
Comprendre les différentes formes de « faire soi-même » dans les jeux vidéo

Sébastien GENVO

Centre de recherches sémiotiques
Université de Limoges – IUT du Limousin

71^e section (sciences de l'information et de la communication)

IUT du Limousin - Département SRC, Allée André Maurois, 87065 Limoges Cedex

06 89 68 07 34

sebastien.genvo@wanadoo.fr

<http://www.ludologique.com>

Ce texte a fait l'objet d'une publication dans les actes du colloque Ludovia (Ax-Les-Thermes, 27, 28, 29 août 2008)

Référence bibliographique à reporter pour toute référence à ce texte :

Genvo S., 2008, « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », Ludovia 2008, Ax-Les-Thermes, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html

MOTS-CLÉS :

Jeu, culture participative, ludus, paidia, construction, reconfiguration

RÉSUMÉ :

Faire soi-même dans le jeu vidéo est un acte présent et récurrent depuis la naissance de cette industrie. Les firmes ont rapidement mis au cœur de leurs processus de développement les créations des consommateurs. Ces pratiques peuvent néanmoins s'exprimer de multiples façons, en allant à l'encontre ou en se conformant aux logiques commerciales. Elles s'expriment aussi à différents degrés, du paramétrage personnel de l'interface jusqu'à la conception d'un logiciel additionnel original pour un jeu (« mod »). Cet article propose un cadre théorique permettant de comprendre ce phénomène complexe d'échanges et d'apports entre la « culture-industrie » du jeu vidéo et les nombreuses « cultures-traditions », au sein desquelles sont diffusés des produits qui requièrent la participation du destinataire dans la production pour mieux susciter son adhésion.

INTRODUCTION

Selon l'expression consacrée de D.W. Winnicott, « jouer c'est faire ». Mais au regard de l'histoire de l'industrie vidéoludique, où de nombreux utilisateurs s'inscrivent aussi conjointement dans une optique de création, il est légitime de se demander si jouer à l'ère numérique ce n'est pas aussi « faire soi-même ». La conception du premier jeu vidéo résultait déjà d'un acte ludique, qui s'est exprimé par le détournement de l'usage conventionnel d'un super ordinateur du MIT. C'est en effet à partir des expérimentations informatiques d'un groupe d'étudiants se faisant appeler « *hackers* » que *Spacewar* (1962) a vu le jour. S'il est permis de rapprocher cet acte fondateur de l'acte de jeu, c'est qu'il y avait quelque chose d'intrinsèquement « ludique » dans les expérimentations de ces jeunes ingénieurs. À ce titre, le verbe « *to hack* » peut se définir par le fait d'« interagir avec un ordinateur d'une façon ludique et exploratoire plutôt que d'une façon orientée par un but »¹. L'industrie du jeu vidéo n'a par la suite eu de cesse d'intégrer les expérimentations des joueurs dans ses logiques de développement, afin de prolonger la pérennité de ses productions, les utilisateurs étant ainsi considérés comme producteurs potentiels de contenus. *Doom* est à ce titre le jeu ayant démontré l'intérêt et la viabilité économique de ce système de production, en réunissant les joueurs autour d'une pratique commune de conception et de diffusion de niveaux. Néanmoins, à la différence de *Spacewar*, les productions des joueurs ont ici été rationalisées et les possibilités de création encadrées en amont par les développeurs (il ne s'agit plus d'un détournement d'usage). Il apparaît dès lors qu'entre la modification non prévue originellement du jeu de science fiction *Half-life* en un match entre terroriste et contre-terroriste (*Counter Strike*) et la possibilité laissée aux utilisateurs de *World of Warcraft* de paramétrer et concevoir leurs propres interfaces, les modalités de production dévolues au joueur ne s'expriment pas à la même échelle. Il faut aussi remarquer que dans un jeu à univers persistant comme le titre de Blizzard précédemment cité, l'intérêt d'une bonne partie des mécanismes de jeu repose justement sur le principe de faire soi-même une aventure à partir d'un personnage que l'on aura personnalisé. Ces multiples éléments de réflexion incitent alors à proposer une typologie rendant compte des *différents degrés* et des *différentes façons* du faire soi-même dans le domaine vidéoludique, tout en plaçant au centre du questionnement l'une des problématiques centrales du colloque : « Pourquoi le monde numérique est-il si enclin à favoriser l'acte de l'utilisateur ? ».

¹ « To interact with a computer in a playful and exploratory rather than goal-directed way », <http://www.catb.org/jargon/html/H/hack.html>

1 D'UNE CULTURE PARTICIPATIVE AU FAIRE SOI-MEME

Dans un article intitulé *Computer games as participatory media culture* (2005), Joost Raessens propose un cadre théorique visant à mettre en évidence les singularités du jeu vidéo comme culture participative et les implications idéologico-politiques de cette forme particulière de culture. Il fonde notamment son analyse sur trois concepts clés : l'interprétation, la reconfiguration et la construction. Nous verrons que la présentation de ces réflexions nous permettra de fournir des outils d'analyse pour *les différents degrés* du faire soi-même dans un jeu vidéo. Nous verrons par la suite que le propos de cet auteur nécessite d'être complété par une interrogation sur la nature spécifiquement ludique de ces actes, qui est à mettre en relation avec *les différentes façons* de faire soi-même.

1.1 Relation interprétative du public à l'objet

Joost Raessens souligne que toutes formes de pratiques participatives (auxquelles on peut affilier celles de faire soi-même) gagnent à être analysées en premier lieu à travers l'interprétation conférée par « le public » à ses actes, car selon l'auteur l'interprétation est un des facteurs essentiels de la participation. En référence à une analyse de Sherry Turkle, trois catégories de relations interprétatives entre l'objet et l'individu sont alors distinguées : une relation dominante, négociée, ou d'opposition. Dans le premier type de relation, la participation du public relève davantage d'une forme de séduction où l'individu va adhérer aux valeurs véhiculées par le produit. Ses différentes participations viendront renforcer les représentations et pratiques dominantes véhiculées par l'industrie culturelle qui conçoit et diffuse les produits. Turkle se réfère notamment ici à la culture développée par les fans. À l'inverse de cette attitude, se trouve une relation d'opposition, où les actions sont davantage interprétées comme des actes de résistance allant à l'encontre de l'industrie, le *hacker* étant considéré par Turkle comme l'une des figures emblématiques de ce type de relation. Entre ces deux extrêmes se trouve la figure de « l'utilisateur », dont la relation négociée à la machine peut tout de même conduire à une forme de critique sociale. C'est notamment le cas dans le cadre du jeu vidéo lorsque la participation consiste à mettre en évidence les logiques sous-jacentes au système de simulation, qui apparaît alors comme un système issu d'une certaine construction idéologique, au même titre que tout autre « texte ».

1.2 Particularités de la culture participative vidéoludique

Si ces trois types de relations interprétatives peuvent être trouvées dans d'autres médias, Joost Raessens relève néanmoins que deux autres notions clés doivent être mobilisées pour mettre en évidence la singularité des formes de participation dans le jeu vidéo : la reconfiguration et la construction. La reconfiguration serait à comprendre comme « l'actualisation de quelque chose qui est virtuelle, dans le sens de potentiel, et déjà disponible comme une des options, créées par les développeurs du jeu vidéo »² (Raessens, 2005 : 381). La reconfiguration permet dans ce cadre d'aborder deux grandes catégories d'actions de l'utilisateur sur le système, celles de l'exploration d'une base de donnée pré-existante, comme ce peut être le cas lorsque le joueur découvre les différentes arborescences d'une histoire dans un jeu d'aventure. L'autre cas de figure est celui d'une forme de création qui repose sur la sélection d'actions et d'objets à partir d'un système de possibilités internes préprogrammées. Le jeu *Spore* de Will Wright (2008) se fonde en grande partie sur ce principe, en proposant au joueur un éditeur de créatures (de la simple cellule moléculaire à un organisme vivant complexe) permettant de construire sa propre forme de vie à partir de différents paramètres et choix (qui augmentent au fur et à mesure de l'évolution de l'organisme).

La construction serait davantage à comprendre comme *l'addition de nouveaux éléments* et se retrouve « dans la création de nouveaux jeux – ou de façon plus commune – dans la modification de jeux existants » (*ibid.* : 381). Selon nous, le joueur apporte ici un élément au jeu qui n'était pas potentiellement actualisable dans la façon dont les développeurs avaient conçu la structure de jeu. À la différence de l'éditeur de créature dans *Spore*, les éditeurs de niveaux fournis avec des logiciels tels que *Quake* permettent à l'utilisateur de façonner un environnement architectural et un terrain de jeu qui n'étaient aucunement actualisables à partir de choix et d'actions menées sur le système en tant que tel (il s'agit bien d'ajouter des éléments *extérieurs* au système de jeu). Il y a bien sûr une gradation entre reconfiguration et construction, c'est pour cette raison que nous avançons qu'il y a *différents degrés* de faire soi-même entre ces deux pôles.

1.3 Enjeux idéologiques et politiques

Pour Joost Raessens, la description de ces différentes caractéristiques de la culture participative telle qu'elle s'exprime dans les jeux vidéo incite alors à prendre en considération les possibles effets culturels de ce type de pratique. Comme le souligne Janique Laudouar au

² Notre traduction.

sujet des pratiques de production fictionnelles provenant des joueurs du jeu *The Sims*, « les principes de l'écriture interactive et le principe commercial de l'*empowerment* ("donner du pouvoir au consommateur"), deviennent un seul et même ressort de la fiction interactive » (Ladouar, 2006 : 162). En premier lieu se pose la question des processus d'homogénéisation face aux processus d'hétérogénéisation. Joost Raessens relève en effet que la multiplication des actes de participation n'implique pas forcément une relation d'opposition face à l'industrie qui encourage ces pratiques, l'individu n'étant pas alors tant dans un contrôle de production de la culture, mais plutôt dans un contrôle de consommation. Ici, le processus de participation s'apparenterait à un processus « *top-down* », où les multinationales dirigeant l'industrie diffuseraient certaines valeurs en direction d'un public qui collaborerait à la diffusion de cette culture. L'auteur souligne néanmoins qu'il ne fait pas sous-estimer l'importance des processus de type « *bottom-up* », où « tous les types de minorités et de sous-cultures ont saisi l'opportunité d'exprimer leur point de vue dans le relatif chaos des médias contemporains » (Raessens, 2005 : 383). Face à l'uniformité, une variété d'expressions trouverait alors place. Et pour Joost Raessens, c'est plutôt à une prolifération de points de vue et à un certain chaos que les générations actuelles doivent faire face, la pratique du jeu vidéo permettant dans cette perspective d'acquérir les compétences cognitives nécessaires pour survivre dans le monde actuel. À travers ses diverses formes particulières de participation, les jeux vidéo mettraient en avant que le réel est une forme actualisée de possibles à disposition, une version de la façon dont le monde fonctionne, et jamais la seule et unique vision.

Bien que les réflexions de Joost Raessens permettent de cerner les différents degrés du faire-soi-même et ses effets culturels, elles ne nous semblent pas en revanche interroger la raison pour laquelle ces modes singuliers de participation se développent et prennent de l'ampleur dans les pratiques vidéoludiques. En d'autres termes, pour reprendre l'une des problématiques centrales du colloque, « pourquoi le monde numérique est-il si enclin à favoriser l'acte de l'utilisateur ? ». Pour apporter des éléments de réponse, nous verrons en premier lieu qu'il est important de questionner la dimension interculturelle des processus de médiation³ qu'engage cette industrie puis la dimension spécifiquement ludique de l'acte, ces deux aspects venant renforcer la nécessité d'impliquer l'utilisateur dans la production du message.

³ La notion de médiation peut être définie comme « un phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté » (Caune, 2000 : 2), cette signification étant celle du jeu dans le cas de la médiation ludique.

2 UN IMPERATIF LUDIQUE

Faire soi-même dans le cadre du jeu est un acte fréquent et naturel. Comme l'a relevé D.W. Winnicott, le jeu pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu, ce terme étant à comprendre comme « la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure » (Winnicott, 1971 : 91). Les enfants ont à titre d'exemple l'habitude d'inventer leurs propres règles de jeu, voire de modifier avec beaucoup d'aisance les règles de jeu établies, adaptant de la sorte l'activité à leur représentation mentale de ce qui est ludique. Comme l'ont montré les études anthropologiques du jeu, les peuples et cultures possèdent en effet des conceptions particulières du jeu, qui sont en grande partie transmises par la tradition. Les jeux vidéo modifient néanmoins le rapport de l'individu à l'activité car ils développent une culture fondée non pas sur une tradition mais sur une industrie globalisée et ils proposent des modalités de participation spécifiques du fait de leur support informatique – les règles sont moins aisément modifiables – ce qui n'est pas sans incidences sur les *différentes façons* de faire soi-même un jeu.

2.1 Le jeu vidéo : de la culture-tradition à la culture-industrie

Comme le souligne Joost Raessens, les jeux vidéo diffusent une forme particulière de culture entre les individus. Pour en comprendre les fondements, il faut tout d'abord définir ce à quoi peut renvoyer ici le terme de culture. Selon Jean-Pierre Warnier, la culture est « une capacité à mettre en œuvre des références, des schèmes d'action, et de communication. C'est un capital d'habitudes incorporées qui structure les activités de ceux qui le possèdent » (2004 : 11). Il ne faut pas cependant voir à travers cette définition une conception déterministe de la culture, qui placerait les actions de l'individu sous influence. Pour Jean-Pierre Warnier, la culture remplirait plutôt le rôle d'une boussole qui permet de s'orienter en fonction des répertoires d'actions et des représentations proposées, « qui permettent aux sujets d'agir conformément aux normes du groupe » (*ibid.*, 2004 : 10). Dans ce cadre, les cultures sont pour Jean-Pierre Warnier historiquement et géographiquement situées et se caractérisent par leur mode de transmission, la tradition. Jean-Pierre Warnier définit ce terme en reprenant la définition que propose Jean Pouillon, « ce qui d'un passé persiste dans le présent où elle est transmise et demeure agissante et acceptée par ceux qui la reçoivent et qui, à leur tour, au fil des générations, la transmettent » (*ibid.* : 6). Les « cultures-traditions » ne sont toutefois pas figées, elles doivent au contraire pouvoir intégrer le changement pour assurer leur fonction d'orientation. Cependant, si les cultures ont toujours été en contact les unes avec les autres,

Jean-Pierre Warnier (2004 : 14-15) souligne qu'une « situation historique toute nouvelle est apparue à partir du moment où les révolutions industrielles successives ont doté les pays dits “développés” de machines à fabriquer des produits culturels et de moyens de diffusion à grande puissance. Ces pays peuvent maintenant déverser partout dans le monde, en masse, les éléments de leur propre culture ou de celle des autres ».

À la suite de cette réflexion, force est de constater l'intérêt d'interroger le possible rôle de l'industrie vidéoludique en tant que forme particulière de culture. Cela permet en premier lieu de mettre en évidence les logiques de globalisation de la production prégnantes au sein de toute industrie, sans pour autant en nier certaines origines historiques et localisées : « l'industrie, en effet est elle aussi une tradition, enracinée dans une histoire locale, mais qui par le biais de la technologie, des investissements et du marché, a vocation mondiale » (*ibid.* : 17). Dès lors, il y a une véritable nécessité à prendre en compte « l'intrusion » de cultures-industries au sein des cultures-traditions : « L'industrie fait intrusion dans les cultures-traditions, les transforme et parfois les détruit. Cette intrusion est l'occasion de conflits. Elle prête à controverse. Elle doit être posée au centre de l'analyse de la mondialisation culturelle » (*ibid.* : 6). L'augmentation des coûts de production encouragée par la course à l'innovation technologique et les lois du marché génèrent une forte concentration de ces industries, au risque de ne s'aligner que sur un seul et même modèle. Et dans ce cadre, les productions de l'industrie véhiculent un ensemble de représentations dominantes du jeu, telles que celles identifiées par Stephen Kline sous le terme de « masculinité militarisée » (2003).

La question des processus de diffusion et d'appropriation des représentations se pose alors de façon accrue, comme le suggère l'analyse de Joost Raessens. Comment impliquer des individus de cultures diverses avec une même œuvre, alors que les différents peuples ont leurs propres conceptions de ce qui est ou non ludique ? Car comme le souligne Michel Espagne (1999 : 141), « les cultures ne se laissent pas dissoudre par les tentatives aussi radicales soient-elles, de les investir, mais elles restent dotées d'un fort pouvoir de capture et de remodelage qui remet en cause les représentations d'un rayonnement unilatéral, les explications diffusionnistes ». Les débats entourant l'objet « jeu vidéo » montrent que son développement ne s'est pas fait sans rencontrer une certaine « résistance » dans les différentes sociétés, celles-ci véhiculant elles aussi leurs propres représentations sociales sur l'activité, qui rentrent parfois en conflit avec la diffusion de ces produits. Dans ce cadre, au sein d'un domaine globalisé reposant essentiellement sur des processus de médiation interculturelle, une perméabilité sémiotique accrue en faveur de l'utilisateur est un facilitateur permettant à

chacun de mettre en scène son propre imaginaire du jeu⁴. Faire soi-même dans le cadre du jeu est une des pratiques permettant cette perméabilité.

2.2 Ludus et paidia, deux pôles qui traduisent des façons différentes de faire soi-même

Néanmoins, à la différence de l'enfant qui invente ou modifie avec facilité des règles de jeu, le support informatique ne met pas les modifications du système de jeu à la portée de tous. Il doit cependant répondre à cet impératif ludique de créativité souligné par Winnicott pour que la pratique puisse relever du jeu. Pour ce faire, nous avons relevé que les jeux vidéo pouvaient favoriser l'acte créatif de l'utilisateur à différents degrés (de la construction à la reconfiguration), mais il nous semble aussi nécessaire de souligner qu'ils le font selon deux modalités différentes, constitutives de toute activité ludique. Comme l'a montré Roger Caillois, l'attitude ludique oscille entre deux pôles, deux « manières de jouer », d'un côté la *paidia*, « principe de turbulence » (qui peut être rapproché du terme *play*), et de l'autre le *ludus*, qui discipline l'exubérance de la *paidia* par des contraintes, de règles (il peut être rapproché du terme *game*). Cette opposition de la turbulence à la règle, entre liberté et adoption de règles strictes, est fondamentale dans le jeu. Elle a été relevée par d'autres auteurs comme D.W. Winnicott, pour qui le mot *game* renverrait à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l'aspect « effrayant » du jeu *play*, qui serait alors désorganisant. Un lien peut être fait ici sur l'oscillation relevée par Raessens entre l'acceptation des valeurs véhiculées par ces jeux ou au contraire une certaine prise de distance par une déconstruction (entre le fan et le *hacker*). Au regard des réflexions de Caillois, il apparaît que ces prises de position soit suscitées par la nature ludique de la situation qui encourage l'individu à se situer d'un extrême à l'autre de ces pôles. Et dans ce cadre, même si le jeu sur support informatique rend moins aisé la modification de son système (c'est un impératif qu'il faut accepter comme toute règle du jeu), il n'en empêche pas pour le moins l'adoption de deux façons de jouer, et donc de faire soi-même lorsque cette action est constitutive de la dynamique de jeu.

Les précédentes réflexions peuvent être synthétisées au sein d'un schéma qui a vocation à servir de grille d'analyse ludologique⁵ des différentes façons (axe vertical) et des différents degrés (axe horizontal) de faire soi-même dans un jeu vidéo :

⁴ Nous renvoyons notamment sur ce point le lecteur à notre thèse (Genvo, 2006).

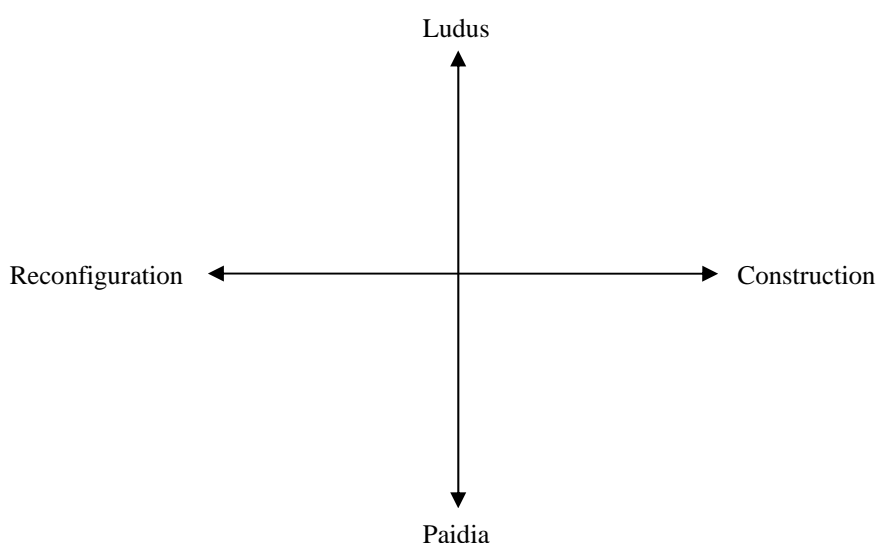


Figure 1. Grille d'analyse ludologique des différentes façons et degrés du faire soi-même dans le jeu vidéo

Comme nous allons le constater à travers l'étude de plusieurs exemples, cette grille permet de relever la façon dont un acte de participation de l'utilisateur dans le jeu vidéo se positionne vis-à-vis de la culture-industrie vidéoludique (*top-bottom/Ludus-paidia* ou *bottom-top/Paidia-Ludus*) et les degrés de modifications apportées sur le produit de cette industrie.

3 ETUDES DE CAS

Plusieurs exemples que nous avons relevé peuvent servir de « cas d'école » des différentes configurations possibles entre les degrés et les façons de faire soi-même, au sens où ils peuvent être considérés comme des paradigmes de diverses *pratiques* du faire soi-même dans les jeux vidéo, et qu'ils sont régulièrement présentés de la sorte. Le positionnement de ces différents exemples peut notamment être synthétisé de la façon suivante :

⁵ La ludologie peut être définie comme la discipline qui étudie le jeu, dans la signification la plus large de ce terme. De la sorte, la ludologie ne se limite pas à l'étude des jeux vidéo, mais consiste à comprendre les modalités d'apparition de phénomènes ludiques en général, ceci à partir d'une approche interdisciplinaire.

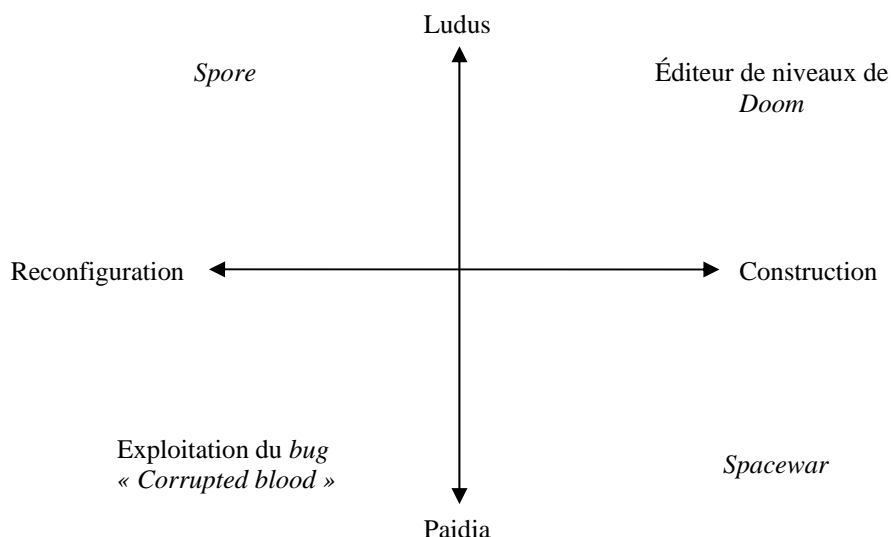


Figure 2. Exemples pour les différentes façons et degrés de faire soi-même

3.1 *Spacewar* : *Paidia* et construction

Le premier cas à considérer est celui qui a historiquement donné naissance à l'industrie : *Spacewar*. Issu du détournement de l'usage d'un supercalculateur du MIT (un PDP1), la création de Steve Russel est emblématique du couple *Paidia* et construction. Comme nous l'avons relevé en introduction, Russel faisait partie d'un groupe d'étudiants se faisant appeler *hacker* et dont l'ambition était d'explorer de façon ludique les possibilités offertes par un système informatique. Ainsi, *Spacewar* ne résulte t'il pas d'un programme de recherche « officiel » de l'institut californien, sa création s'écartant des usages initialement envisagés par les concepteurs du PDP1. De plus, ce jeu a avant tout vocation à être diffusé gratuitement au travers des campus universitaires, selon l'idéologie *hacker*. Ces différents aspects l'inscrivent résolument dans le cadre d'un processus *bottom-up*. Mais puisque la culture-industrie vidéoludique n'existait pas encore, il faut envisager à quelle autre industrie cet acte répondait. Dans le cas de *Spacewar*, la culture-tradition *hacker* peut être considérée comme une réponse à une certaine culture-industrie, le complexe militaro-industriel. En effet, au moment de la conception de *Spacewar*, dans un contexte de guerre froide, l'époque est à la course à l'armement et à la conquête spatiale (le nom du jeu n'est d'ailleurs pas anodin sur ce point et résulte d'une certaine fascination des jeunes ingénieurs pour cette thématique, tout comme pour la science-fiction...). Aux États-Unis, des fonds militaires soutiennent les recherches de plusieurs institutions tels que le MIT. La naissance de l'industrie vidéoludique résulte donc du concoure de deux cultures distinctes mais complémentaires, cette dichotomie

se retrouvant encore aujourd'hui dans les pratiques liés aux jeux vidéo, de l'adhésion des fans aux valeurs d'une firme à l'exploitation des bugs du système pour le rendre injouable.

3.2 L'exploitation du bug « *corrupted blood* » dans *World of Warcraft* : *Paidia* et reconfiguration

Le célèbre jeu massivement multijoueur propose de nombreux mécanismes fondés sur la reconfiguration et l'actualisation d'éléments pré-existants. Bien que généralement la pratique des joueurs vient répondre aux demandes du système de jeu (ce qui pourrait être emblématique du dernier couple que nous envisagerons, reconfiguration et *ludus*) des pratiques d'opposition à son fonctionnement n'en apparaissent pas moins, tout en restant dans le cadre d'une reconfiguration. C'est notamment le cas de certaines exploitations de « *bugs* ». Ces exploitations peuvent bien sûr se placer dans une optique de jeu visant à optimiser la réussite et l'efficacité de la pratique (augmenter plus rapidement dans les niveaux, accroître son capital monétaire, etc.), ce qui ne les différencie pas dans leur finalité d'un processus d'adéquation entre l'utilisateur et les valeurs du système. D'autres en revanche nuisent à son fonctionnement, comme le montre l'exemple de l'exploitation du bug du sort « *corrupted blood* », qui était lancé par le boss d'un donjon dénommé Zul'Gurub. Ce lieu n'était normalement réservé qu'aux personnages puissants, le sortilège ayant la propriété de se répandre tel la peste parmi ses opposants, qui pouvaient avoir une chance de survivre du fait de sorts de soin puissants. La maladie ne devait supposément pas quitter le donjon. Un joueur réussit néanmoins à téléporter son avatar contaminé dans une capitale du monde de *Warcraft*, transmettant l'infection aux avatars alentour, y compris les personnages de bas niveaux qui n'avaient aucune chance de résister, rendant alors la capitale inhabitable. Les développeurs durent apporter une modification au système de jeu pour empêcher la reproduction de l'incident. Ceci attira également l'attention du Center for disease control (CDC) pour envisager des études épidémiologiques en milieu virtuel. Cet apport des pratiques de joueur est caractéristique d'un processus *bottom-top*.

3.1 La création de niveaux dans *Doom* : *Ludus* et construction

Le couple *Ludus* et création peut être identifié à travers l'exemple de *Doom*. Ce jeu répond tout à fait aux représentations dominantes de contenus identifiées par Kline sous le terme de masculinité militarisée. Il est également l'un des premiers jeux à tirer pleinement profit du jeu multi-joueur sur Internet, tout en proposant un modèle économique fondé sur la distribution en « *shareware* » : seuls les premiers labyrinthes du jeu sont fournis et si le joueur veut en

voir plus il doit passer commande directement chez l'éditeur pour pouvoir télécharger les autres « épisodes ». De plus, les développeurs diffusent à l'intention des utilisateurs des outils de conception de niveaux pour leur logiciel. Ces différents aspects contribuent à augmenter la durée de vie du jeu tout en répondant aux impératifs du *design* qui est de placer l'utilisateur au cœur du processus de production. En effet, avec le logiciel de création de niveaux fourni pour *Doom*, de nombreux joueurs peuvent proposer leurs propres « arènes » de combats. Cet aspect concourt à créer une communauté de joueurs autour du jeu *Doom*. Leur création participe à la pérennité du produit, s'inscrivant dans les logiques marketings mises en place par les développeurs et répondant ainsi à un processus *top-bottom*.

3.2 *Spore* : un cas emblématique du couple *ludus* et reconfiguration ?

Comme nous l'avons indiqué, le système de jeu de Will Wright concentre une grande partie de son intérêt sur la liberté de création laissée au joueur à partir d'un éditeur qui se fonde sur les pratiques de reconfiguration complexe. S'il semble de prime abord que ce type de système puisse favoriser à la fois les actions de *ludus* comme de *paidia*, il est important de souligner qu'un des rôles centraux des développeurs sera de réguler la création des joueurs pour les restreindre selon des logiques de la société de production, Electronic Arts. L'un des principes du jeu est de permettre aux joueurs de diffuser leurs créations à d'autres via le net. Avant la sortie du jeu (en septembre 2008), les développeurs ont diffusé « l'atelier de créatures » pour permettre aux joueurs de s'essayer à la création d'avatars. Très rapidement, de nombreuses créatures à la représentation sexuellement explicite firent leur apparition (phallus à quatre pattes, etc.). Electronic Arts indiqua alors que cette pratique violait les conditions d'utilisation spécifiées sur leur site Internet, où il est indiqué qu'il est interdit de transmettre ou faciliter la distribution de contenus nuisibles, notamment ceux qui étaient sexuellement explicites⁶. Les internautes risquaient alors de voir leur compte et leur accès au logiciel supprimé. Ce dernier exemple montre alors que faire soi-même dans le jeu vidéo ne signifie pas automatiquement se libérer des contraintes et normes imposées par l'industrie, qui régule les pratiques. Ceci incite à ne pas uniquement voir uniquement à travers l'encouragement des actes de l'utilisateur des processus d'hétérogénéisation puisque des phénomènes d'homogénéisation rentrent également en conflit avec ces pratiques.

⁶ <<http://legal.ea.com/legal/legal.jsp?language=fr>>, consulté le 24/06/08.

4 CONCLUSION

Comme l'ont montré les réflexions et exemples précédents, faire soi-même dans le jeu vidéo ne signifie pas automatiquement qu'il y ait réappropriation, ou détournement, des valeurs véhiculées par cette culture-industrie globalisée. Faire soi-même peut au contraire s'inscrire selon nous dans une logique du « faire faire », où les actions des consommateurs concourent à diffuser et reproduire les modèles engendrés par les multinationales : « Le but est de “fermer la boucle” entre corporation et consommateur en réinscrivant le consommateur dans le processus de production et en fournissant des informations sur ses préférences et prédilections pour le *design* et le marketing des nouveaux produits de jeu »⁷ (Kline, Dyer-Witthford, De Peuter, 2003 : 57). Il serait néanmoins tout aussi erroné d'ignorer les processus qualifiés par Joost Raessens par le terme de « *bottom-up* », qui concourent eux aussi depuis sa naissance à la formation de la culture-industrie vidéoludique. En définitive, le schéma que nous avons présenté est à considérer comme une construction heuristique permettant d'identifier et de comprendre ce phénomène complexe d'échanges entre culture-industrie et cultures-traditions, avec les frictions et complémentarités générées. Le cas des pratiques du faire soi-même dans les jeux vidéo montre la nécessité d'utiliser un cadre de référence interactionniste plutôt que diffusionniste pour comprendre les processus de médiation à l'œuvre.

BIBLIOGRAPHIE

ESPAGNE Michel

1999, *Les transferts culturels franco-allemands*, Presses universitaires de France.

FRASCA Gonzalo

2003, « Simulation versus narrative », pp. 221-235, in : Wolf M.J.P., Perron B., dirs., *The video game theory reader*, Routledge.

KENT Steve L.

2001, *The ultimate history of video games*, Three River Press.

KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greig.

2003, *Digital Play*, McGill-Queen's University Press.

LAUDOUAR Janique

2006, « Cherchez l'histoire ! La production fictionnelle collective des amateurs des *Sims* sur Internet », in : Barboza Pierre, Weissberg Jean-Louis, Dir., *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, L'Harmattan.

PERRIAULT Jacques

2002, *Éducation et nouvelles technologies*, Nathan Université.

RAESSENS Joost

⁷ Notre traduction.

2005, « Computer games as participatory media culture », in : Raessens Joost, Jeffrey Goldstein, *Handbook of computer game studies*, MIT Press.

WARNIER Jean-Pierre

2004, *La mondialisation de la culture*, La découverte, 1999.

WINNICOTT Donald W.

1971, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard.