ASP Sciences et Techniques du Jeu, en collaboration avec LUDO asbl, organisait une conférence-débat à la HEB-Defré autour de la thématique des jeux vidéo intitulée «**Le Jeu vidéo et... alors ?**».

L'idée était de partir des jeux vidéo (JV) pour les décloisonner par rapport à d'autres objets et pratiques (ludiques). Ainsi fut abordée la question du prêt en médiathèque, du jeu de rôle et du jeu grandeur nature (GN), des pratiques pédagogiques (vidéo-)ludiques, des profils des joueurs ou encore de leurs activités d'appropriation et de détournement.

Il nous semblait intéressant de consacrer un numéro des cahiers de Ludo à cette ouverture aux jeux vidéo et à d'autres pratiques ludiques que celles du jeu d'édition, qui partagent quoiqu'il en soit un même ADN ludique. Plusieurs intervenants ont accepté de produire un texte à partir de leur présentation. D'autres n'ont malheureusement pas pu le faire, par éthique professionnelle -leurs résultats ayant été présentés par ailleurs- ou pour des raisons d'emploi du temps.

Je tiens à ce propos à remercier **Olivier Leo** (PointCulture), **Sébastien Kapp** (Docteur en Sociologie étudiant les pratiques de GN), **Julien Annart** (For'J, projet Quai 10) et **Samuel Rufat** (enquête Ludespace : les espaces du JV en France) pour leurs passionnantes présentations lors de la conférence.

Fort heureusement, de jeunes et brillants chercheurs ont voulu apporter leur contribution à ce numéro, en partant de leurs propres recherches

menées dans le cadre d'un master ou d'une thèse. Ceci nous permet de vous offrir un numéro qui, nous l'espérons, vous passionnera.

Tout d'abord **Meggie De Fruytier**, diplômée en anthropologie de l'UCL, artiste-peintre, sculptrice, et joueuse de jeux vidéo, évoque un cas passionnant de « jeu dans le jeu », où des joueurs d'un jeu de rôles en ligne se sont mis à recréer et jouer le jeu d'édition « Les Loups-Garous de Thiercelieux ».

Son collègue **Johnny Lourtioux**, également diplômé en anthropologie et agrégé en sciences politique, prend le relais de Sébastien Kapp pour aborder les jeux de rôle grandeur nature (GN) et leur « métissage ludique ».

Fanny Barnabé, qui était intervenue lors de la conférence, est aspirante FNRS en Langues et Lettres à l'Université de Liège. Elle analyse ici la pratique des « *speedruns* », formes de démonstrations vidéoludiques visant à terminer un jeu dans un temps record. Son collègue **Pierre-Yves Hurel** mène actuellement une thèse sur le jeu vidéo amateur, également à l'Université de Liège, et anime par ailleurs plusieurs ateliers de création de jeux vidéo. Il nous parle quant à lui de ces créateurs amateurs en marge de la grande industrie vidéoludique.

Enfin **Olivier Servais**, professeur en Anthropologie à l'UCL, également intervenant lors de la conférence, est depuis plusieurs années l'observateur de pratiques culturelles d'appropriation de mondes « virtuels ». Saviez-vous que l'on y célèbre parfois des mariages ?

Bonnes lectures !

Jeu dans le jeu : détournement autour de pratiques-frontière

Meggie de Fruytier
Diplômée en Anthropologie de l'UCL

Jeu dans le jeu : injection d'un jeu de société dans un jeu en ligne

Entre la connexion et la déconnexion à un jeu en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG), les joueurs mettent en place un ensemble de pratiques qui du point de vue de l'équipe créatrice sont :

- Attendues (progresser dans le jeu, remplir des objectifs) ;
- Encouragées (se grouper entre joueurs, participer à la vie communautaire) ;
- Anticipées (user du plaisir de la collection de certains objets, de récompenses en jeu ou de familiers¹) ;
- Ou bien encore imprévues (créer et organiser des événements par l'action des joueurs en remaniant le jeu).

Parmi ces pratiques imprévues, il existe toute une série d'expériences qui se servent du jeu comme cadre, tout en lui apportant un nouveau sens, une nouvelle façon de jouer et de nouveaux enjeux : ce sont des détournements.

Ainsi, un joueur en ligne peut organiser ou participer à des activités ludiques qui ne relèvent pas de ce qui lui a été fourni au départ. Un jeu tel que « Les Loups garous de Thiercelieux »², originellement créé

¹ Personnages non joueurs contrôlés par l'avatar du joueur.

² Pour plus d'informations sur le jeu « Les Loups-garous de Thiercelieux » (2001) distribué par Hodin, mais principalement connu pour son distributeur français Asmodée :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Loups-garous_de_Thiercelieux. De nombreux sites proposent d'y jouer en ligne, par exemple : <http://www.loups-garous-en-ligne.com/>. La transposition de ce jeu sur d'autres formats que celui proposé au départ par

comme jeu de société usant du jeu de rôle, de la capacité d'argumentation et de la prise de décisions en groupe, se retrouve dans notre cas d'étude transposé, transformé et réapproprié dans un jeu en ligne.

Ce changement de cadre nécessite des adaptations de la part des organisateurs et des participants, adaptations liées au contexte virtuel (communication, lieu choisi, placement des personnages).



Fig. 1 Image illustrative du contenu et du design du jeu de société « Les Loups-Garous de Thiercelieux » (<http://rosedesvents.forumpro.fr/t2460-loup-garou-de-thiercelieux>, consulté le 01/11/2015)

l'éditeur du jeu est déjà une pratique courante entourant ce jeu.

Ce jeu se retrouve donc inséré dans un autre jeu : c'est un jeu dans le jeu. Tous deux se renforcent, se mêlent, s'augmentent de sens et prennent place dans l'expérience du joueur comme le font les activités quotidiennes prévues dans les objectifs premiers du jeu et les règles du gameplay³. Comment ce jeu dans le jeu est-il possible ? Quels sont les conditions d'existence de ces pratiques de détournement ?

Jeu dans le jeu : se jouer des cadres et des limites par l'inventivité et l'usage des possibles

Pour comprendre les pratiques de détournements, il faut trouver pour tout jeu une base solide, ce que nous avons nommé le *fourni*. Cette notion englobe le contenu produit par l'équipe créative, c'est-à-dire la fiction, le gameplay et les règles. Ces dernières sont souvent perçues comme la caractéristique fondamentale du jeu (e.g. Boellstorff, 2013 ; Caillois, 1958 ; Huizinga, 1938).

Il ne faut cependant pas tomber dans le piège fort séduisant de les considérer comme ce qui définit et encercle strictement le jeu. Ce dernier est à la fois « une structure, une forme », comme le proposent les règles, « mais aussi une activité » (Craipeau, Genvo et Simonnot, 2010).

C'est au travers de cette activité que doit se définir ce qu'est un jeu : c'est à la fois du *fourni* et de l'approprié. En cela, le jeu constitue un exemple parlant des hétérotopies de Foucault ; les environnements de jeu sont bien, selon nous, caractérisés chacun « comme un système d'ouverture et de fermeture qui les isole par rapport à

l'espace environnant » (Foucault, 2009, p. 32).

Pour reprendre Duflo, ces hétérotopies ludiques sont des « environnement[s] réglé[s], producteur[s] d'une liberté encadrée » (Duflo, 1997, cité par Dhen, 2012, p. 28).

Dans les pratiques de détournements, tant pour leurs créateurs que pour leurs participants et leurs spectateurs, le *fourni*, par son cadre et ses limites, doit rencontrer la liberté permise par le cadre et les limites.

L'inventivité des joueurs est codépendante du caractère ludique du jeu.

Ainsi, « la créativité est constitutive du jeu et [...] celui-ci est un « espace potentiel » (soit un lieu d'exercice des possibles) » (Craipeau, Genvo et Simonnot, 2010, p. 12). Ces possibles sont d'ailleurs également une caractéristique essentielle de ce qu'est un jeu : « un espace de « potentialité » d'une solution technique [...], comme « un réservoir de possibles » et ce potentiel « peut être consommé, consommé, au travers des possibles réalités » » (Lucas, 2013, p. 46).

Les détournements reprennent ce ludique inséré dans cet espace de possibles pour en créer une nouvelle forme qui renforce et augmente le jeu. Ils se jouent donc du cadre en y insérant, comme dans une poupée russe, un autre cadre, des limites en les repoussant, et des possibles se déployant devant les joueurs.

La transposition du jeu « Les Loups-Garous de Thiercelieux » dans Wakfu, observée lors d'un terrain anthropologique (De Fruytier, 2015), propose ces divers jeux sur le *fourni* et avec les possibles. L'organisateur de l'événement a importé un autre cadre, celui du jeu de société, au sein d'un cadre *fourni*, celui du MMORPG Wakfu. Il a adapté, ainsi que dans son sillage les autres joueurs, les modes de communication pour qu'ils puissent

³ « Le *gameplay* représente la manière dont le jeu est jouable, l'ensemble de choix possibles, d'actions et d'informations qu'a un joueur à sa disposition en vertu des règles pour accomplir les tâches imposées par le jeu » (Leconte, 2012, p. 67).

rendre possible le bon déroulement de la partie.

Tous les participants ont modifié leurs habitudes de jeu⁴, la manière de se déplacer⁵ et de se placer dans l'espace⁶, ainsi que leur perception du cadre de jeu lui-même. Wakfu devenait le prétexte et le décor. Tout en utilisant l'apparence de l'environnement (lieu sombre, inquiétant et boisé dans Wakfu, en outre peuplé de monstres aux allures de loups-garous !) et les apparences possibles des personnages (par exemple costumes de sorcière et de loups-garous), ce détournement s'est inséré dans le jeu et est devenu un jeu dans le jeu.



Fig. 2 Montage personnel du détournement « Les Loups-Garous de Thierclieux » dans Wakfu.⁷

Jeu dans le jeu : ludicisation d'une pratique-frontière

Ce qui permet de prendre conscience de la présence de ces détournements, et qui rendra ultérieurement possible

⁴ Par exemple : le but principal devenait celui du jeu de société et non plus celui de Wakfu.

⁵ Par rapport aux autres participants et non plus comme des explorateurs de l'environnement.

⁶ Les éliminés de la partie du jeu de société se mettaient en retrait par rapport à ceux encore en train de jouer, comme placés dans un cimetière ; le maître du jeu laissait son personnage debout alors que les joueurs faisaient s'asseoir leur avatar.

⁷ Source des images : <http://solarsij-wakfu.e-monsite.com/medias/images/meulou.png>, <http://wakfu.jeuxonline.info/actualite/34932/mise-jour-il-drop-il-drop-meulou>, consultés le 14/10/2105⁷

leur définition, est la perception des divers niveaux de jeux.

En tension entre l'utilisation du fourni et l'expansion de l'appropriation, les détournements peuvent être compris dans leurs résultats comme la « ludicisation » (Genvo, 2011) d'une pratique-frontière.

Ce concept est inspiré de la théorie de l'*objet-frontière*, défini comme un objet « qui appartient à différents mondes sociaux qui se rencontrent », et « qui satisfait aux demandes d'information provenant de chacun de ces espaces » (Star & Griesemer, 2008, cités par Boutet, 2010, p. 92).

Dans l'exemple présenté précédemment, cette notion s'applique directement ; le jeu « Les Loups-Garous de Thierclieux » est un objet-frontière.

Cependant, il ne faudrait pas croire que ces détournements ne tiennent qu'aux objets ; ils tiennent également aux pratiques. Celles-ci procèdent de la rencontre de mondes sociaux différents ; dans l'exemple présenté ici ceux du jeu de société et ceux du jeu en ligne.

Cependant, il n'y a pas toujours un objet qui est transféré, transformé ou inséré dans un nouvel environnement. Parfois, le détournement ne s'exprime que par la pratique, en transformant le sens et les modalités d'action des joueurs. Ils peuvent utiliser des contenus de jeu qui, au départ, ne sont pas utilisés en tant que jeu, et les rendre ludiques pour eux-mêmes. La notion de pratique-frontière permet de rendre compte de l'importance des actions dans les pratiques de détournements.

Pratique-frontière et objet-frontière passent par un processus de ludicisation dans ce genre de situation. La ludicisation, notion empruntée à Genvo, est « un processus qui consiste à faire entrer un jeu dans le monde du jeu » (Genvo, 2011, p. 69). Même si parfois déjà ludiques au départ, le sens

et les enjeux des actions des joueurs changent radicalement au cours de ce processus.

Dans Wakfu, par exemple, les joueurs peuvent se servir d'« emoticônes » (raccourcis permettant à son personnage d'afficher une action ou une humeur à l'écran) pour organiser une nouvelle activité⁸. Le sens de ces emoticônes change radicalement et leur utilisation devient en elle-même une action de détournement.

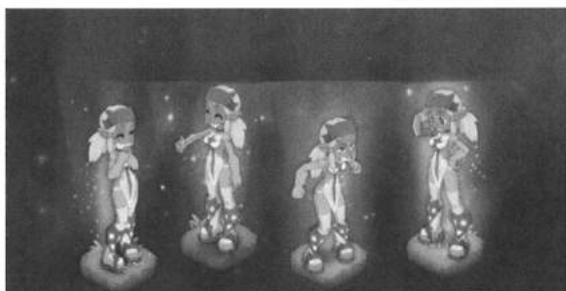


Fig. 3 Exemples d'emoticônes en jeu (<http://www.wakfu.com/fr/mmorpg/actualites/news/339891-9-nouvelles-emotes-votre-boutique>, consulté le 01/10/2015)

Jeu dans le jeu : jeu de piste, prise de conscience et sensibilisation

Dans le changement de sens qu'elle induit dans les actions des joueurs, cette ludicisation de la pratique-frontière peut être rapprochée de la conception même du détournement de Goffman : une série d'actions mise en place « pour des raisons ou des motifs qui se révèlent radicalement différents de ceux qui animent habituellement ses exécutants » (Goffman, 1991, p. 83).

Lorsqu'est observé un changement de sens, de cadre et de fourni du jeu de

départ, l'observateur est probablement en présence de détournements.

Avant d'en arriver à cette prise de conscience, il lui faudra cependant s'imprégner du quotidien d'un jeu. Sans cette étape d'appropriation du jeu, de son contexte social et de ses pratiques, il est pratiquement impossible de pouvoir repérer ces détournements. C'est en comparaison avec la pratique quotidienne que peuvent se dégager ces derniers. Il faut comprendre les premiers enjeux du jeu pour pouvoir les confronter aux jeux dans le jeu.

En somme, mettre en place des détournements au sein d'un jeu consiste à prendre une partie du jeu (le fourni et l'approprié), à la faire passer par un filtre conditionné par de nouveaux besoins (ludicisation), puis à la réinjecter dans le substrat de départ dont elle a été issue (pratique-frontière et objet-frontière).

Bibliographie

- BOELLSTROFF TOM. 2013. *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'identité virtuelle*. Coll. « Anthropologie prospective », t. 11. Louvain-la-Neuve : Academia-L'Harmattan. 250 p.
- BOUTET MANUEL. 2010. « Innovation par l'usage et objet-frontière. Les modifications de l'interface du jeu en ligne Mountyhall par ses participants ». *Revue d'anthropologie des connaissances*, 2010, pp. 87-113.
- CAILLOIS ROGER. 1958. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Coll. « Essais Folio », n°184. Paris : Gallimard, 384 p.

⁸ Par exemple, les emotes « lancer une tarte » et « lancer une boule de neige » sont proposés dans le jeu Wakfu et permettent de cliquer sur un personnage au choix qui sera ensuite visé par celui activant l'emote. On voit à l'écran, lors de l'activation de cette emote, un lancé de boules de neige ou de tarte toucher le personnage visé, ce qui peut induire chez certains joueurs un comportement quelque peu taquin et farceur.

CRAIPEAU SYLVIE, GENVO SÉBASTIEN et BRIGITTE SIMONNOT. 2010. « Présentation. Quelles spécificités de la recherche vidéoludique francophone ? ». In CRAIPEAU SYLVIE, GENVO SÉBASTIEN et BRIGITTE SIMONNOT. « Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture ». *Questions de communication, série Actes*, 8, pp. 7-14.

DE FRUYTIER MEGGIE. 2015. « Nébuleuse » de la relation au monde dans *Wakfu*. *Appropriations de l'ancrage, de la valorisation et du détournement comme modes de participation dans un jeu en ligne massivement multi-joueurs*. Louvain-la-Neuve : mémoire en Anthropologie, Université catholique de Louvain-la-Neuve, promoteur : Olivier Servais et lecteur : Thibault Philippette, juin 2015.

FOUCAULT MICHEL. 2009. *Le corps utopique. Les Hétérotopies*. S.l. : Lignes, 61 p.

GENVO SÉBASTIEN. 2011. « Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique pour une théorie de la jouabilité ». *Revue des sciences sociales*, 45, pp. 68-77.

GOFFMAN ERVING. 2000 (c1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*. Coll. « Le sens commun ». Paris : Ed. de Minuit, 251 p.

HUIZINGA JOHAN. 1988 (1938). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 340 p.

LECONTRE GAUVAIN. 2012. « Virtualité et interactivité du jeu vidéo ». In COAVOUX SAMUEL, RUFAT SAMUEL et HOVIG TER MINASSION (dir.). *Espaces et temps des jeux vidéo*. Coll. « L>P (Lectures>Play) ». Lyon : Questions Théoriques, pp. 53-72.

LUCAS JEAN-FRANÇOIS. 2013. *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life*. En ligne. Rennes : Université Rennes 2, 520 p. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00949125v2/document>, consulté le 12 février 2015.

Penser l'appropriation en contexte de jeu de rôles grandeur nature

Johnny Lourtioux
Maître en anthropologie, U.C.L.

Introduction

Qui se douterait qu'*Avatar*, le jeu de rôles grandeur nature [G.N.], puisse rassembler depuis quinze ans un millier de joueurs venus de tous azimuts ? Durant quatre jours, ces participants incarnent des personnages dans un monde fictionnel mais physiquement représenté dans un espace délimité.

Au cours de cet événement ludique devenu familial, les joueurs bivouaquent sur une vingtaine d'hectares de plaines hennuyères. Détournées de leur fonction initiale, elles se transforment en lieu de vie et de jeu, donnant corps à un univers médiéval fantastique grâce aux efforts conjugués des participants

A l'image des participants qui revêtent leur costume, se maquillent et s'arment, l'endroit est « habillé » : çà et là s'érigent des campements de toile et de bois, des échoppes et des tavernes...

Le G.N. tel qu'il se pratique à *Avatar* est étroitement lié aux MMORPG¹. A cet égard, je vous invite à le concevoir sous l'angle de l'appropriation, car il s'hybride en intégrant des caractéristiques provenant d'autres jeux, illustrant de fait la perméabilité des cadres.

¹ Sigle anglais de *massively multiplayer online role-playing game* (« jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs »). A l'instar du G.N. *Avatar*, ceux-ci sont à la fois des univers, des supports, des réseaux sociaux et des pratiques ; on y retrouve de la simulation, de l'action et de l'aventure.

Le G.N., un métissage ludique

A l'instar du jeu de rôles papier-crayon auquel il est concomitant, le grandeur nature résulte « d'une série de glissements, variante après variante, du wargame au récit interactif » [Caïra, 2007 : p.14].

Jeu contemporain d'origine anglo-saxonne, il émerge en Belgique en 1985 mais ne prend son essor que dans les années nonante et deux mille.

Dès son apparition, les premières balises, les premiers archétypes sont posés sur base de références essentiellement littéraires -issues notamment de l'univers imaginé par J.R.R. Tolkien-, mais aussi ludiques et, dans une moindre mesure, cinématographiques.

Dans ces G.N. initiaux prédomine une logique de « déplacement-événement-résolution » (alias « porte-monstre-trésor ») directement issue des jeux de rôles sur table : les personnages-joueurs [P.J.] sont amenés à entreprendre une quête, à explorer une zone, à éprouver les sensations de l'héroïsme en se confrontant à des « monstres » interprétés par des personnages non-joueurs [P.N.J.]², et à faire progresser *in fine* leur avatar dans un espace de jeu conçu comme un donjon.

² Un personnage non-joueur est en quelque sorte un « animateur » permettant à l'équipe organisatrice de faire progresser l'histoire collective. Contrairement au personnage-joueur, il interprète souvent plusieurs rôles au cours du même événement et en connaît partiellement ou en totalité l'intrigue.

Peu avant 1993, la maturité aidant, certains joueurs renouvellent le genre : il est moins fantastique, moins épique, plus terre à terre, davantage recentré sur le rôle et sur les émotions.

De nouvelles associations font surface, abordent en jeu des sujets difficiles³ et laissent la part belle au réalisme et à la cohérence, de sorte que le G.N. devient un laboratoire d'essai, notamment au niveau des limites, qu'elles soient corporelles ou émotionnelles.

Bien que le mode *player versus environment* se retrouve dans les deux styles de jeu susvisés, la logique de « déplacement-événement-résolution » s'estompe au fur et à mesure.

De même, le changement s'opère également sur la vision portée par le joueur à l'égard de son personnage : elle n'est plus à la troisième personne mais à la première, au point que l'avatar prend l'ascendant sur le participant.

Notons toutefois que, depuis ses prémices, le jeu de rôles grandeur nature dépend d'une organisation sociale singulière. Les organisateurs fixent un cadre en décrivant l'univers fictionnel, établissent des règles et rédigent des scénarios mis en scène par des P.N.J., alors que les P.J. créent leur personnage d'un point de vue technique (utilisation d'une fiche reprenant la classe interprétée, les compétences possédées, etc.) et narratif (à travers un *background*⁴).

En 2001, plusieurs associations se concertent et instituent la fédération belge de jeu de rôles grandeur nature⁵. Leur objectif est d'organiser un événement d'envergure identifié sous le nom d'*Avatar*.

³ A titre d'exemples, citons la pédophilie et la torture.

⁴ Le *background* évoque le récit de vie de l'avatar en reprenant ses traits de personnalité. Imaginé par le joueur et négocié auprès des organisateurs, il permet de s'approprier le monde fictionnel et tout ce qui en découle.

⁵ Depuis 2013, *BeLarp* est reconnue et agréée comme organisation de jeunesse par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Synonyme de rassemblement agonistique et festif pour la communauté du G.N., il servira de « vitrine » ouverte au grand public. Soulignons que ce dernier n'avait jusqu'alors que des idées préconçues et/ou tronquées à l'égard de cette pratique.

Progressivement, le cadre de références subit l'influence des jeux vidéo, de sorte que l'espace de jeu se jalonne désormais de structures à l'instar des *guildes* constituant autant de repères fixes pour obtenir des quêtes.

Il comporte également des *instances*, c'est-à-dire des zones en marge de l'espace-temps du jeu. Régliées et délimitées, ces dernières ont pour objectif d'organiser une bataille à plus ou moins grande échelle et/ou de proposer une intrigue.

Avatar s'inspire désormais du mode *player versus player*. Dans ce contexte, la mort n'a plus la même signification puisqu'elle n'est que rarement définitive. En effet, le personnage a la possibilité de « revivre » en rejoignant les *limbes*⁶ où il rend un service logistique ou scénaristique.

Ce nouveau style de jeu favorise une distanciation entre le joueur et son avatar. On revient ainsi à une vision à la troisième personne mais les frontières entre le jeu et l'hors-jeu tendent à se brouiller au gré des envies et/ou des situations : le personnage ne prend plus l'ascendant sur le participant. En plus de ces éléments qui illustrent l'accointance entre le G.N. de masse et les MMORPG, on peut relever que le jargon lui-même s'en est accommodé, puisque les joueurs empruntent des expressions telles que « *c'est mon loot !* » [c'est mon butin !] issues du langage des jeux vidéo.

⁶ Structure mise en place par l'organisation, les *limbes* sont en quelque sorte un fanal pour les personnages tombés au combat.

Inévitablement, l'organisation sociale s'adapte à la croissance du nombre de participants. Les rôles d'encadrement, de scénarisation et de médiation sont confiés à des responsables parmi les joueurs.

Ces personnes portent et défendent les intérêts de leur groupe auprès des organisateurs (c'est-à-dire la recherche d'un style de jeu et d'un décorum conformes à leurs desiderata). Toutefois, elles sont contraintes de motiver leurs membres à participer au jeu, faute de quoi elles perdraient leur statut.

La pratique du G.N. entre de fait dans une logique économique et se manifeste comme « *une marchandise idéale du capitalisme contemporain* » [Ammouche in Brougère, 2015 : p.38-39]. De sorte qu'une attitude revendicatrice et consumériste se marque au fil des opus.

Pour fidéliser les adhérents, il faut susciter leur engagement, notamment en créant une dimension sérielle et transmédiate adéquate [Bourdaa in Vétois, 2013 : p.8]. Elle « *favorise notre appréciation de la cohérence et de la plausibilité des univers fictifs* » [Jenkins in Vétois, 2013 : p.19]. Progressivement, les joueurs deviennent des architectes -voire des archéologues- du monde du jeu, des générateurs de scénarios et de règles, des « *actionnaires* » du monde fictionnel ; ils se réapproprient davantage le jeu contrairement à l'équipe organisatrice, qui se renouvelle régulièrement, inscrivant de fait pleinement cette possibilité d'appropriation dans une « *culture participative* » mettant en œuvre une « *intelligence collective* » [Maigret in Vétois, 2013 : p.58].

Cette créativité s'exprime également en dehors du temps du jeu. Différents endroits, à la fois des mondes actuel et virtuel, constituent des points de référence pour les joueurs.

Ils sont autant d'« *attracteurs culturels* », c'est-à-dire des lieux rassemblant une communauté partageant une pratique commune [Jenkins in Vétois, 2013 : p.25].

Ces espaces, animés par des « *activateurs culturels* » (c'est-à-dire des joueurs investis) « *donnent quelque chose à faire* » à cette communauté [Ibidem] et ramènent de nouvelles idées pour faire évoluer la pratique.

In fine, les plaisirs du jeu et du lien social s'entremêlent : « *le propre de la logique ludomotrice est d'offrir à chaque joueur la possibilité d'une myriade d'interactions potentielles faisant vivre le couple rivalité-solidarité* » [Parlebas in Caillé, 2015 : p. 183], de sorte que le jeu de rôles grandeur nature d'apparence antagoniste se fonde sur un infra-jeu de solidarité [Ibidem : p.183].

Conclusion

Avatar intègre des caractéristiques et des référents provenant de différents jeux et univers : il hybride l'actuel et le virtuel, il prône une sérialité, etc. Ceci pousse plus loin le plaisir de la fiction chez le joueur.

En d'autres mots, il offre naturellement un cadre relativement perméable, de sorte que tout participant puisse s'approprier le jeu dans lequel il s'engage.

C'est ainsi que diverses manières d'être au jeu, de styles -appréciés ou dépréciés- coexistent. En d'autres mots, d'« *habitus ludiques* », c'est-à-dire d'ensembles de dispositions acquises à travers l'apprentissage, à la fois issus des différences sociales et générateurs de celles-ci [Berry in Brougère, 2015 : p.58]⁷.

⁷ L'habitus est entendu par Vincent Berry « *comme la capacité des joueurs à cadrer le jeu, à y donner du sens, à s'y investir de telle ou telle manière* ». [Brougère, 2015 : p.46]

Cet apprentissage est situé, dans la mesure où il est propre à une communauté.

Il constitue un passage obligé⁸ car il témoigne à la fois de « *la façon dont tout jeune membre de la communauté en intègre les normes et les valeurs, et [de] la façon dont tout membre plus âgé en assure le contrôle* » [Hamayon, 2012 : p.113].

Faisant office d'incubateur, il concourt à la reproduction de l'ordre social sans pour autant négliger les attentes du novice. De fait, le système peut être modifié par les participants, et réciproquement.

Bibliographie

BROUGERE Gilles et al. (dir), 2015. *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*. Nouveau Mondes éditions, Paris.

CAILLE Alain et al. (dir), 2015. *L'esprit du jeu. Jouer, donner, s'adonner*. Editions de la Découverte/MAUSS. Revue du Mauss semestrielle, n°45, 1^{er} semestre, Paris.

CAÏRA Olivier, 2007. *Jeux de Rôle. Les forges de la fiction*. CNRS Editions, Paris.

HAMAYON Roberte, 2012. *Jouer. Une étude anthropologique*. Editions de la Découverte. Bibliothèque du MAUSS, Paris.

VETOIS Jacques et al. (dir), 2013. *Le transmedia storytelling*. Revue Terminal : Technologie de l'information, Culture et Société, n°112, Editions L'Harmattan, Paris.

⁸ A noter, d'une part, que l'on apprend au travers du jeu, dans l'environnement, en jouant mais également en dehors de celui-ci et que, d'autre part, la cognition est socialement distribuée.

Un exemple de détournement du jeu vidéo par les joueurs : la pratique du *speedrun*

Fanny Barnabé

Aspirante FNRS en Langues et Lettres, U.Lg.

Introduction : jeu vidéo et culture participative

Par leur interactivité et par les nombreuses possibilités d'appropriation qu'ils offrent aux joueurs, les jeux vidéo constituent une illustration frappante du phénomène que l'on nomme aujourd'hui la « culture participative » (Raessens, 2005).

L'avènement du numérique a, en effet, multiplié les occasions de participation du public à la création des œuvres : se répandent des pratiques telles que le remixage de musiques, le montage de films, le dessin de fan, le sous-titrage amateur de vidéos,... ; et leur a conféré une importante visibilité, remettant de ce fait en question les traditionnelles oppositions entre « création » et « consommation », entre un auteur vu comme « actif » et un récepteur qui serait « passif ».

Or, la « consommation créative » qui se trouve au cœur de la culture participative est particulièrement sensible dans le domaine du jeu vidéo, où l'intervention du joueur est généralement admise et parfois attendue. Le jeu gagne, en conséquence, à être envisagé non pas comme un objet statique et fermé, mais plutôt comme un ensemble de ressources *avec lesquelles* on peut jouer (Newman, 2012 : 123), comme un « outil de jeu » (Genvo, 2011 : 74) susceptible de faire émerger une expérience ludique qui « n'est pas

déposée une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le *gameplay*, mais produite par le joueur à l'aide du jeu » (Triclot, 2011 : 19).

Cette ouverture du jeu vidéo vers son récepteur, qui dépasse la simple interactivité se marque, aujourd'hui, dans le nombre d'œuvres ludiques qui sont vendues aux joueurs moins comme des objets finis que comme des outils de *design* (Lowood, 2007 : 75) : on peut penser au récent *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015), ce « jeu » pour Wii U qui permet au joueur de construire ses propres niveaux à partir d'éléments provenant des divers titres de la série *Mario* ; l'on peut également penser aux très nombreux jeux (de stratégie, comme *StarCraft*¹ ; de tir, comme *Halo 3*² ; de course comme *TrackMania*³ ; de rôle, comme *The Elder Scrolls III: Morrowind*⁴ ; etc.) contenant des « éditeurs de niveaux » qui, comme leur nom l'indique, permettent aux joueurs d'enrichir l'œuvre originale par leurs créations⁵.

¹ Blizzard Entertainment, 1998.

² Bungie Studios, Microsoft, 2007.

³ Nadeo, Focus Home Interactive, 2003.

⁴ Bethesda Softworks, UbiSoft Entertainment, 2002.

⁵ Certains utilisent même ces outils pour produire des « mods », c'est-à-dire des modifications du jeu original qui peuvent aller de la simple amélioration (correction de bugs, de traductions ratées,...) à la transformation radicale du *gameplay* (par exemple, afin de jouer à *Pokemon* dans le jeu de rôle médiéval-fantastique *The Elder Scrolls V: Skyrim* ; voir « Pokemon in Skyrim », sur *Skyrim Nexus – mods and community*. URL : <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37415/>, consulté le 19/10/2015).

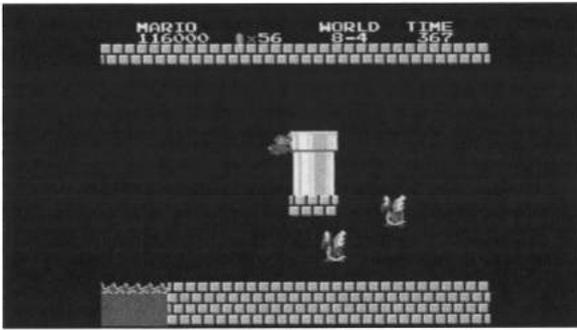


Figure 2 - Mario utilisant la technique du walljump pour atteindre un tuyau en hauteur

Pour évacuer l'aléatoire dû aux erreurs humaines (fatigue, manque de réflexes,...) et établir un record de temps théoriquement idéal, certains joueurs en sont venus à utiliser les émulateurs¹⁰ comme des outils de jeu, développant ainsi une forme dérivée de *speedrun* : le *tool-assisted speedrun* (ou « TAS »). Si l'objectif reste similaire (terminer un jeu le plus vite possible), le *tool-assisted speedrun* diffère du *speedrun* en ce qu'il n'est pas une performance en temps réel : les joueurs ralentissent en effet le déroulement du jeu pour enregistrer, à chaque image (ou « *frame* »), la combinaison de touches idéale pour progresser sans accros.

Cette suite de commandes peut ensuite être lue par l'émulateur, qui réalise ainsi un parcours de jeu optimal.

La pratique permet donc de réaliser des exploits qu'il serait difficile, voire impossible, de reproduire sans assistance, tels que celui de terminer *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1991) en à peine 2'13", en faisant passer l'avatar « sous » certains murs pour atteindre directement la dernière salle du jeu¹¹.

¹⁰ Logiciel permettant de simuler les fonctionnalités d'un ordinateur donné (une console de jeu, par exemple) sur un autre type d'ordinateur.

¹¹ Pour des explications plus détaillées des différentes techniques employées, voir la page de présentation de la vidéo : « Submission #4054: Tompa's SNES The Legend of Zelda: A Link to the Past "glitched" in 02:13.21 », sur [TASVideos](http://TASVideos.com). URL :

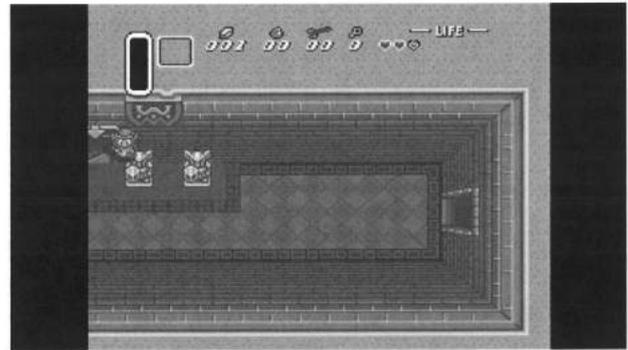


Figure 3 - Link, l'avatar de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, en train d'utiliser un « glitch » pour passer « sous » les murs et atteindre la dernière salle du jeu

Jeu et détournement

Il est possible, à l'instar de Triclot, d'envisager le *speedrun* et le TAS comme des performances ludiques entrant en totale adéquation avec les règles du jeu, puisqu'elles poursuivent toutes deux un idéal d'optimisation : « [...] en terminant un jeu au plus vite, d'une seule traite, sans aucune faute, ni aucun à-coup [...] le joueur s'est tellement intégré à l'univers du jeu qu'il est devenu lui-même un programme » (2011 : 60).

Néanmoins, ces pratiques exacerbent les règles à un point tel que le jeu s'en voit transformé. Ainsi, dans l'exemple du TAS de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, mentionné ci-dessus, une grande part du jeu original est amputée par la performance : le joueur ne prend pas connaissance de l'histoire (à l'exception d'un bref texte obligatoire en tout début de partie) et n'explore qu'une part minime de l'univers ; il ne prend même pas le temps de se munir de l'arme de base du jeu (une épée normalement fournie au tout début de l'aventure) et ne relève pas les défis pensés par les concepteurs, puisqu'il ne prend part à aucun combat et évite même le « boss » final pour se rendre directement dans la salle où se déclenchera la fin du jeu. Le *speedrunner* détourne donc l'usage

<http://tasvideos.org/4054S.html>, consulté le 19/10/2015.

« consensuel » du jeu original¹² : d'une part, il le décompose, il en déconstruit le système pour en comprendre intimement le fonctionnement et opérer des choix de parcours qui mettront « hors-jeu » une part importante de l'œuvre (l'histoire, les phases d'exploration, les échecs inhérents à l'activité ludique, etc.)¹³ ; d'autre part, le *speedrunner* vient superposer au jeu original de nouvelles contraintes et de nouvelles règles propres à sa pratique, qui peuvent être extrêmement élaborées¹⁴.

Le *speedrun* constitue, en somme, une pratique ludique ambiguë : elle est une forme de consommation du jeu qui en respecte les dimensions compétitives, mais elle est aussi une activité créative débouchant sur la production d'une œuvre (la vidéo).

Dans nombre de *speedruns*, le soin apporté à la mise en scène et à

¹² Défini tant par le code du jeu (ses règles, ce qu'il définit comme possible ou impossible, facile ou difficile, etc.) que par les normes en vigueur dans les différentes communautés de joueurs (ce qui est valorisé ou dévalorisé, perçu comme normal ou exceptionnel, etc.)

¹³ Comme le souligne Newman : « there is an almost perverse pleasure to be derived from reducing games of this scale and complexity to their barest [...] » (2008 : 129). La volonté des *speedrunners* de « casser le jeu » se retrouve d'ailleurs régulièrement exprimée dans les commentaires ou les présentations des vidéos (voir Barnabé, 2014 pour des exemples et une analyse plus détaillée).

¹⁴ Voir les pages « Rules », sur *Speed Demos Archive*. URL :

http://speeddemosarchive.com/lang/rules_en.html, consulté le 19/10/2015 et « Movie Rules », sur *TASVideos*. URL :

<http://tasvideos.org/MovieRules.html>, consulté le 19/10/2015. Pour illustration, l'importante optimisation des *runs* existant sur le jeu *Super Metroid* a notamment poussé les *tool-assisted speedrunners* à se lancer de nouveaux défis, tels que celui de terminer le jeu en affrontant les « boss » dans l'ordre inverse de celui qui avait été pensé par les concepteurs. Voir : « Submission #3652: Saturn's SNES Super Metroid "Reverse Boss Order" in 46:42.38 », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/3652S.html>, consulté le 19/10/2015.

l'originalité de la performance est, d'ailleurs, tout à fait perceptible : ainsi, dans le *TAS* du jeu de tir à la première personne *007: Nightfire* (Gearbox Software, Electronic Arts, 2002)¹⁵, l'auteur parsème-t-il la vidéo d'actions qui ne servent pas l'objectif de vitesse au cœur de la pratique, mais qui enrichissent la représentation en raison de leur caractère spectaculaire ou humoristique (l'action d'écrire « 007 » sur un mur avec des impacts de balles, par exemple).



Figure 4 - *TAS* de *007: Nightfire* où le joueur s'amuse à inscrire le nom de code « 007 » en tirant sur un mur

À la fois performance ludique et dramatique, compétitive et artistique, le *speedrun* illustre donc la richesse et l'ambivalence de la réception du jeu vidéo. Entre jouer et détourner, suivre les règles et se les approprier, explorer un univers et le réagencer, il n'existe au fond qu'une frontière assez floue.

¹⁵ Voir « GC 007: Nightfire (USA) in 39:55.45 by gamerfreak5665 & aleckermit », sur *TASVideos*. URL : <http://tasvideos.org/2443M.html>, consulté le 19/10/2015.

Bibliographie

Barnabé Fanny (2014), « Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau *game* », *Culture Numérique* [en ligne]. URL :

<http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication/93>

Genvo Sébastien (2011), « Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, pp. 68-77

Lowood Henry (2007), « High-performance play. The making of machinima », in Clarke Andy et Mitchell Grethe, dirs., *Videogames and Art*, Bristol, Intellect Books, pp. 59-79

Newman James (2008), *Playing with videogames*, Londres, Routledge

Newman James (2012), *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York, Routledge

Raessens Joost (2005), « Computer Games as Participatory Media Culture », in Raessens Joost et Goldstein Jeffrey, dirs., *The Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, pp. 373-388

Salen Katie et **Zimmerman** Eric (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press

Triclot Mathieu (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte

Les game designers amateurs : du jeu à la création

Pierre-Yves Hurel
Assistant à l'Université de Liège
Membre du LabJMV, du LEMME et de l'OMNSH
Animateur d'atelier de création de jeux vidéo

Les amateurs : ces oubliés de la culture ludique

A l'écart de la production professionnelle de jeu vidéo – que ce soit les « triple A »¹ de l'industrie vidéoludique ou la scène indépendante – existe un milieu créatif foisonnant et pourtant souvent oublié : la création de jeux vidéo en amateur.

C'est un fait qui peut surprendre : comment un amateur pourrait-il créer depuis chez lui un jeu vidéo ? Comment gérer la programmation, les graphismes, le son ? S'il se trouve probablement certains puristes pour tout prendre en charge, la solution est généralement composée de deux éléments : l'utilisation de logiciels d'aide et la présence de communautés de pairs.

Les logiciels

En 2011, Damien Djaouti (Djaouti, 2011) en comptait déjà plus de 360² dans sa thèse de doctorat. Cela va des très célèbres *Unity* ou *Game Maker* – aussi utilisés par de nombreux professionnels, aux plus confidentiels *ZZT* ou *Twine*, en passant par la série des *RPG Makers*³.

1 « Triple A » (ou « AAA ») est une expression désignant les jeux vidéo nécessitant un gros budget de production.

2 Les critères de sélection de Damien Djaouti (principalement : il ne considère comme « usine à jeu » que les logiciels qui proposent de créer des œuvres qui peuvent tourner en « *standalone* ») et la date de publication (2011) nous poussent à croire que ses estimations sont à revoir à la hausse.

3 Notons au passage la présence d'outils développés près de chez nous, en France, tels que le logiciel

Sur le plan qualitatif, Djaouti distingue les outils « généraux » et les outils « spécialisés ».

Les premiers (tels que *Unity*) proposent de créer tous types de jeux vidéo, alors que les seconds sont dédiés à un genre particulier : c'est le cas par exemple du bien nommé *Adventure Game Studio*.

On pourrait ajouter différentes sous-divisions supplémentaires, tant le type d'expériences proposées par les logiciels peut varier : certains logiciels « généralistes » sont consacrés uniquement à la 2D (C'est le cas de *Construct 2*), et certains logiciels « spécialisés » se consacrent uniquement à une licence précise.

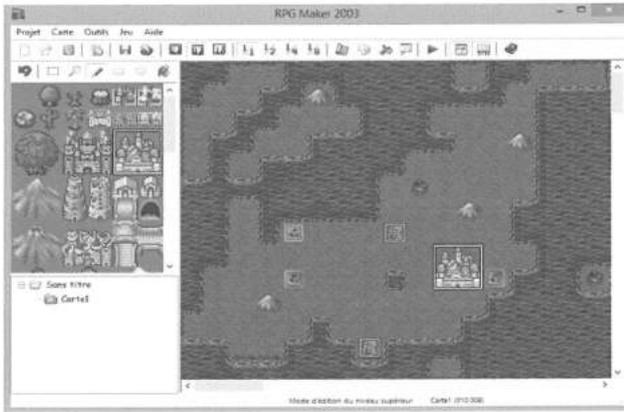
On pense dès lors au récent *Mario Maker*, mais le phénomène n'est pas neuf : en 1999 sortait déjà le logiciel amateur *Zelda Quest*.

Par ailleurs, on trouvera une grande variété d'approches de la programmation : *Unity* propose surtout d'assister le programmeur, *Construct 2* met à disposition un pseudo -angage simplifié, etc.

Enfin, concernant les ressources (graphiques et sonores), certains *softwares* mettent à disposition des bases de données utilisables immédiatement.

Dans *RPG Maker*, l'utilisateur peut piocher dans un ensemble d'images et de sons pour composer son propre jeu de rôle à la japonaise.

Superpowers.



Dans le cadre de gauche : les éléments graphiques à utiliser; dans le cadre de droite : le monde en train d'être créé.

Les communautés

Pour chaque logiciel rencontrant un minimum de succès, différents sites web d'utilisateurs ont vu le jour.

Les plus grands affichent des statistiques impressionnantes, tel que le forum de *Scirra*, la firme à l'origine de *Construct Classic* et *Construct 2* (et bientôt *Construct 3*), qui compte plus de 180.000 utilisateurs enregistrés.

Si ce genre de sites permet de nous donner quelques indications quant à l'ampleur du phénomène, ce n'est probablement pas là que se nouent les relations les plus intéressantes entre utilisateurs.

Pour cela, il est sans doute préférable de se tourner vers les petites communautés qui fourmillent et dont la taille varie.

Le site *Zelda Solarus* regroupe par exemple plus de 9000 membres autour de « *fangames* » dédiés à la licence du jeu de Nintendo, alors que la communauté francophone des utilisateurs de *Adventure Game Studio* compte 730 personnes enregistrées. Ces communautés affichent plusieurs objectifs tels que l'entraide, le partage de ressources, ou encore la formation d'équipes de développement.

Le livre témoignage d'Anna Anthropy (2014), qui détaille son expérience au sein d'une communauté d'utilisateurs de ZTT (avant l'apparition de l'Internet globalisé !), met aussi en évidence le rôle de ces communautés comme lieux de partages des oeuvres.

Les pairs sont, généralement le seul public sur lequel comptent les amateurs.

Enfin, bien souvent, ces points de rencontres deviennent des espaces de socialisation où l'on vient pour parler de tout sauf du logiciel en question, comme en témoignent généralement les statistiques des sous-parties de forum du type « sujets libres » ou « la taverne ».

Il est d'usage de parler de la « culture ludique » pour désigner l'ensemble de la sphère liée au jeu (vidéo).

Ce qui est souvent oublié, comme le signale Adrienne Shaw (2010), c'est que la culture est avant tout affaire de pouvoir : qu'est-ce qui fait partie de la culture ? à qui l'on donne la parole ou non ? quelles stratégies les acteurs mettent en place pour acquérir le statut d'« artiste » ou d'« acteur culturel » ?

Dans cette perspective, le milieu amateur est l'exemple parfait de la sphère dominée, quasiment invisible dans l'ensemble du champ, si ce n'est quelques notules dans la presse spécialisée⁴. Ce phénomène a été notamment mis en lumière lors de l'*Independent Games Festival* de 2012 où un collectif de développeurs de jeux vidéo (se qualifiant d'artistes et/ou d'amateurs) ont présenté une compilation⁵ collective de jeux réalisés en 24 heures pour protester contre les frais d'inscription au festival (95\$), frais limitant de fait la participation des sphères les moins professionnalisées.

4 J'exclus ici la production amateur suscitée par l'industrie vidéoludique, comme dans *Les Sims* ou *Mario Maker*.

5 Plus d'informations : <http://www.merlanfrit.net/2012-IGF-Pirate-Kart-la-pochette> et <http://www.piratekart.com/>

Cette entrée par effraction des amateurs à l'IGF met en avant la façon dont la reconnaissance de certaines pratiques culturelles est loin d'être acquise.

Partant de l'intuition que l'on aurait pourtant tout à gagner à regarder du côté des amateurs, j'ai entamé il y a un an une enquête ethnographique. Celle-ci se compose jusqu'ici d'une dizaine d'entretiens qualitatifs, d'une durée allant de 60 à 90 minutes ; l'échantillon est composé de 10 personnes francophones âgés de 27 à 40 ans et vivant en France, en Belgique, ou au Québec. A ce stade, plusieurs constats s'imposent quant à la façon, souvent novatrice, avec laquelle le champ des game designers amateurs vivent leur pratique culturelle.

Les logiciels ne font pas tout

Lorsque je demande aux amateurs comment ils en sont venu à créer des jeux, leur discours font généralement référence à des pratiques infantiles préalables à la rencontre de tel ou tel logiciel : « *J'ai commencé à faire des Zelda sur papier [...] Comme des labyrinthes améliorés pour faire jouer mon frère* » ; « *Je m'étais fabriqué une panoplie sur papier de tous les blocs de Mario que je pouvais disposer pour faire des paysages moi-même* » ; « *Avec mon meilleur ami quand j'étais enfant souvent avec les Lego, on faisait des faux jeux vidéo pour l'autre* ».

Avant d'avoir la moindre idée de la façon dont un jeu vidéo se créait, les enquêtés essayaient déjà, avec les moyens du bord, de répondre à leur impulsion créative – de quoi être vacciné contre la tentation d'expliquer la pratique uniquement par la présence des logiciels d'aide.

De plus, on le voit avec ces extraits : l'envie de créer est clairement ancrée dans une pratique de consommation, en tant que joueur.

C'est la tension entre fascination pour le média « jeu vidéo » et la frustration de ne jamais rencontrer le jeu parfait qui semble engager les enquêtés vers la pratique. L'amateur, c'est donc avant tout celui qui aime et qui développe un *bon goût*.

Les outils de création : des « jouets » ?

« RPG Maker, je dis toujours que c'est un jouet pour créer des jeux » explique un amateur lors d'un entretien.

Si tous les enquêtés ne vont pas jusque-là, ils reconnaissent tous la nature ludique de la pratique. « Si jouer c'est s'amuser, alors oui, quand je crée, je joue », résume un autre enquêté.

Et il est vrai que l'utilisateur d'un logiciel comme *RPG Maker* se trouvera rapidement en présence de nombreux éléments aisément interprétables comme des « marqueurs de jouabilité » (Genvo, 2011), c'est-à-dire des éléments construits culturellement comme étant ludiques. Par exemple, l'action de positionner sur la carte les éléments de la base de données ressemble particulièrement aux mécanismes des jeux de création tels que *Simcity*.

Le feedback immédiat donné par la machine est un des mécanismes incitant au jeu parmi les plus généralisables.

Dès qu'un petit bout de jeu est créé, on peut le lancer directement pour tester le résultat, ce qui peut parfois inciter à l'exploration des possibles, y-compris dans *Unity* (Roth, 2015).

Ce deuxième mouvement de balancier – cette fois de la création vers le jeu – confirme les étroites connexions entre ces deux activités. Nintendo fait, semble-t-il, le même constat lorsqu'il présente *Mario Maker* comme un jeu.

Qu'est-ce qu'un « bon » amateur ? La création artistique en débat

La constitution de communautés nécessite, comme dans tout espace social, la définition de normes et d'usages – et donc souvent des luttes pour la définition de ces normes.

La scène amateur n'y échappe pas et encore une fois le milieu francophone du « *making* » (les utilisateurs de *RPG Maker*) est particulièrement intéressant.

En 2006, avec la création du site *Oniromancie*, l'équipe a tenté de lister un ensemble des « meilleurs » jeux issus de la communauté.

Deux groupes se sont affrontés de manière telle que ce sont finalement deux « tops » qui ont vu le jour. D'un côté il y aura les « classiques » : les jeux respectant les normes du genre RPG et utilisant généralement la base de données présente dans le logiciel, de l'autre les « originaux » : les jeux plus expérimentaux, s'éloignant (parfois radicalement) du genre initial et recourant à des graphismes créés par l'amateur, pour l'occasion.

On peut y voir une façon de rejouer le débat entre les positionnements d'auteurs traditionnels (Diakopoulos, 2007) : d'une part les contributeurs (ici les classiques) qui se conçoivent comme étant ancrés dans un ensemble de textes, et de l'autre la figure romantique (ici les originaux) qui tendent à effacer l'intertextualité de leurs oeuvres au profit de la mise en avant d'une démarche individuelle et personnelle. Le débat sur *Oniromancie* a été assez violent pour que certains membres quittent la communauté suite à celui-ci, comme témoigne un de nos enquêtés : « On m'accusait de corrompre la [communauté], ça pesait lourd et je suis tout simplement parti, très amer. » Comme quoi le *game design*, ce n'est pas *que* du jeu.

Un continent à explorer

Ces trois exemples, qui peuvent être pensés comme des étapes successives représentant l'évolution d'une pratique tant au niveau individuel que social, suffisent, il me semble, à prouver l'intérêt de ce secteur.

Et il y a bien plus à prendre en compte, pensons par exemple à l'impact de la démocratisation des moyens de production sur l'accessibilité à la représentation vidéoludique des personnes LGBTQ⁶ – jusque là totalement absente du média. Laissé en friche par les universitaires et les journalistes, il s'est développé dans ce champ un ensemble de pratiques passionnantes, souvent même intrigantes, qui mettent en lumière de nouveaux modes de relation des individus à la culture, au jeu, et à l'acte créatif.

Bibliographie

Anna ANTHROPY, *ZZT*, Boss Fight Books, Los Angeles, 2014.

Nicholas DIAKOPOULOS, Kurt LUTHER, Yevgeniy "Eugene" MEDYNSKIY, Irfan ESSA, *Remixing Authorship: Reconfiguring the Author in Online Video Remix Culture*. Georgia Tech, Technical Report, 2007.

Martin E. ROTH, « At the Edge of a "Digital Area" – Locating Small-Scale Game Creation », *Asiascape: Digital Asia*, n°2, 2015, pp. 183-212

Sébastien GENVO, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n°45, 2011, p. 70.

Damien DJAOUTI, « Les usines à jeu », chapitre de thèse dans *Serious Game Design : considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, Université de Toulouse, 2011, pp. 166-199

Adrienne SHAW, « What is Video Game Culture ? », *Games and Culture*, n°5 (4), 2010.

6 Sigle désignant les personnes non-hétérosexuelles (Lesbiennes, Gays, Bisexuels, Transgenres, Queer)

Autour des mariages virtuels dans World of Warcraft

Olivier SERVAIS
Professeur d'Anthropologie à l'U.C.L.

Un anthropologue dans World of Warcraft

J'ai eu la chance de mener depuis quelques années maintenant une ethnographie virtuelle ; cela signifie que je travaille dans différents univers numériques et que j'observe les sociabilités qui s'y développent.

Parmi ces sociabilités sont apparues des funérailles (Servais, 2012) et des mariages, (Servais 2013), de véritables noces virtuelles.

Je vais évoquer ces noces, qui sont un peu particulières évidemment.

Elles prennent pied d'abord dans des communautés de joueurs de jeux vidéo en ligne, et singulièrement le monde de World of Warcraft (WoW).

Ce jeu bien connu du grand public a été développé par la société Blizzard depuis 2004. C'est un jeu multijoueurs qui rassemblait, au début de mon terrain en 2010, des millions de joueurs de par le monde, particulièrement en Extrême Asie, en Amérique du Nord, en Europe occidentale et en Russie.

Cette distribution géographique explique en partie que la démographie des joueurs de WoW est importante. Mais ce jeu est aussi important par sa durée, puisque l'univers de WoW a duré plus de dix ans, et continue encore. Aujourd'hui on évalue autour de 7 millions de comptes actifs, ce qui signifie dans les faits probablement 20 à 25 millions de joueurs réguliers.

Et c'est dans cet univers, en ligne et hors ligne, que j'ai mené mon terrain d'anthropologue.

Ce travail d'enquête a été mené depuis 2010, et je suis actuellement encore en contact avec plusieurs membres de différentes communautés de joueurs que j'ai observées.

J'ai intégré mon terrain via un « avatar », un druide métamorphe, capable de se transformer en différentes figures animales, et qui m'a permis au fond d'être l'interface entre moi et mon terrain.

Il a été mon principal outil d'observation de la partie numérique de cette recherche. Ce travail d'enquête, je l'ai mené virtuellement, d'une part, dans ces mondes numériques avec un ou plusieurs avatars, et plus particulièrement avec « Arengorn », qui était le pseudonyme de cet avatar principal.

L'enquête s'est déroulée pour l'essentiel dans un monde francophone (les serveurs de World Of Warcraft, gérés par la société Blizzard, sont regroupés sur base de la langue de l'interface). La plupart des joueurs communiquent en français, et les « agents non-joueurs » (l'intelligence artificielle du jeu) va interagir dans la langue du serveur.

De ce fait, on va retrouver principalement des joueurs francophones. Cela ne correspond cependant pas à une identité nationale des Français ou des Belges.

En pratique, on va d'abord se retrouver avec des participants qui s'identifient par leur ancrage linguistique. Cela ne signifie pas qu'on ne va pas, de temps en temps, avoir quelques « intrus » :

des Chinois qui viennent nous vendre de l'or virtuel, des joueurs d'autres ancres langagiers qui veulent s'immerger linguistiquement et qui vont dès lors venir en serveur francophone pour pratiquer la langue française. Mais, globalement, la communauté sur laquelle j'ai travaillé était largement composée de joueurs qui parlent la langue française, et dont il s'agit de la principale langue de communication.

Mariages en ligne

Venons-en à ces fameux mariages virtuels, et à la raison de l'arrivée de cette question sur mon terrain.

Après plusieurs mois d'enquête, Paul, un de mes comparses, si je puis dire, un informateur important, m'a contacté. Nous avons discuté, il m'a raconté qu'il avait été sollicité à un moment, par certains joueurs, pour les marier. Son personnage est un prêtre dans le jeu, donc cela faisait sens pour eux.

Et de ce fait, ils ont décidé de lui demander ce service et ils ont dit : « *voilà, on voudrait se marier dans le jeu et en dehors du jeu. Mais on voudrait que tu nous maries dans le jeu* ». Et comme les avatars candidats au mariage étaient deux elfes, il a organisé une cérémonie qu'il a bricolée lui-même.

Ce fut une cérémonie qu'il a qualifiée de « mariage avec la pomme », parce que les elfes étaient dans son imaginaire des végétariens.

A partir de cette célébration, je me suis rendu compte que la question du mariage n'était pas « juste un jeu ». C'est plus complexe, il y avait quelque chose qui se donnait à voir, qui était en train d'émerger, de ces célébrations dans ces univers numérisés. Et je m'y suis intéressé plus particulièrement.

J'ai parcouru la littérature et j'ai constaté, grâce aux travaux notamment de Tom Boellstorff (2008), anthropologue à l'université de Californie, que les relations inter-avatars, à un niveau interpersonnel, sont sans aucun doute le premier rapport social.

Le mariage n'existe pas dans la plupart de ces mondes numériques. Toutefois, Lenore Klink (2008), la même année, en 2008, affirme que dans *Second Life*, en tout cas, les mariages sont courants et variés (Weihua w, & alii., 2009; Shim, 2010).

Des chercheurs allemands, Radde-Antweiler, vont même travailler sur les transferts rituels (Heidbrink 2007, Heidbrink, Miczek, Radde-Antweiler, 2011; Langer, Lüddeckens, Radde, Snoek, 2006, Radde-Antweiler, 2007, Radde-antweiler, 2010); ils vont remarquer que dans *Second Life* également, et dans d'autres jeux ou univers virtuels, on retrouve ces cérémonies.

Et souvent celles-ci s'inspirent de mondes, de réalités, que les gens ont expérimentées physiquement.

Dans ce cadre, ces chercheurs vont développer une théorie sur le transfert de rituels d'univers physiques vers des univers numérisés.

D'autres chercheurs, Brainbridge, (2010), Perkins (2011) ou Berry (2012) parlent des mariages en lignes, mais la plupart ne les évoquent que très superficiellement. La page étant relativement vierge, cette vacuité m'a décidé à m'y intéresser plus en profondeur.

Où se marie-t-on ?

Au niveau des lieux, du côté de la Faction de l'Alliance - qui est une des deux grandes factions du jeu WoW, l'essentiel des cérémonies se déroulent dans la cathédrale de Hurlevent. Au total, sur l'ensemble des mariages étudiés, 43% se déroulent dans ce lieu précis.

Concrètement, c'est une cathédrale assez proche d'un bâtiment de type chrétien. Le lieu est imposant, il a une morphologie très claire et s'apparente facilement à un édifice religieux. Il est situé à proximité du lieu de rassemblement habituel des joueurs. Cette proximité rend naturel de se déployer et d'organiser un mariage à cet endroit.

À l'inverse, dans l'autre faction, celle de la Horde, la situation est manifestement beaucoup moins claire. On a une très grande diversité de lieux d'investissement. Ceci explique que des formes beaucoup plus spécifiques de cérémonies s'y côtoient, parce qu'elles s'adaptent à la diversité des lieux.

Qui participe à ces noces en ligne ?

Premier point : qui préside ces célébrations ? Deux types de personnages sont recensés.

1. Soit des « Prêtres ». Dans le jeu, dans la narration du jeu, ce sont des personnages qui incarnent des prêtres, éventuellement des druides, des moines, en somme des personnages religieux.
2. Soit des personnages ayant une fonction sociale : les maîtres de guildes. On va ainsi dénombrer une quantité importante de maîtres de guildes qui célèbrent une cérémonie de deux de leurs membres.

J'ai en tête un cas atypique où ce sont deux maîtres de deux guildes différentes qui célèbrent le mariage de deux joueurs, chacun appartenant à l'une des guildes. Dans ce cas, on voit clairement que la fonction de maître de guildes renvoie à l'idée qu'il est un organisateur de cérémonie et de ritualité.

Deuxième point : qui se marie ? Les mariés sont pour la plupart du temps (53 %) de la même « race » (race de l'avatar), et ce sont la plupart du temps aussi des mariages hétérosexuels au niveau du « genre » des avatars.

Le mariage homosexuel, d'avatars de même sexe au sein du jeu, ne représente que 6 % des mariages. L'assistance, quant à elle, est souvent limitée. Elle oscille entre 0 et 40 participants.

En moyenne, on comptabilise entre 12 et 13 individus. Ce sont généralement les proches des deux mariés ou du maître de guildes célébrant qui participent à cette cérémonie.

Une finalité collective ?

Sur 40 cérémonies où le nom de la guildes a été identifié, 32 sont des cérémonies intra-guildes. Cela signifie que 80% de ces cérémonies (où j'ai pu identifier la guildes) sont des cérémonies au sein d'une même guildes.

On peut dès lors poser l'hypothèse que ces mariages ont une fonction de renforcement du collectif virtuel, de renforcement de l'identité, de la participation, et du sentiment d'appartenance à ce collectif.

Bibliographie

- BAINBRIDGE W.S., 2010, *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*, Cambridge, MIT Press.
- BERRY V., 2012, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BOELLSTORFF T., 2008, *Coming of Age in Second Life*. Princeton, Princeton University Press.
- DUCHENEAUT N., YEE N., NICKELL E., MOORE R.J., 2006, « 'Alone together?'
- HEIDBRINK S., 2007, "Exploring the Religious Framework of the Digital Realm. Offline-Online-Offline Transfers of Ritual Performance", *Masaryk University Journal of Law and Technology*, vol.1, n°2, pp.175-184.
- HEIDBRINK S., MICZEK N., RADDE-ANTWEILER K., 2011, "Contested Rituals in Virtual Worlds." dans R. GRIMES et al. (dir), *Ritual, media, and Conflict*. Oxford, New-York, Oxford University Press, pp.165-187.
- KLINK M. L., 2008, *I Type the Amens and Think the Rest: An Ethnographic Look at Religion in Virtual Reality*, mémoire de Bachelor, Reed College.
- LANGER R., LÜDDECKENS D., RADDE K., SNOEK J., 2006, "Transfer of ritual", *Journal of Ritual studies*, n°20-1, pp.1-10
- MICZEK N., 2008, « Online Rituals in Virtual Worlds : Christian Online Services between Dynamics and Stability », *Online Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, vol. 3, n°1.
- PERKINS A., 2011, *Religious Experience in World of Warcraft*, mémoire de Master, San Marcos, Texas State University.
- RADDE-ANTWEILER K., 2007, "Cyber-Rituals in Virtual Worlds. Wedding-Online in Second Life", *Masaryk University Journal of Law and Technology*, vol. 1, n°2, pp.185-196.
- RADDE-ANTWEILER K., 2010, "Wedding Design Online: Transfer and Transformation of Ritual Elements in the Context of Wedding Rituals", dans C. BROSIUS, U. HÜSKEN (dir), *Ritual Matters*, Londres, Routledge, pp.328-353.
- SERVAIS O., 2012, « Autour des funérailles dans *World of Warcraft*. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », dans J.-P. DELVILLE (dir), *Mutations des religions et identités religieuses*, Paris, Mame-Desclée, pp.231-252.
- SERVAIS O., 2013, « Louvain et l'analyse du religieux. De l'ethnologie missionnaire à l'anthropologie prospective du virtuel ». *Histoire, monde et cultures religieuses*, vol. 26-2, pp.95-108.
- SHIM J., 2010, " 'Til Disconnection Do We Part. The initiation and Wedding Rite in Second Life. " dans C. DETWEILER (dir), *Halos and avatars. Playing video games with Go*, Westminster-Louisville, John Knox Press, pp.149-162.
- WEIHUA W., FORE S., WANG X., and SIK YING HO P., 2007, « Beyond Virtual Carnival and Masquerade: In-Game Marriage on the Chinese Internet Weihua Wu », *Games and Culture*, vol.2, pp.59-89.

A quoi nous engage le jeu ?

1er Colloque du LABJMV

21-22 octobre 2016

Bruxelles

<http://labjmv.hypotheses.org/>

Comité scientifique :

Vincent Berry (Université Paris 13)
Catherine Bouko (Université libre de Bruxelles)
Olivier Caïra (IUT d'Evry)
Laura Calabrese (Université libre de Bruxelles)
Baptiste Champion (Institut des Hautes Etudes des Communications Sociales - IHECS, Université catholique de Louvain)
Björn-Olav Dozo (Université de Liège)
Carolina Duek (Université de Buenos Aires)
Sébastien Kapp (Science Po-CNRS, Haute Ecole de Bruxelles)
Frédéric Laugrand (Université Laval)
Thibault Philippette (Université catholique de Louvain, Université de Namur, Haute Ecole de Bruxelles)
Olivier Servais (Université catholique de Louvain)

Fondé en 2014, le Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV) rassemble en Belgique francophone des chercheurs et enseignants issus de disciplines variées (information et communication, sociologie, anthropologie, linguistique, narratologie, game design, éducation aux médias) qui étudient les pratiques ludiques à la fois en tant qu'objets (jeu de plateau, grandeur nature ou virtuel) et en tant que pratiques sociales. Ce premier colloque du LabJMV entend réunir les chercheurs et les professionnels travaillant sur le jeu autour de la problématique de l'engagement du joueur. Afin de croiser les points de vue, le colloque comprendra à la fois des communications issues de recherches scientifiques et d'expertises professionnelles.

Le jeu permet d'instaurer un cadre pragmatique propice à l'action individuelle ou collective, car il induit une indétermination. Le jeu va-t-il être porté à son terme ? Quel va en être le résultat ? Ce cadre pragmatique (Bateson et Goffman) permet à la fois d'imaginer une situation mentalement et d'agir sur elle matériellement (notamment en agissant au niveau du sens). Il permet au joueur d'adopter différentes postures (spectateur, acteur, critique, réfractaire, arbitre, commentateur, etc.), mais aussi de varier l'intensité de son engagement, entre adhésion et distanciation.

Ainsi, les jeux permettent d'observer des logiques à la croisée de l'action (ce que l'on fait lorsqu'on joue), du positionnement (où on le fait, dans quels cadres, à partir de quand, et jusqu'où ?) et de l'intention (qu'est-ce qu'on apporte de nous-même dans le jeu ? qu'est-ce qu'on en retire ?)

Partant des travaux récents de l'anthropologue Roberte Hamayon (2012), le colloque examinera le jeu dans une double perspective :

1. Il existe une forme de **continuité entre le jouer et le faire**. "Jouer, c'est faire" soulignait Winnicott (1971), idée présente également chez Huizinga, dans le titre de son ouvrage le plus célèbre. Non seulement l'homme est *faber*, il fabrique, mais il est aussi *ludens*, il joue. Il s'agira de repartir de ce lien entre jeu et culture. Jouer certes, mais pour quoi faire ? Que crée le jeu ? Que créent les joueurs ? (culture matérielle et immatérielle, sociabilité, clubs, amis, conventions, *lan arenas*, formes émergentes de littérature) ; non pas ce que jouer veut dire, mais ce qu'on peut faire en jouant (travailler, aimer, apprendre, faire la guerre), en dehors d'une perspective strictement utilitariste ("jouer pour") ;

2. Le jeu est une modalité de l'action humaine, **une façon de faire non identique à l'originale**. Le jeu comme activité n'est pas coupée de la réalité, mais au contraire, s'insère et se développe dans des décalages, des recouvrements, des incursions et des articulations au sein de et avec la réalité. Autour des questions: où commence/fini le jeu, les systèmes de sens, les "excursions dans d'autres réalités" (Berger et Luckmann), l'idée selon laquelle le jeu est inscrit dans une réalité souveraine (*paramount reality*); qu'est-ce que le jeu change dans nos réalités ordinaires ? (hiérarchies sociales, les expériences ou les compétences acquises, quelles formes de gain, matériel, prestige, etc) ; par les décalages qu'il provoque, le jeu induit-il une forme de critique de la réalité ordinaire ?



SciencesPo



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

A quoi nous engage le jeu ?

1er Colloque du LABJMV

21-22 octobre 2016

Bruxelles

Calendrier prévisionnel :

- 1er avril 2016 : soumission des propositions aux adresses cbouko@ulb.ac.be et olivier.servais@uclouvain.be dans un document PDF comprenant vos coordonnées complètes, vos fonctions et affiliations, le titre de votre communication, un résumé de 400 mots maximum et une bibliographie. Un accusé de réception sera envoyé.
- 1er juin 2016 : notification des acceptations
- 21-22 octobre 2016 : colloque
- 1er janvier 2017 : soumission des articles pour publication
- 1er mars 2017 : notification des acceptations et des modifications éventuelles
- 1er mai 2017 : soumission des articles définitifs
- Décembre 2017 : publication

Références citées :

- Berger, Peter et Luckmann, Thomas, 2012, *La Construction sociale de la réalité*, Armand Colin.
- Boutet, Manuel, 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux* n°173-174, Dossier *Les formes ludiques du numérique* coordonné par Jean-Paul Simon et Vinciane Zabban, pp. 207-234.
- Caïra, Olivier, 2014, « L'Expérience fictionnelle, de l'engagement à l'immersion », dans Guetton, Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Presses universitaires de Rennes, 2014.
- Clark, Nels, 2012, « Fun is boring », http://gamasutra.com/view/feature/173545/fun_is_boring.php?print=1
- Hamayon, Roberte, 2012, *Jouer. Une étude anthropologique*, La Découverte/Revue du MAUSS.
- Huizinga, Johan, [1938] 1986, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard.
- Juul, Jesper, 2004, « Introduction to Game Time », dans Noah Wardrip-Fruin, Noah et Harrigan, Pat. (dir.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press.
- Salen, Katie et Zimmerman, Eric, 2004, *Rules of play. Game design fundamentals*, MIT Press.
- Winnicott, Donald, 1971, *Jeu et réalité. L'Espace potentiel*, Gallimard.

Il s'agira d'explorer la palette des effets attendus du jeu sur la réalité, qui expliquent qu'on s'y engage (à commencer par le plaisir attendu, la recherche du *fun*). Par conséquent, il s'agira également d'étudier les modalités de ces engagements, des rôles occupés, des postures, des modalités du jouer.

Les propositions examineront en particulier ces effets en termes de sociabilité, d'apprentissage, de création, de distance critique, etc.

- **La sociabilité** : Le jeu est sans conteste une activité sociale qui engage une relation aux autres joueurs ou au public. De multiples interrogations peuvent se poser autour de ces personnages du monde du jeu. Est-ce qu'on développe des réseaux de connaissance en jouant, on s'y fait des amis, ou au contraire, on les retrouve, on se fait des ennemis ? Quels modes de sociabilités sont induits par le jouer, éphémères, distantes, virtuelles, épistolaires. Quels effets du jeu sont observables sur les sociabilités ordinaires ? (souhaités ou non souhaités, hiérarchie, prestige, isolement, etc.). Quelles formes d'institution de la sociabilité se mettent en place (rencontres planifiées à l'avance, formes ritualisées (mariages dans l'univers du jeu), création de groupes qui existent à la fois dans le jeu et hors du jeu, ou uniquement dans l'un des deux). Quel est l'impact de ces sociabilités sur les identités ? (se reconnaît-on et s'affiche-t-on comme appartenant à un club, une guilde, une fédération, etc.). La sociabilité propre au jeu est-elle spécifique ou s'inscrit-elle dans des sociabilités plus larges ?
- **La résolution de problèmes** : Dans une perspective plus large que celle de la compétition et de la victoire ou de la dimension utilitariste des jeux (notamment en termes pédagogiques), il s'agira de réfléchir au jeu comme un processus de préhension des événements de la vie quotidienne. Ainsi, les jeux défileraient notre capacité à maîtriser les incertitudes et éléments chaotiques pour surmonter une épreuve (une partie d'Angry Birds) ou pour créer un monde plus intelligible (l'univers de la petite fille qui joue avec ses poupées), phénomène favorisé par le passage au niveau supérieur ou l'acquisition d'une technique. L'appât du jeu ne résiderait pas uniquement dans le résultat attendu, mais également dans le moyen d'y parvenir (Boutet 2012). La résolution du problème deviendrait alors le moteur de l'engagement : problème logico-mathématique (jeux vidéo), résolution d'une intrigue (jeux de rôles), accomplissement d'objectifs (jeux de société),

approbation d'un public (performances et sports).

- **Le plaisir** : La dimension autotélique du jeu sera ici explorée. Jouer est-il en toute circonstance synonyme de plaisir ? On pense notamment aux jeux impairs (jeu de la sonnette), aux farces (caméras cachées), aux jeux cruels (jeux du cirque). Le plaisir est-il inhérent à l'acte de jouer ? Le plaisir du ludique n'est ni systématique ni permanent (Juul 2004, Clark 2012). Les typologies du plaisir formulées par Salen et Zimmerman (2004) pourront ici faire l'objet une application critique ;
- **L'immersion** : Un joueur peut être tout entier absorbé dans une partie, réduisant ses heures de sommeil, sautant des repas, négligeant sa vie conjugale ou familiale. Mais à l'inverse, le jeu peut également lasser, surtout lorsque ses règles, sa prise en main, son interface ralentissent ou contredisent le plaisir de s'y plonger (jeu trop long, trop compliqué, trop répétitif). Au sein de cet axe, les communications pourront analyser ces situations qui provoquent l'ennui, le désintérêt ou le désengagement. L'articulation entre immersion et distance pourra aussi être étudiée au niveau, d'une part, des "frottements" entre interface ludique et interaction sociale créés par le jeu en lui-même (déséquilibre des niveaux des joueurs, règles désavantageuses, jouabilité) ; et, d'autre part, des différents types de "poussées contre-immersives", qui sont quant à elles dues au décalage entre le joueur et l'univers ludique qui lui est proposé (Caïra 2014). D'autres communications pourront s'intéresser aux engagements excessifs, aux structures potentiellement addictogènes ou aux profils de joueurs potentiellement à risques. Quand l'engagement devient-il problématique ?



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

Les cahiers de

LUD 

Sommaire du n° 7 (hiver 2015 -2016)

Numéro Spécial « jeux vidéo »

Présentation par l'éditeur

Thibault Philippette

| | |
|---|----|
| Jeu dans le jeu : détournement autour des pratiques -frontière <i>Meggie de Fruytier.....</i> | 1 |
| Penser l'appropriation en contexte de jeux de rôle grandeur nature <i>Johnny Lourtioux.....</i> | 6 |
| Un exemple de détournement des jeux vidéo par les joueurs : la pratique du <i>Speedrun</i> <i>Fanny Barnabé</i> | 10 |
| Les game designers amateurs du jeu à la création <i>Pierre-yves Hurel.....</i> | 15 |
| Autour des personnages virtuels dans World of Warcraft <i>Olivier Servais.....</i> | 19 |