
Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité

Sébastien GENVO

CREM (EA-3476)

Université Paul Verlaine-Metz, centre de recherche sur les médiations

71^{ème} section (sciences de l'information et de la communication)

20 rue Georges Ducrocq 57070 Metz

06 89 68 07 34

sebastien.genvo@wanadoo.fr

http://www.omnsh.org/auteur.php3?id_auteur=26

MOTS-CLES :

Jouabilité, ludologie, narratologie, immersion fictionnelle, attitude ludique, structure de jeu, gameplay

RESUME :

Quelles seraient les caractéristiques structurelles qui conditionneraient la possibilité d'immersion dans une œuvre vidéoludique ? Pour répondre à cette question, nous montrons dans un premier temps que lorsqu'une personne joue, celle-ci adopte une posture d'immersion fictionnelle particulière, que nous proposons de nommer « attitude ludique ». L'adoption de cette attitude est conditionnée par le fait que la structure du dispositif sur lequel se porte les actions du joueur comporte au préalable un potentiel d'usage ludique, soit une certaine « jouabilité ». Cette dernière s'exprime à travers un nombre de caractères définissables et analysables, que nous proposons de relever. Dans ce cadre nous formulons un modèle d'analyse sémio-pragmatique qui permet de décrire comment la structure d'une œuvre vidéoludique incite à s'immerger dans l'univers fictionnel qu'elle développe.

1 INTRODUCTION

Si le vecteur du photoréalisme de la représentation iconique est couramment retenu chez de nombreux développeurs de jeux vidéo pour tenter de susciter chez l'utilisateur un sentiment d'immersion accru, Xavier Rétaux montre, en conclusion d'un article intitulé « présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo », que ce facteur peut intervenir dans un premier temps pour impliquer le joueur dans l'utilisation du logiciel, mais que cette « illusion physique de non-médiation » n'a qu'une vie éphémère : « Cette sensation de présence par l'immersion technique n'apparaît que lorsque les joueurs ne pratiquent le jeu qu'occasionnellement. Les joueurs nous apprennent que le jeu est surtout une activité

construite. Les jeux vidéo sont conçus pour être maîtrisés. Ils ont chacun leurs règles, leurs voies vers la victoire et leurs contraintes techniques. Chaque jeu est un espace de liberté dans lequel le joueur s'exprime, un monde à part créé par un contrat ludique (Duflo, 1997). Le sujet va construire la transparence de son activité – de ses instruments selon Rabardel – non pour masquer la réalité mais pour être efficace dans le jeu (*op. cit.*). Cette construction constitue le jeu et permet de se sentir présent en son sein. Petit à petit ce sera surtout la capacité du jeu à être adapté à l'activité du joueur qui comptera, parfois aux dépens du réalisme » (Rétaux, 2003 : 80). Il faut tout d'abord relever au sein de cette réflexion l'importance qu'accorde l'auteur à la posture mentale adoptée par le joueur qui, lorsqu'il se « prend au jeu », aurait la sensation de se sentir présent au sein de l'univers fictionnel mis en place par le dispositif technique. Ce comportement qu'adopte le joueur pour être « dans » le jeu pourrait de prime abord être rapproché au concept d'immersion fictionnelle que développe Jean-Marie Schaeffer dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?* (1999). Il s'agit plus particulièrement de l'adoption d'un état mental scindé, « biplanair », où l'individu a la possibilité de voir un objet représenté tout en sachant qu'il voit un leurre. Selon Jean-Marie Schaeffer, l'immersion fictionnelle joue alors un rôle essentiel dans tout dispositif de fiction : « Pour qu'une fiction "marche", nous devons voir le paysage (peint), assister au hold-up (filmé), (re)vivre la scène de ménage (décrite). Et la façon dont nous décrivons l'échec d'une fiction – "impossible d'entrer dans ce film", "c'est un récit qui ne prend jamais", "ce personnage n'existe pas" ou encore, "le portrait est sans la moindre vie" – est tout aussi révélatrice de ce rôle central rempli par l'immersion » (*Ibid.* : 179). De la sorte, pour véritablement « entrer » dans un univers fictionnel, quel que soit le support par lequel il prend forme, il est nécessaire de le connaître à travers cette posture mentale. Et comme le montre Xavier Rétaux, son adoption par l'individu, qu'il soit joueur ou spectateur de film, ne repose pas sur la capacité du dispositif technique à imiter fidèlement la perception visuelle humaine, même si cela peut servir d'embrasseur. La réflexion de ce dernier laisse également entrevoir la spécificité des dispositifs ludiques vis-à-vis des autres modes de médiation, à travers le rôle primordial que jouera le système de règle dans l'adoption et le maintien chez le joueur de ce sentiment d'immersion. Quelles seraient les caractéristiques structurelles qui conditionneraient alors la possibilité d'immersion dans une œuvre vidéoludique ? Conjointement cette spécificité pose aussi la question de la singularité de la posture mentale adoptée par l'individu lorsqu'il joue. L'immersion fictionnelle d'un spectateur de film par exemple est-elle comparable à celle adoptée par le joueur ?

Pour répondre à ces questions nous montrerons dans un premier temps que lorsqu'une personne joue, elle adopte une posture d'immersion fictionnelle particulière, que nous proposons de nommer *attitude ludique*. Mais pour que cette attitude ludique puisse t'être adoptée, il est nécessaire, comme le suggère Xavier Rétaux, que la structure du dispositif sur lequel se porte son action puisse s'adapter à l'activité de jeu. Nous montrerons qu'elle doit contenir une certaine « jouabilité ». Comme nous le verrons, ceci ne veut pas dire qu'une structure conçue à des fins de jeu sera obligatoirement interprétée comme ludique par le joueur. Mais l'œuvre doit nécessairement contenir au préalable un certain *potentiel d'usage ludique* pour que l'individu puisse y jouer et s'immerger dans l'univers fictionnel développé par l'œuvre. Dans la mesure où toute structure de jeu devrait comporter ce potentiel, il est possible d'avancer que la structure d'un jeu traditionnel et d'un jeu vidéo ne diffèrent pas sur ce point. Toutefois, nous verrons que dans le cas des jeux vidéo, le médium informatique permet des modalités de médiation particulières, qui ne se retrouvent pas au sein des jeux traditionnels et qu'il conviendra de relever. Ces différents éléments posent alors la question des outils d'analyse sémio-pragmatique qui peuvent être mobilisés pour rendre compte de la jouabilité d'une structure de jeu vidéo, de sorte à pouvoir établir si les conditions structurelles de l'immersion dans une œuvre vidéoludique donnée sont bien présentes. Comme nous le

verrons, pour mener à bien cette analyse dans le cas des jeux vidéo, il est nécessaire d'allier une approche ludologique à une approche narratologique. Il s'agira en somme de proposer un modèle sémiotique d'analyse du *gameplay* d'un jeu vidéo. Pour exemplifier notre propos nous fonderons par la suite sur l'analyse du jeu *Tetris*, dont l'apparence visuelle n'a pas pour vocation de susciter une représentation isomorphique, mais qui a pourtant prouvé par son succès et sa pérennité la grande jouabilité de sa structure et donc son potentiel d'adaptation à un comportement immersif. L'analyse sémio-pragmatique permettra de décrire ce qui fonde la jouabilité de ce jeu.

2 DÉFINITION DE L'ATTITUDE LUDIQUE

Afin de comprendre en quoi l'activité de jeu relève d'une immersion fictionnelle particulière, il est possible de reprendre dans un premier temps une définition que formule Jacques Henriot au sujet du jeu, dans son ouvrage *Sous couleur de jouer* (1989) et qui renvoie selon nous davantage à ce qu'il convient de nommer l'« attitude ludique », en ce que sa définition se focalise principalement sur l'activité du joueur. L'attitude ludique renvoie donc à un « *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* » (*Ibid.* : 300).

Si Jacques Henriot parle en premier lieu de *procès métaphorique* c'est parce que tout joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau. « Le changement de plan, de registre, de "monde" caractérise l'attitude mentale du joueur qui, momentanément, s'abstrait et s'absente du monde que l'on nomme réel ou habituel. Cela ne veut pas dire qu'il perde tout contact avec le monde, ni même qu'il soit ailleurs autrement que par la pensée » (Henriot, 1989 : 209). Le monde dans lequel va se dérouler son jeu est selon l'expression de D.W. Winnicott, une aire intermédiaire d'expérience. « Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (Winnicott, 1971 : 67). Mais si la pensée du joueur s'absente dans une aire intermédiaire, l'action du joueur sur le monde est tout aussi effective que celle issue d'une autre activité. Le joueur est présent à ce qu'il fait mais également ailleurs, animé par un dessein qui portent ses actes au-delà du seul instant présent et de l'immédiateté de ses actions : « Il est ce héros, ce conquérant, ce séducteur ; en même temps, il ne l'est pas, puisqu'il n'est que lui-même et qu'il joue » (*Ibid.* : 260). Cette posture mentale caractérise toute immersion fictionnelle, dès lors que l'individu adopte un comportement « biplanaire », selon le terme employé par Jean-Marie Schaeffer : le joueur se prend au jeu alors qu'après tout il sait bien que ce n'est qu'un jeu. On peut d'ailleurs remplacer ici le terme de jeu par celui de film ou d'histoire fictionnelle, et donc de joueur par celui de spectateur ou lecteur. En ce sens, la théorie de la fiction élaborée par Jean-Marie Schaeffer postule l'origine ludique de ce « faire comme si » qui se retrouve dans toute immersion fictionnelle : « Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du "faire-comme-si" – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance » (Schaeffer, 1999 : 11). Toutefois, si l'immersion fictionnelle fait effectivement partie de toute activité de jeu, il faut aussi relever que l'attitude ludique lui est irréductible car elle est conjointement une forme singulière de *procès*.

Le jeu est un *procès* dans le sens où, pour reprendre l'expression de D.W. Winnicott, « jouer c'est faire » et que faire c'est procéder. Pour faire quelque chose, il faut tout d'abord se fixer un but à poursuivre. Tout jeu, en tant que faire, contient un but. Il est possible de dire qu'il existe des jeux sans but établi. Mais en disant cela, on n'avance pas qu'il existe des jeux où

serait absente toute forme d'objectifs à l'action entreprise, on sous entend qu'il existe des jeux sans but à vocation de sanction définitive, qui viendrait mettre un terme au jeu, à partir duquel on tirerait un résultat (un gagnant/un perdant, la réalisation d'une performance en un temps donné, etc.). Pour Jacques Henriot, l'objectif que l'on se propose constitue le *thème*, ou plutôt la thématique, de l'action que l'on effectue. La thématique du jeu comprend également les règles que s'impose de suivre le joueur, car celles-ci font corps avec la fin poursuivie. « Ce qui est posé comme étant à faire est posé comme devant être fait ainsi et non autrement. La thématique globale comprend à titre de fin la fin elle-même et les conditions obligatoires de son succès. On pourrait imaginer la même fin (traverser le jardin) et des conditions différentes (courir à quatre pattes, etc.) : on aurait affaire à des jeux différents. Le système de règles est donc lui-même l'objet d'un choix arbitraire, puisque le joueur les invente (ou les accepte) et décide de s'y soumettre alors que rien ne l'y contraint. Le jeu consiste toujours à faire quelque chose d'une certaine façon : ainsi, il ne fait qu'un avec l'ensemble des règles » (Henriot, 1989 : 227). De la sorte, le thème d'un jeu est *arbitraire* en ce que le joueur se l'impose de son libre arbitre. En somme, le thème ne peut être imposé au joueur, c'est à lui de se donner volontairement pour fin de l'actualiser. Pour être plus précis, on peut souligner qu'il y a une modification *volontaire* de l'état de conscience de la « réalité ordinaire » qui se présente au joueur. Le thème – compris comme ensemble de règles structurant l'attitude ludique – peut donc être tout autre si le joueur le souhaite, il est libre de changer de jeu. Pour réaliser ce thème, le joueur va mettre en œuvre un ensemble de *schèmes*, où les schèmes sont à considérer comme les moyens que le joueur va agencer pour parvenir à ses fins. Dans ce cadre, les règles ne sont pas les moyens : elles les limitent ou les contraignent. Par exemple, la stratégie que développe le joueur est à considérer comme faisant partie des moyens. Ceux-ci sont *consciemment perçus comme aléatoire*.

Ce dernier point nécessite des précisions particulières en ce qu'il est un aspect crucial permettant de comprendre pourquoi l'attitude ludique est aussi une forme particulière de procès. L'aspect aléatoire du jeu a couramment été relevé, comme par exemple par Roger Caillois lorsqu'il précise que le jeu est activité incertaine. S'il est possible d'émettre des pronostics, voire des probabilités sur le résultat du jeu, « un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu. [...] Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans la limite des règles* » (Caillois, 1958 : 39). Caillois précise que « le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée au joueur » (*Ibid.* : 43). Il faut toutefois relever que cette réflexion nécessite un approfondissement concernant les deux aspects du jeu ici relevés, soit le déroulement de l'acte de jouer d'une part et celui de son résultat d'autre part. De prime abord, une objection pourrait être formulée quant au fait que le résultat du jeu ne saurait être acquis préalablement, en opposant le cas des puzzles. Le résultat de ces jeux est en effet défini par avance, il est même très fréquemment fourni avec la boîte d'emballage. Mais ce qui est affiché n'est pas tant le résultat du jeu que le but définitif à atteindre, qui lorsqu'il sera réalisé aura pour fonction de clore le jeu, d'y mettre un terme. En revanche, la façon dont la construction de ce puzzle va se dérouler et le résultat de chaque action particulière du joueur sont bien indéterminées. Il existe dans l'agencement des pièces un *certain* nombre de possibilités qui pourront être éprouvées par le joueur au cours de ses actions, ce nombre augmentant de façon exponentiel avec l'augmentation du nombre de pièces. La façon dont va se dérouler la partie est alors effectivement faite d'incertitudes qui, certes, peuvent être réduites en faisant des calculs de probabilités. Le joueur peut par exemple calculer dans un puzzle comportant un nombre restreint de pièces, les probabilités qu'il aura à tirer successivement deux pièces compatibles. Mais jouer ce n'est pas estimer ce qui est probable ou non, et en ce sens il ne

suffit pas non plus de qualifier cette activité d'incertaine. Puisque jouer c'est faire, il est nécessaire d'ajouter que jouer c'est prendre une décision et *faire l'exercice du possible*. D'ailleurs, de nombreuses activités, que l'on tient parfois pour opposées au jeu, comportent elles aussi un caractère d'incertitude. Pour Jacques Henriot, le travail comporte par exemple cet aspect : « Le travailleur se lance souvent dans des entreprises dont il ne maîtrise pas toujours le déroulement. Comme le joueur, il s'aventure dans des chemins qu'il connaît mal ; il a recours à des procédés, des outils dont l'emploi comporte des risques » (1989 : 172). Mais alors que le travailleur va tendre à réduire le champ des possibles pour augmenter l'efficacité productive de son action, le joueur, quand bien même aurait-il calculé les différentes probabilités qui découlent de chaque choix réalisable, sait que le résultat de son action ne peut être donné par avance ; il ne peut déterminer à « coup sûr » laquelle des possibilités qui s'offrent à lui sera la meilleure. Si le jeu ne consiste que dans la succession de décisions uniques, alors le joueur n'a aucune « latitude » dans ses choix, il se contente d'actualiser une proposition tenue pour vraie, qui ne dépend pas de son jeu particulier. Les moyens mobilisés par le joueur sont donc *consciemment perçus comme aléatoire* en ce que le jeu implique que le joueur ait constamment le sentiment de faire l'exercice du possible à chacune de ses décisions d'engager des moyens particuliers en vue de réaliser le thème qu'il s'est imposé. Ces décisions, le joueur les a *prises* mais il doit également les maintenir pour que le jeu puisse durer. Lorsque le joueur considère qu'il a réalisé le thème de son jeu, qu'il a atteint les objectifs qu'il s'était fixé, alors le jeu peut prendre fin (à moins que de nouveaux buts ne soient fixés).

Jacques Henriot précise que ce jeu qu'il définit ne peut cependant prendre place dans toutes les situations : « On ne dira pas qu'une épidémie, une inondation constituent en elles-mêmes des jeux. Si l'on se retient de le dire c'est un peu par crainte de heurter l'opinion, de blesser les sensibilités ; mais c'est avant tout parce que les situations que créent de tels événements ne laissent pratiquement aucune place à l'initiative de ceux qui s'y trouvent pris. Ils n'ont pas le choix. Très exactement, ils n'y *peuvent* rien » (*Ibid.* : 218). En somme, certaines situations présentent des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliqués d'adopter une attitude de jeu à leur égard, l'obligation non volontaire d'un acte ou d'un état étant de ces aspects. Si certaines situations ne permettent pas à l'individu d'adopter une attitude ludique, d'autres en revanche présentes alors des traits qui permettent d'évoquer le jeu à leur sujet : « ce qui fait l'essence de tout jeu, pourrait-on dire en généralisant, ce n'est, ni sa valeur en tant que divertissement, ni son détachement par rapport à ce que l'on appelle la vie réelle : c'est le fait que la situation à laquelle il donne sens offre un nombre déterminé de caractères objectivement repérables, définissables et analysables » (*Ibid.* : 218). Cette réflexion laisse entrevoir la possibilité d'analyser les aspects d'une situation qui, structurellement, est à même de s'adapter à la tenue d'une attitude ludique. Pour aborder à présent plus en avant ces caractères, il est nécessaire de préciser la différence que nous souhaitons faire entre les notions de structure *de* jeu et structure *du* jeu.

3 LA STRUCTURE DE JEU

Toute situation de jeu comporterait pour Jacques Henriot deux principaux pôles, la structure de cette situation et l'attitude du joueur à son égard, où la structure renverrait plus particulièrement « au système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action » (*Ibid.* : 98). Il faut cependant éclaircir une confusion pouvant apparaître au sein de la réflexion de l'auteur au sujet de la notion de structure. Nous avons vu en effet que toute attitude ludique comporte de fait une structure de règles qui va venir organiser la conduite du joueur. Mais Jacques Henriot dénomme également par structure de jeu le système de règle objectivement formalisé, que le joueur va décider de suivre s'il souhaite jouer à un jeu

particulier (qui peut se trouver par exemple explicité dans un manuel de jeu, etc.). Il nous semble alors nécessaire, pour éviter toute confusion notionnelle, de n'attribuer le terme de structure *de* jeu qu'au seul système de règles formalisées pouvant faire l'objet d'une « représentation publique » indépendante du joueur. En effet, dire qu'une attitude ludique comporte une structure relève de la tautologie dans la mesure où l'on concède que toute attitude ludique comprend des règles par son thème. En revanche, toute attitude ludique ne se porte pas nécessairement sur une structure *de* jeu originellement extérieure au joueur et conçue à des fins de jeu. Dans ce cadre, il est tout à fait possible de jouer sans nécessairement jouer à un jeu. Jouer à un jeu nécessite de respecter des règles formalisées par avance, ou alors on ne joue plus le jeu, en tout cas on ne joue plus au jeu tel qu'il a été conçu en tant que structure formelle. Changer les règles de la structure de jeu c'est se proposer de jouer à un autre jeu, qui aura certes certaines similarités avec le jeu d'origine mais qui n'aura plus tout à fait la même identité formelle, étant donné que c'est avant tout le « thème » qui donne son aspect à une attitude ludique. De plus, il est important de rappeler à nouveau que ce n'est pas parce que nous nommons une structure une « structure *de* jeu » que celle-ci se révélera forcément ludique pour la personne qui va se l'imposer. Ce terme signifie simplement que la structure a été conçue à des fins de jeu, qu'elle comporte une certaine jouabilité. Aucune structure de jeu n'est en elle-même et par elle-même ludique, le jeu n'apparaissant qu'au moment où quelqu'un décide d'adopter une attitude ludique à son égard. En revanche la structure *du* jeu est intrinsèquement ludique, elle organise l'attitude ludique, son thème.

Dans ce cadre, nous pouvons affirmer qu'il existe deux catégories du « jeu », le jeu informel et le jeu formel. Lors du jeu informel, l'individu joue sans avoir à se formuler des règles précises : toutes les règles régissant son attitude ludique sont elles aussi informelles, employées comme si elles allaient de soi, elles ne sont pas questionnées lorsque le joueur joue : jouer à la poupée, jouer à faire l'avion, la locomotive, etc. Lorsque la petite fille joue à la poupée, elle ne fait pas la démarche de formaliser des règles à suivre. Elle se propose bien un but, jouer à la poupée, mais son attitude ludique trouve la réalisation de son thème dans le maintien de ses actions, qui n'auront pas alors vocation de donner un résultat, de faire acte. En somme, la petite fille joue avec sa poupée, elle ne fait pas un jeu avec sa poupée. Dès lors que le joueur vise un résultat dans le cadre de son attitude ludique, il doit nécessairement avoir la possibilité d'estimer le sens de l'acte accompli, ce qui se traduira par la mise en forme de règles préalables. Par exemple, la position des pièces sur un plateau d'échec ne font sens à l'intérieure du jeu que dans la mesure où elles sont mises en relation avec les règles de la structure de jeu. Une structure *de* jeu se définirait donc avant comme un système de règles préalablement formalisées que le joueur adopterait consciemment pour guider son action. Mais de nombreux systèmes de règles existent sans avoir pour autant vocation à inciter au jeu, de même que la réception d'autres dispositifs fictionnels implique également l'adoption de certaines règles pour que l'immersion puisse t'être assurée : il faut éteindre son téléphone mobile en entrant dans la salle de cinéma, ne pas manquer le déroulement logique des pages dans un roman, etc. Gonzalo Frasca, chercheur et *game designer*, s'est particulièrement intéressé à la façon dont une structure de jeu est conçue pour faire sens en la considérant comme un *système de simulation*. Pour Gonzalo Frasca, ce type d'approche s'inscrit dans une démarche qu'il nomme ludologique qui, en tant que discipline, doit se concentrer sur la compréhension de « la structure et des éléments [d'un jeu] – particulièrement ses règles – de même que sur la création de typologies et modèles pour expliquer les mécanismes de jeux »¹ (Frasca, 2003 : 222). Dans cette optique, de nombreux emprunts sont faits à la fois aux

¹ « It should focus on the understanding of its structure and elements – particularly its rules – as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games ».

théories du jeu mais également aux théories des systèmes puisque Gonzalo Frasca considère que « simuler est modéliser un système (source) à travers un système différent qui maintient (pour quelqu'un) certains des comportements du système d'origine »² (*Ibid.* : 223). Selon nous, l'avantage de considérer une structure de jeu comme un *système de simulation* est de mettre en exergue que ce sera au joueur de simuler mentalement le comportement du modèle de jeu à partir des règles de modélisation qui lui seront données. Par exemple, lorsqu'un pion est déplacé sur un échiquier, le joueur doit mentalement établir quelles sont les implications de ce déplacement dans le système jeu de sorte à savoir s'il y a échec ou quelles sont les possibilités permises à la suite de ce coup. D'où l'importance de respecter les « règles du jeu » pour que le comportement du modèle de simulation ne soit pas faussé. Il faut cependant souligner que le modèle n'a pas nécessairement besoin d'entretenir une relation d'homologie avec un système source issu de la réalité, de l'« univers factuel », pour qu'il puisse t'être considéré comme un simulateur. « Dire qu'il y a besoin d'un référent réel dans les simulations revient à dire que le mot *licorne* n'est pas un signe puisque son référent n'est pas réel »³ (Frasca, 2001 : 25).

Pour décrire la façon dont une structure de jeu est conçue pour faire sens, Gonzalo Frasca souligne également que des apports théoriques doivent être pris en compte pour rendre compte des spécificités d'un système de simulation à vocation ludique. Il se réfère plus particulièrement à deux catégories employées par Roger Caillois pour caractériser les règles d'un jeu, celles de *ludus* et de *paidea*. Gonzalo Frasca considère que les jeux s'inscrivant dans la catégorie *paidea* sont des jeux présentant avant tout des régularités, tandis que les jeux de *ludus* permettent de discerner un gagnant et un perdant, tout en comportant des règles relevant de la première catégorie. À titre d'exemple, les échecs comportent des règles de *paidea* en ce qu'invariablement un pion se déplace à la fois tandis qu'une règle relevant du *ludus* est que la partie se termine si l'un des deux joueurs met le roi adverse échec et mat. Dans cette approche, Gonzalo Frasca fait la différence entre les règles qui limitent les actes résultant des actions du joueur et celles qui viennent stabiliser le sens du jeu en y mettant un terme par une sanction définitive, ceci une fois un certain acte réalisé.

Mais encore une fois ces deux catégories nous semblent insuffisantes pour caractériser la potentialité ludique d'une structure, même si elles peuvent concourir à décrire la façon dont une structure a été conçue pour faire sens⁴. D'autres situations de simulation comportent des régularités qui doivent être maintenues et des objectifs à accomplir, sans qu'elles n'aient pour autant vocation d'inciter au jeu, que ce soit une simulation de situation de guerre, de maniement d'engins, etc. La présence d'un ensemble de règles, quelle que soit leur nature, ne suffit pas à faire référence à l'attitude ludique et à permettre l'adoption d'une posture d'immersion *fictionnelle*. Il nous semble alors nécessaire de souligner que Roger Caillois formule également quatre autres catégories de jeux – complémentaires de celle retenues par Gonzalo Frasca – qui ne renvoient non pas tant à la nature des règles (*ludus* ou *paidea*) qu'aux caractères « fondamentaux » de toute structure ayant pour vocation de susciter une « attitude » particulière de jeu chez le joueur. Du fait de la référence à la notion d'attitude chez Caillois,

² « To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system ».

³ « To claim that there is a need for a real referent in simulations is similar to say that the word *unicorn* is not a sign since its referent is not real ».

⁴ Nous le rappelons, ce n'est en définitive que le joueur qui interprétera une structure particulière comme jeu ou non.

ces réflexions nous semblent tout à fait adaptées à notre propre approche quant à la définition des différentes propriétés que devrait revêtir une structure pour être potentiellement jouable.

4 LES CARACTERES FONDAMENTAUX DES STRUCTURES DE JEU : LA CATEGORISATION DE ROGER CAILLOIS

La catégorisation, bien connue, de Roger Caillois repose sur une division en « rubriques » principales. Tout d'abord l'*agôn*, « combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales » (Caillois, 1958 : 50), ce conflit s'exerçant dans une limite définie et sans aucun secours extérieur. Parmi ces jeux, Roger Caillois prend pour exemple les échecs, le billard, les dames. La seconde catégorie est dénommée *alea*, elle « marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort » (Caillois, 1958 : 56). Une troisième catégorie de jeux repose sur le fait que le sujet joue à faire croire ou à se faire croire qu'il est autre que lui-même. Cette catégorie renvoie de façon générale à l'activité mimétique. Par exemple, « l'identification au champion à elle seule constitue une mimicry parente de celle qui fait que le lecteur se reconnaît dans le héros du roman, le spectateur dans le héros du film » (*Ibid.* : 66). Roger Caillois souligne de plus, que comme il s'agit avant tout de jeu, il ne s'agit pas de « tromper le spectateur ». Enfin, la dernière « rubrique » est celle de l'*ilinx*, qui se caractérise par la poursuite du vertige et plus particulièrement par une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui « anéantit la réalité ». Il est nécessaire de relever ici que ces deux dernières catégories renvoient plus particulièrement aux deux pôles qui permettent de définir l'immersion fictionnelle, qui renvoie à une immersion mimétique (l'individu perçoit volontairement une illusion, soit l'*ilinx*) en situation de feintise ludique partagée (il s'agit de ne pas tromper le destinataire en proclamant ouvertement la nature factice des leurres, soit le *mimicry*). Si *mimicry* et *ilinx* se retrouvent toute immersion fictionnelle, et donc dans toute attitude ludique, nous avançons que ces quatre pôles se retrouvent systématiquement dans toute activité ludique se portant sur une structure de jeu. En effet, en jouant à un jeu, le joueur doit faire l'exercice du possible à chacune de ses décisions (*alea*), tout en essayant de réaliser un thème (*agôn*) par l'intermédiaire d'un procès métaphorique, qui implique de faire comme si ce qu'il faisait était autre (*mimicry*) par abstraction de la réalité ordinaire (*ilinx*). Dans cette démonstration, il faut souligner que la compétition a lieu dès lors que le joueur entreprend la réalisation d'un projet en le traduisant par un but – qu'il joue seul ou non et que cette fin soit définitive (elle met un terme au jeu) ou annexe (elle est une condition nécessaire à la réalisation du projet final) – ceci du fait de l'incertitude intrinsèque qui préside à chaque prise de décision se déroulant dans un cadre ludique. Il y aura donc bien une compétition pour atteindre un résultat préalablement projeté, ne serait-ce qu'entre le joueur et le système de jeu. Bien sûr, certaines activités de jeux ne comportent pas d'aspect agonistique, lorsque l'action se déroule sans avoir vocation à faire acte, mais elles rentrent dans ce cas dans le cadre du jeu informel. Dans le cadre du jeu formel, où le joueur actualise la structure de jeu, les quatre pôles décrits par Caillois apparaissent. Ceci ne veut pas dire que toute structure de jeu comporte au préalable ces quatre caractères fondamentaux, ni même qu'une seule de ces catégories serait suffisante au sein d'une structure pour que celle-ci recouvre une dimension ludique. Comme nous l'avons déjà évoqué, le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un décide de jouer. « Le hasard est un type de structure. Suffit-il à induire des formes de jeu objectivement déterminées ? Qu'il y ait des jeux de hasard ne prouve pas que le hasard soit d'essence ludique. Dans une situation hasardeuse, le jeu n'apparaît qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, assume un risque, parie sur un événement dont il ne maîtrise pas

complètement la production. À lui seul, le hasard ne saurait faire jeu » (Henriot, 1989 : 110). Cette remarque de Jacques Henriot, prévaut pour les quatre pôles. Mais c'est en s'inscrivant dans ces catégories fondamentales que des éléments du système de jeu pourront se révéler adaptés à l'usage ludique. Décrire la façon dont sont conçues des structures qui prennent pour objet le jeu, c'est analyser la façon dont ces structures sont conçues pour faire sens vis-à-vis de l'attitude ludique, les catégories établies par Roger Caillois pouvant dans ce cadre compléter l'approche de Gonzalo Frasca pour mener une analyse. Généralement, ces structures, même si elles ne sont pas intrinsèquement ludiques, se revendiquent comme telles, ce qui permet de les identifier : « tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu » (Henriot, 1989 : 101). Dans ce cadre, l'analyse sémiopragmatique permet relever comment un ensemble de *composants du système de jeu* prend pour objet de référence l'attitude ludique de sorte à être potentiellement jouable. Ces composants sont les « mécanismes » du système de jeu.

Paul Watzlawick, auteur de l'ouvrage *Une logique de la communication* (1972) et spécialiste de la théorie des systèmes, définit un système comme « un ensemble d'objets et les relations entre ces objets et entre leurs attributs ; les objets sont les composants ou éléments du système, les attributs sont les propriétés des objets et les relations ce qui fait tenir ensemble le système » (Watzlawick, 1972 : 120). Dans le cadre d'un système de jeu, les composants de ce système sont les « mécanismes »⁵ permettant la transformation du modèle. Les mécanismes sont ce qui permet de faire l'expérience du modèle de jeu et sont formalisés par les règles formelles dans un jeu « traditionnel » (ne prenant pas pour support l'informatique). En ce sens, ils ne fonctionnent que lorsque l'utilisateur les actionne. Chaque mécanisme relève d'une modalité d'usage particulière (à travers le hasard la compétition, etc.) pour inciter au jeu. Mais un système étant composé de mécanismes mis en relation les uns avec les autres, chacun des composants a une incidence sur l'ensemble du système. L'ajout d'un mécanisme particulier au système, fut-il mineur, jouera alors sur le fonctionnement du tout, rendant difficile la qualification d'un système dans son ensemble par une caractéristique exclusive de contenu. De la sorte, le rôle de l'analyse sera aussi de comprendre à quel niveau de détails les éléments du système doivent être appréhendés pour faire sens. Pour cela, les catégories de Roger Caillois sont des classifications « fondamentales », des grands ensembles de signification, mais elles peuvent être complexifiées selon le détail des mécanismes mis en œuvre. Une telle approche analytique permet de décrire comment un jeu particulier est conçu pour produire du sens, telle une machine. Ceci ne nous dit pas en revanche comment la machine sera employée.

5 LE JEU PAR SUPPORT INFORMATIQUE

Si dans le cadre des jeux non informatiques le simulateur du système de jeu est le joueur lui-même, les jeux vidéo permettent de simuler le fonctionnement des mécanismes internes du système de jeu de façon logicielle. Ce dernier n'a donc pas nécessairement besoin de prendre connaissance des règles formelles qui régissent les mécanismes internes pour pouvoir actualiser la structure de jeu telle qu'elle a été conçue. De plus, les règles qui structurent les mécanismes internes d'un jeu vidéo sont plus difficilement formalisables au joueur car celles-ci sont particulièrement perméables avec le code informatique du programme, qui est le langage à travers lequel elles prennent forme. Le code de programmation peut lui aussi être

⁵ Par soucis de concision, nous ne développerons pas ici la pertinence de l'emploi de cette notion. À ce sujet, nous renvoyons le lecteur à la définition que nous donnons dans un article intitulé « l'expression vidéoludique » (Genvo, 2006 : 12).

considéré comme un ensemble de règles, qui va permettre de modéliser entre autres ce que l'utilisateur peut ou non effectuer dans son action avec le logiciel, ceci par le biais de périphériques d'entrée (clavier, souris, etc.) et de sortie (moniteur, haut parleur, etc.). Si le manuel peut en reporter un certain nombre, toutes les règles qui structureront la réalisation de l'acte de jeu ne pourront donc être préalablement prises en compte par le joueur. Précisément la complexité des règles qui vont régir chacune de ses actions ne peut pas permettre au joueur de prendre en compte la totalité des paramètres qui limiteront ses schèmes. Ceci change alors le rapport de l'individu à la jouabilité de la structure de jeu. Dans un jeu traditionnel, le joueur va reconnaître préalablement le potentiel d'usage ludique d'une structure pour l'actualiser ensuite sur le mode de l'attitude ludique. Les règles formelles qui vont structurer l'action sont préalablement formulées, et le joueur peut reconnaître par avance quelle est la nature des objectifs qui lui sont confiés et quels vont être les moyens qu'il pourra mobiliser pour effectuer son action. Il pourra se projeter imaginativement son action future en tenant compte des contraintes préalablement données. Lorsqu'il effectuera son action, le joueur actualisera alors ce potentiel d'usage pour l'éprouver et estimer si la structure est effectivement ludique.

Dans un jeu vidéo, la connaissance de la structure de jeu et son actualisation se font donc conjointement (les règles ne peuvent toutes être données). Ce point renvoie plus particulièrement à la notion de *gameplay*, qui est employée de façon courante par les joueurs et les professionnels du domaine (journalistes, *game designer*, etc.) pour qualifier notamment ce qui fait (ou non) la qualité ludique d'un logiciel de jeu. Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va conjointement prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (il s'agit de la structure de jeu, ce qui correspond au terme *game*) et va en éprouver son adaptation à l'attitude ludique (l'attitude ludique pouvant trouver une équivalence dans le mot *play*), ce que traduit le terme de *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion. Il renvoie donc aux modalités d'action du joueur dans l'univers fictionnel. C'est à travers son *gameplay* qu'un jeu vidéo pourra inciter l'utilisateur à adopter une posture d'attitude ludique, par la façon dont les mécanismes du système « entrent en jeu » dans leur actualisation même. Dès lors, si l'approche ludologique permet d'aborder la nature des différents éléments composant le système de jeu (règles de *ludus*, de *paieda*, *mimicry* ou *agôn*, etc.), l'importance que revêt la notion de *gameplay* dans les jeux vidéo incite à prendre en compte au sein d'une analyse sémio-pragmatique ce que le joueur est incité à faire pour pouvoir prendre connaissance sur un mode fictionnel des mécanismes de la structure de jeu.

La phase d'acquisition de compétence et de performance du schéma narratif canonique que propose A.J. Greimas permet selon nous de formuler un modèle approprié d'analyse sémio-pragmatique du *gameplay*. Ce schéma narratif développe en quatre étapes la résolution d'une quête à accomplir et se retrouve usuellement dans les jeux vidéo. Pour présenter brièvement et de façon très schématique ce schéma, il est possible d'avancer qu'un sujet-opérateur passe d'une phase de manipulation (1) – où une quête lui est délivrée par un destinataire-émetteur⁶ – à une phase d'acquisition des compétences nécessaires (2) à la réalisation d'une performance (3), le programme narratif se terminant par une phase de sanction (4), où le destinataire vérifie si les termes du contrat initial sont respectés et sanctionne positivement ou négativement le sujet opérateur. La phase de manipulation et de sanction appartiennent à une même catégorie, elles s'inscrivent dans une dimension cognitive (le destinataire persuade le destinataire dans la phase de manipulation et interprète l'état du sujet lors de la sanction). Compétence et

⁶ Le destinataire informe le sujet opérateur de la « valeur » des objets de la quête, qu'il peut valoriser positivement (par exemple par la tentation) ou négativement (l'objet constitue une menace) de sorte à persuader le « destinataire » d'effectuer le contrat qui lui est proposé.

performance s'inscrivent quant à elles dans une dimension pragmatique, elles déterminent les transformations d'états. Ce schéma narratif souligne que pour qu'il puisse réaliser la performance, le sujet opérateur doit d'abord disposer des compétences nécessaires pour exécuter sa tâche, il doit devenir un sujet opérateur qualifié. Si dans un jeu, la réalisation de la performance repose intégralement sur le joueur (à l'inverse d'un film de fiction par exemple, où le personnage réalise l'action), nous allons voir que la phase de compétence permet de rendre compte du *gameplay* particulier de chaque jeu, qui structure l'attitude ludique du joueur pour la réalisation de son action.

Dans la phase de compétence, il est nécessaire d'acquérir des « modalités du faire ». Celles-ci sont de quatre types et peuvent être classées par paires. Il y a tout d'abord les *modalités de la potentialisation* qui sont le devoir-faire et le vouloir-faire. Ces modalités sont dénommés de la sorte car celles-ci mettent en perspective la performance à réaliser. Les deux autres types de compétences sont les modalités de l'actualisation, soit le pouvoir-faire et le savoir-faire. Celles-ci déterminent la capacité à faire du sujet opérateur et sont nécessaires pour actualiser la performance. Dans les jeux vidéo, le devoir-faire relève de la structure de jeu, qui fixe en amont la performance principale à réaliser, ou incite le joueur à se fixer ses propres objectifs en se fondant sur les mécanismes ludiques composant le système de jeu. L'analyse sémiopragmatique permet de relever quelle est la place du destinataire qui a été convenue par les concepteurs de sorte à inciter au jeu. Il est bien sûr possible qu'un programme narratif ait été établi par les concepteurs et qu'il ne soit pas suivi ou qu'il ne soit pas immédiatement découvert (par faute de faire-savoir peu explicite), mais cet aspect relève avant tout de l'analyse des usages. Le modèle narratif a pour rôle de rendre compte de la façon dont structure de jeu a été conçue pour présenter une certaine « jouabilité ». Lorsque le devoir-faire est acquis la phase de compétence d'un programme narratif ludique a la particularité de déléguer complètement la modalité du vouloir-faire au joueur. En effet, le jeu est une activité librement consentie, volontaire, elle ne peut donc être imposée par la structure de jeu. Alors que certains programmes narratifs peuvent être ordonnés à un sujet opérateur par la contrainte, le jeu ne permet pas cette option. Le vouloir-faire est la condition *sine qua none* de tout programme ludo-narratif car ce n'est qu'au moment où le joueur a décidé de s'immerger fictionnellement dans le jeu que celui-ci peut commencer à se développer en tant qu'activité ludique. Si le vouloir-faire relève de l'attitude ludique du joueur, le pouvoir faire dépend quant à lui de la structure de jeu. Ce sont les règles du jeu qui permettent ou non au joueur de réaliser son action. Les jeux vidéo sont de la sorte parsemés d'objets modaux relevant du pouvoir-faire. Alors qu'au début du jeu *Doom* (Id Software, 1993), le *space marine*⁷ que dirige le joueur n'a qu'un petit pistolet comme arme à feu, sa progression dans les dédales du labyrinthe sera très vite conditionnée par la nécessité de se procurer des armes de plus en plus puissantes pour se débarrasser d'ennemis de plus en plus coriaces et nombreux. Même si le pouvoir-faire relève de la structure de jeu, la réalisation de l'action sera donc entièrement opérée par le joueur. Mais pour pouvoir faire une action encore faut-il tout d'abord savoir comment la faire. Le savoir-faire relève du joueur, qui doit savoir maîtriser l'interface logicielle pour pouvoir agir dans le monde de la fiction. De nombreux jeux introduisent aujourd'hui une phase didactique en préalable afin de s'assurer que le joueur ait acquis les connaissances procédurales de base pour manipuler le logiciel. Mais du fait de la grande perméabilité du langage informatique avec les règles du jeu, ce savoir-faire ne se limite pas uniquement au contrôle de l'interface logicielle mais s'applique également aux moyens que le

⁷ Il faut préciser dans le cadre d'une approche narrative, que l'avatar du joueur dans l'univers fictionnel est à considérer comme un sujet d'état, sur lequel des transformations vont être réalisées, alors que le joueur est le véritable sujet opérateur.

joueur pourra mettre en œuvre pour atteindre les fins proposées par la structure de jeu⁸. Le savoir-faire à mobiliser pour maîtriser un logiciel ludique particulier dépend pour beaucoup du type de jeu proposé et des mécanismes qui en composent son système.

Si la réalisation de la performance repose entièrement sur le joueur, il faut souligner que la structure doit assurer l'apparente incertitude du résultat de l'action pour qu'il puisse y avoir jeu. Comme nous l'avons vu, l'attitude ludique nécessitant de faire l'exercice du possible. Cependant, tous les joueurs n'ont pas le même niveau de qualification face à un jeu, leur savoir-faire différera selon qu'ils aient par exemple déjà pratiqué d'autres jeux du même genre ou qu'ils soient plus ou moins familiarisés avec l'outil informatique. S'il ne peut faire l'exercice du possible, l'utilisateur ne pourra adopter une posture d'attitude ludique, remettant en cause son immersion fictionnelle. Dès lors, comment assurer une certaine degré d'incertitude pour chaque joueur ? La réponse à cette question est relative à chaque logiciel de jeu. Selon le public cible, un certain savoir-faire peut être préalablement nécessaire pour avoir une chance de pouvoir progresser dans l'œuvre. Les jeux destinés à être pratiqués par un seul utilisateur proposent très couramment des « niveaux de difficulté », que le joueur pourra paramétrer avant de commencer la partie et qui sont justement là pour régler le degré d'incertitude dans la réalisation de l'action. Enfin, il faut noter que dans le jeu vidéo il est toujours possible de recommencer de sorte à essayer d'acquérir le savoir-faire suffisant pour pouvoir réaliser la performance. Cependant, si cet apprentissage est trop long, il est possible que le vouloir-faire ne soit finalement plus présent, la succession répétée d'échecs pouvant donner au joueur la certitude de l'impossibilité de réussite de l'épreuve. Les différentes réflexions que nous avons apportées peuvent alors être synthétisées au sein d'un modèle qui rend compte du processus de production du sens inhérent au *gameplay* :

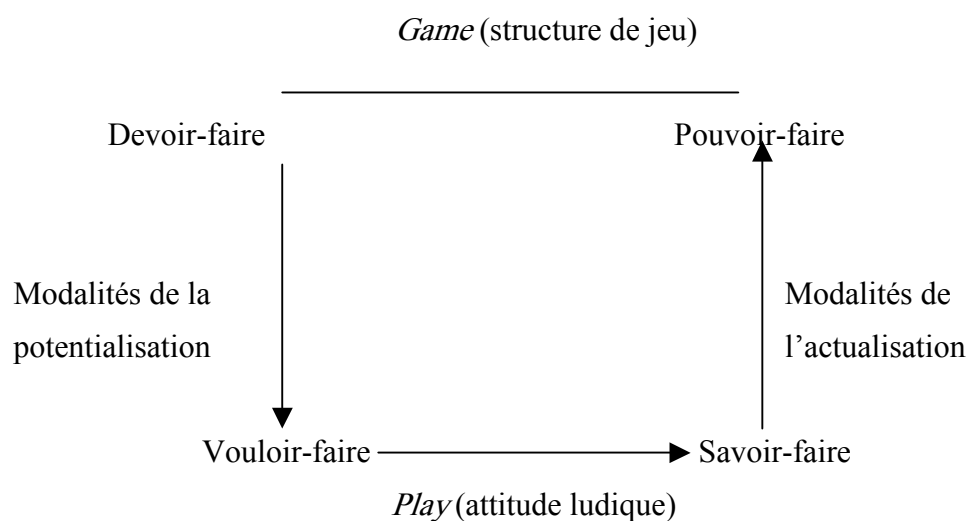


Figure 1. Modèle sémiotique du *gameplay*

Comme le suggère ce modèle, l'analyse sémio-pragmatique de la structure de jeu doit analyser le devoir-faire et le pouvoir-faire dans la succession des énoncés narratifs qui composent un jeu vidéo donné, de sorte à rendre compte de la façon dont on va inciter le joueur à adopter une attitude ludique (vouloir-faire) tout en tenant compte du savoir-faire requis pour pouvoir-faire (la structure de jeu construisant de la sorte un joueur « modèle »). Et dans ce cadre, l'approche ludologique permet de fournir des outils d'analyse adaptés pour

⁸ Dans le langage courant, les joueurs emploient un terme pour qualifier ce savoir-faire, il s'agit de l'expression anglophone « *skill* ».

décrire le type de mécanismes ludiques mis en place à travers ces deux pôles, de sorte à ce que la structure de jeu présente une certaine jouabilité.

6 ANALYSE DE JEU : *TETRIS*

Comme nous le soulignons en introduction, l'apparence visuelle de *Tetris*⁹ n'a pas pour vocation de susciter une représentation isomorphique, mais son succès et sa pérennité montre que ce jeu présente un fort potentiel d'adaptation à l'attitude ludique du joueur, permettant de ce fait l'adoption d'une immersion fictionnel. L'analyse sémio-pragmatique permettra donc de décrire sur quels éléments se fonde la jouabilité de cette œuvre. Cette analyse ne se veut pas exhaustive mais est avant tout destinée à exemplifier la façon dont les apports théoriques précédents peuvent être appliqués à un logiciel de jeu particulier.

Il faut tout d'abord relever le pouvoir-faire restreint que propose la structure de jeu, ce qui implique réciproquement une acquisition de savoir-faire minimale pour que les mécanismes du système de jeu puissent être initialement actualisés. Le joueur ne peut agir que sur la vitesse de descente des pièces, leur déplacement horizontal et faire effectuer aux pièces une rotation 45°. Le devoir-faire semble de prime abord tout aussi restreint puisqu'il s'agit de faire des lignes horizontales de 10 carrés à partir de 7 figures géométriques composées de quatre carrés chacune (des tétramino), qui descendent inexorablement. Si le joueur choisit le niveau de difficulté débutant, ces différents éléments sont initialement présentés lors d'une séquence au sein de laquelle celui-ci ne peut intervenir. Le devoir-faire se complexifie cependant dès lors que le joueur prend la main. En effet, le joueur ne doit pas uniquement faire des lignes horizontales, il doit en faire un certain nombre pour pouvoir passer au « round » suivant, où le chiffre à réaliser pour passer au suivant est toujours plus conséquent. De plus, dans la version arcade qui nous a servi pour cette analyse, deux joueurs peuvent jouer simultanément, une indication relevant quel est le joueur « en tête ». Si le jeu propose un affrontement simultané entre deux personnes, un système de score permet également de mettre en place un devoir-faire reposant sur une compétition asynchrone (ce qui est sanctionné par l'inscription des initiales du joueur dans un tableau). De la sorte, l'*agôn* repose dans *Tetris* à la fois sur la compétition contre le système (il s'agit d'effacer un maximum de ligne pour empêcher les pièces de remplir l'aire de jeu) mais aussi contre d'autres joueurs humains, ce qui permet de varier les objectifs de jeu et complexifie, comme nous le verrons, le savoir-faire.

La dimension aléatoire du jeu repose essentiellement sur ce que le joueur ne peut pas faire. En effet, chaque tétramino est aléatoirement choisi par le programme. Bien que le tétramino suivant soit préalablement indiqué au joueur alors qu'il est occupé à placer le précédent dans l'aire de jeu, ce dernier ne peut pas modifier le choix de la figure à venir (la structure de jeu aurait été tout autre si le joueur pouvait modifier la prochaine pièce à placer lorsqu'elle est indiquée). Cette absence de pouvoir-faire implique alors le développement d'une compétence nécessitant de savoir placer pertinemment des pièces imposées dans un temps limité (jusqu'à ce que la pièce descendant dans l'aire de jeu se soit emboîtée dans une précédente). Mais comme nous l'avons relevé lors de la définition de l'attitude ludique, jouer ce n'est pas uniquement une activité ayant un caractère d'incertitude, il s'agit de faire l'exercice du possible. La structure de jeu doit donc éviter de permettre au joueur de jouer à coup sûr. Dans *Tetris*, si le déplacement des pièces lors des premiers rounds est relativement lente, laissant au joueur une certaine latitude pour placer judicieusement sa pièce en cours (voire la prochaine), chaque nouveau round résulte dans l'accroissement de la vitesse de descente des tétramino. Cet accroissement réduit alors la durée allouée à la prise de décision, ne permettant plus au

⁹ La version de *Tetris* qui est prise en compte est la version arcade de 1988.

joueur de prendre le temps de réflexion nécessaire à l'optimisation complète de son action¹⁰ (il ne peut jouer de façon certaine). Il pourra tenter de réduire le champ des possibles mais sans jamais être assuré de la réussite de son mouvement vis-à-vis de ce qui va suivre. Si le savoir-faire est donc minime au départ, il se complexifie dès lors que l'objectif initial est rempli (faire une ligne) et que d'autres sont délivrés (avancer dans les rounds, faire un score élevé, battre son adversaire). *Tetris* ne présente également pas de fin¹¹. Il n'y a pas de règles de *ludus* permettant la victoire du joueur. Ceci permet de proposer une forte adaptabilité au joueur débutant comme au joueur confirmé (qui a préalablement acquis un grand savoir-faire lors des parties précédentes). En effet, alors que le novice peut faire l'exercice du possible dès le premier niveau (lors de la prise en main du jeu) les rounds avancés garantissent toujours un niveau de difficulté croissant pour les joueurs plus compétents, ce qui se traduit par un maintien de la possibilité de faire l'exercice du possible. De plus, puisque les joueurs experts peuvent se révéler surqualifiés pour les premiers rounds, ne suscitant pas chez eux d'attitude ludique, la version arcade de *Tetris* propose également différents niveaux de difficultés permettant à tout joueur de jouer immédiatement sans avoir à passer systématiquement les rounds qu'il maîtrise déjà. Le niveau de difficulté le plus élevé se traduit alors par l'apparition d'un mécanisme supplémentaire, fondé sur l'*alea*, qui est l'apparition sporadique d'un bloc d'une unité sur les précédentes figures assemblées dans l'aire de jeu.

Bien que l'*alea* et l'*agôn* soient les deux principales catégories fondamentales permettant de donner forme au *gameplay* de *Tetris* (en ce qu'un grand nombre de mécanismes du système de jeu reposent sur ces deux aspects), celui-ci fonde également sa jouabilité sur l'*ilinx*, qui comme nous l'avons vu incite à l'adoption du comportement biplanaire nécessaire à toute attitude ludique par des mécanismes provoquant le vertige du joueur. Selon Andrew Rollings et Ernest Adams, dans *Tetris*, à partir d'une certaine vitesse, la nécessité de prendre une décision de plus en plus rapidement quant au placement de chaque figure peut encourager les meilleurs joueurs à adopter un état de transe (les auteurs emploient le terme de « *Tetris* trance »¹²), de sorte à pouvoir traiter toutes les informations contenue dans l'aire de jeu de façon pré-attentionnelle : « les joueurs semblent perdre toute notion du temps et ne se concentrent plus sur les détails de l'aire de jeux. À la place, les joueurs se défocalisent et semblent prendre en compte l'aire de jeu comme un tout, sans considérer les éléments individuels. [...] Il apparaît que ces joueurs ont recours à la capacité du cerveau à reconnaître des patterns de façon subconsciente afin d'améliorer leur jeu »¹³ (Rollings, Adams, 2003 : 218).

Ce dernier élément montre conjointement de quelle façon une situation de compétition aléatoire n'est pas nécessairement synonyme de jeu et que la jouabilité doit permettre une immersion ficitionnelle pour que l'activité de l'utilisateur puisse s'inscrire pleinement dans le jeu (il s'agit d'un procès *métaphorique*). C'est cette posture mentale qui va départager le simple utilisateur du joueur. Le logiciel perd son apparence première de programme informatique dédié à la réalisation d'une tâche définie pour apparaître comme une aire

¹⁰ À ce sujet, voir l'article « Tetris is hard, even to approximate » de Erik D. Demaine, Susan Hohenberger, David Liben-Nowell (2002).

¹¹ Dans sa version arcade de 1988.

¹² En anglais dans le texte d'origine.

¹³ « The players seems to lose all track of time and don't concentrate on the specifics of the game board. Instead the players defocus and appear to process the entire playing area as a whole, without considering the individual elements.[...] it appears that these players are tapping into their brain's subconscious pattern-recognition ability to improve their game ».

intermédiaire d'expérience qu'il faut connaître par abstraction de la réalité ordinaire, l'immersion fictionnelle étant l'état mental scindé permettant d'accéder à cet espace de jeu, qui est un espace potentiel en ce qu'il est le lieu de l'exercice des possibles. Comme nous l'avons vu, c'est à travers des choix de conception s'inscrivant dans ces différents aspects que *Tetris* prend le partie d'immerger joueur, son succès montrant le rôle prépondérant de cet aspect sur l'exemplification technologique dans l'adoption de l'attitude ludique.

7 CONCLUSION

Le cadre d'analyse que nous avons établi est à considérer comme un cadre théorique général permettant de rendre compte du potentiel d'usage ludique de chaque jeu dans sa particularité. Il ne s'agit donc pas d'établir le sens que le joueur confèrera au logiciel lorsqu'il l'actualisera, mais bien les conditions de validité permettant la production de ce sens. « Ce qui fait le jouet, c'est le jeu du joueur. Mais ce jeu n'est pas forcément conforme à la règle que semblent impliquer la structure et la signification conventionnelle de l'objet » (Henriot, 1989 : 100). Comme on peut le constater ici, un objet ne peut déterminer par lui-même l'usage qui va en être fait. Un logiciel de simulation de vol tel que *Flight simulator* pourrait être un logiciel d'entraînement au vol sans visibilité pour un pilote tandis qu'il serait un divertissement pour la personne l'utilisant durant ses loisirs. Un logiciel tel que *Word* de Microsoft peut être employé comme objet de jeu tandis qu'un jeu vidéo peut très bien être utilisé dans le cadre d'un entraînement militaire. Sur le plan ludique, ce qui différencie toutefois *Word* de *Tetris* c'est que la structure de ce dernier, l'ensemble de règles qui en régissent l'utilisation, présenteront un certain *potentiel* d'adaptation à l'activité de jeu. C'est en ce sens que certains facteurs favoriseront le maintien de cette attitude selon le profil du joueur, tandis que d'autres pourront le décourager dans son jeu, le ramenant à la réalité ordinaire, un logiciel se révélant plus au moins jouable. De la sorte, l'approche que nous avons présentée permet de décrire ce qui fonde la jouabilité d'une structure de jeu sur support informatique, soit son *gameplay*. Si le *gameplay* ne peut garantir l'immersion dans l'univers ludique (il est plus ou moins bon), il n'en constitue pas moins la condition *sine qua none* d'apparition. En ce sens, la jouabilité est un aspect essentiel qui doit être analysée si l'on souhaite cerner les facteurs permettant l'immersion au sein des médias numériques à vocation ludique.

BIBLIOGRAPHIE

- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1998.
- Demaine E. D., Hohenberger S., Liben-Nowell D., 2003, « Tetris is Hard, Even to Approximate », *Proceedings of the 9th International Computing and Combinatorics Conference*, Big Sky, Montana, 25-28 juillet, pp. 351-363.
- Frasca G., 2001, *Videogames of the oppressed : videogames as a mean for critical thinking and debate*, Master Thesis, Georgia Institute of technology.
- 2003, « Simulation versus narrative », pp. 221-235, in : Wolf M.J.P., Perron B., dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge.
- Genvo S., 2006, « L'expression vidéoludique », pp. 7-23, in : Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.
- Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Rétaux X., 2003, « Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo », pp. 69-82, in : Roustan M., dir., *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.
- Rollings A., Adams E., 2003, *On game design*, Indianapolis, New Riders.
- Schaeffer J.-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.
- Watzlawick P., 1972, *Une logique de la communication*, Paris, Seuil.
- Winnicott D.W., 1971, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.