



HAL
open science

Le jeu à l'état gazeux ? Les variabilités contemporaines de la perception ludique

Michel Lavigne

► **To cite this version:**

Michel Lavigne. Le jeu à l'état gazeux ? Les variabilités contemporaines de la perception ludique. GSALF 2015: : Les supports du jeu vidéo, Jun 2015, Paris, France. hal-02154709

HAL Id: hal-02154709

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02154709>

Submitted on 12 Jun 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le jeu à l'état gazeux ?

Les variabilités contemporaines de la perception ludique

Michel Lavigne

Maître de Conférences

Département Métiers de l'Internet et du Multimédia – IUT Paul Sabatier Toulouse 3

LARA (Laboratoire de Recherche en Audiovisuel) – Université Toulouse 2 Jean Jaurès

Mail : michel_lavigne50@hotmail.com

Note biographique

Michel Lavigne développe ses recherches dans le domaine de la création et de la réception des objets numériques, actuellement spécialisé dans les serious games. Il est l'organisateur du Colloque annuel Ludovia et Président de l'association Culture numérique.

Résumé étendu

Qu'est-ce qui rend possible le jeu ? A partir de quel moment un programme numérique peut-il être qualifié de jeu ? A l'inverse quand peut-on dire qu'il ne relève plus du jeu ? En d'autres termes, quels sont les fondements (ou supports) du phénomène ludique nous permettant de qualifier un objet de jeu et l'humain qui y est confronté de joueur ?

Ces questions sont posées aujourd'hui par la multiplication des applications qui se revendiquent du jeu sans en faire l'unique finalité : ludo-éducatif, serious games, gamification. Si ces objets peuvent être déniés par les puristes du jeu vidéo, leur existence peut contribuer à parfaire la connaissance du jeu en se penchant sur ses marges.

Le jeu était traditionnellement conçu comme une activité séparée de la vie, se déroulant au sein d'un *cercle magique* (Huizinga, 1951), attachée à l'univers des loisirs et de l'enfance. Jacques Henriot (1989) constate au cours du vingtième siècle des évolutions qui en modifient la signification culturelle : la notion de calcul se substitue à celle d'amusement, celle de risque à l'aspect fictionnel, l'opposition jeu / travail est moins tranchée. L'avènement des jeux vidéo introduit de nouveaux codes ludiques, donnant une place essentielle à la machine et à la programmation algorithmique. Peut-on alors assimiler le principe du jeu à celui du dispositif technique (Juil, 2011) ?

Pour Jacques Henriot c'est d'abord la volonté du joueur qui fait le jeu, son *attitude ludique*. En partant de cette considération, nous avons, dans le cadre d'enquêtes ethnométhodologiques, interrogé des joueurs sur leurs pratiques et leurs perceptions, notamment face à des serious games. Ceux-ci sont-ils des jeux ? Et si ce sont des jeux sont-ils de bons jeux ? Le sentiment ludique habituel y est forcément malmené car ces produits sont soumis à des impératifs autres que le pur divertissement et leur usage est généralement prescrit.

Nous avons à ce jour mené 4 vagues d'enquêtes en 4 ans auprès de publics étudiants, portant sur 33 serious games différents. Pour chaque produit étudié nous avons mobilisé des effectifs de 30 à 60 individus. Il leur est demandé de documenter des fiches d'analyse et d'évaluation qui nous permettent d'exploiter des résultats quantitatifs (attribution de notations) et qualitatifs (appréciations subjectives). Les étudiants doivent évaluer trois critères : la qualité de l'univers proposé (aspects visuels et sonore, trame narrative), la qualité ludique et l'efficacité sérieuse.

Les résultats quantitatifs (notations sur les trois critères) font apparaître de façon récurrente une note plus faible de l'aspect ludique par rapport aux deux autres critères. La moyenne de la note ludique est le plus souvent proche de la moyenne et parfois très en-dessous, contrastant avec les deux autres critères nettement mieux notés.

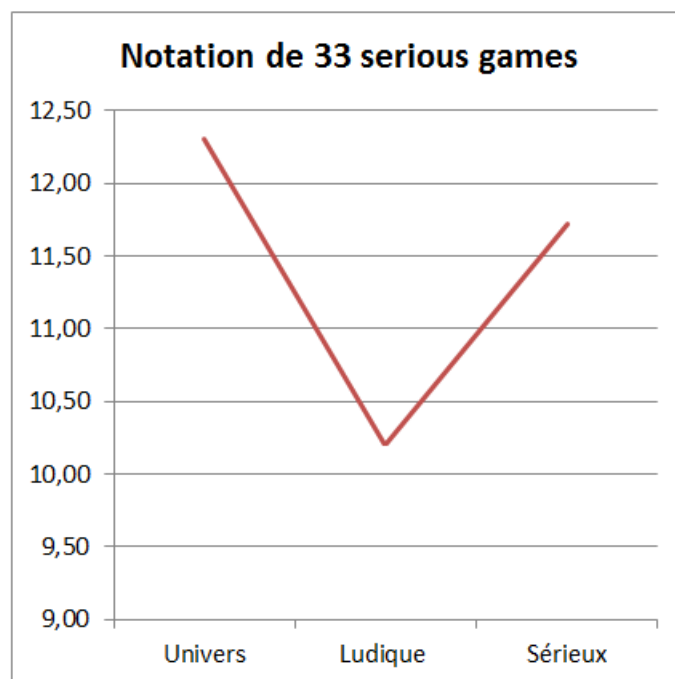


Figure 1 : moyenne des notations pour 33 serious games

Par ailleurs, en analysant les variances des notations nous constatons que c'est sur le critère ludique que les étudiants sont le plus partagés. Ce qui est jeu pour les uns ne l'est pas forcément pour les autres. Dans une moindre mesure c'est aussi le cas pour évaluer le « sérieux », alors que les jugements sur la qualité des univers font plus largement consensus.

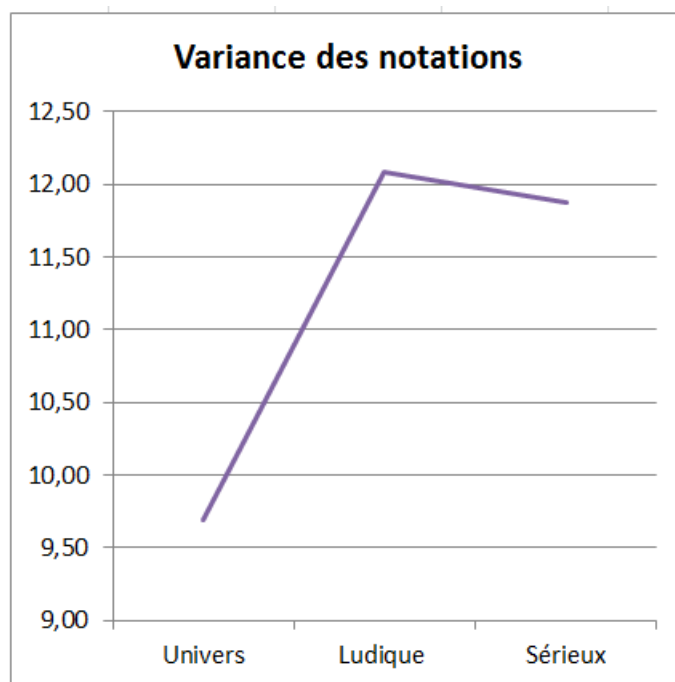


Figure 2 : moyenne des variances des notation pour 33 serious games

Ces résultats nous conduisent à une remise en question de l'évidence des serious games, qui seraient à la fois passionnants pour les jeunes publics, puisque ce sont des jeux, et efficaces sur le plan éducatif car plus motivants (Zyda, 2005 ; Rodriguez, 2007 ; Alvarez et al., 2012). Ils nous amènent aussi à faire état de l'instabilité du sentiment ludique et à en rechercher les composants. Les données qualitatives dont nous disposons sous la forme d'appréciations sur les trois critères permettent de préciser ces résultats quantitatifs.

Nous constatons, pour la grande majorité des produits analysés, qu'ils sont perçus comme faiblement ludiques, voire non ludiques, mauvais jeux ou non-jeux, alors pourtant qu'ils se revendiquent comme des jeux vidéo. Les appréciations des étudiants font très souvent ressortir une « absence de plaisir ludique », un « manque d'amusement ». La remarque « ça n'a rien à voir avec un jeu » revient fréquemment.

En même temps nous constatons une très grande variabilité des réponses : si pour certains étudiants les serious games n'ont rien à voir avec les jeux, pour d'autres ce sont des jeux moins attractifs que les jeux de divertissement, et d'autres enfin les assimilent complètement aux jeux vidéo. Ainsi pour un même serious game nous constatons des jugements très contradictoires. Il pourra être perçu par certains comme un non-jeu : « ce n'est pas un jeu, c'est plutôt de l'information », « il n'y a aucun plaisir ludique, c'est une histoire interactive » ; alors que d'autres y trouvent des indices convaincants de ludicité : « c'est un jeu puisqu'il y a des règles à respecter », ou encore parce qu'il requiert « des décisions à prendre ».

Les motivations de la perception ou non-perception ludique se fondent sur la reconnaissance de « marqueurs pragmatiques de jouabilité » pour reprendre l'expression construite par Sébastien Genvo (2008) à partir des analyses de Jean-Marie Schaeffer sur la fiction. Les indices de ludicité sont très divers, parfois surprenants, à titre d'exemple : « c'est bien un jeu car les graphismes ne sont pas réels, les événements sont drôles, les sons et bruitages amusants », c'est un jeu « puisqu'il y a un décompte des points », ou encore parce qu'« il y a

un objectif à atteindre ». A l'inverse, « ce n'est pas un jeu, il y a trop de textes à lire », « ce n'est pas un jeu car il y a surtout des dialogues », « le plaisir ludique est absent à cause des décors ». L'attention des étudiants se focalise ainsi sur des aspects particuliers qui peuvent conduire à des évaluations opposées. Ainsi si pour tel serious game à trame historique un étudiant estime : « c'est un jeu car on a plaisir à résoudre les énigmes », pour un autre : « ce n'est pas un jeu, c'est un documentaire ».

La perception ludique est un sentiment complexe, qui puise ses racines dans de multiples évocations pouvant se rattacher au jeu, évocations parfois contradictoires, sans qu'aucune ne soit unanimement déterminante. Une séquence interactive pourra être considérée par les uns comme du jeu car elle autorise l'action, comme du non-jeu par d'autres car elle ne comporte pas de défi. A ces éléments relevant de l'expérience personnelle des joueurs s'ajoutent des références culturelles aux jeux vidéo connus ou pratiqués : « ça ressemble aux Sims », « dans la lignée de Farmville ».

Nous avons couplé nos études sur la perception des serious games à une étude sur les pratiques ludiques. Si l'on peut noter des relations entre certaines pratiques de jeu et les jugements portés sur les serious games, il reste difficile de systématiser. En effet la pratique de jeu n'est pas un caractère définitif et constitutif d'un joueur. Les pratiques chez un même joueur sont diverses et varient dans le temps : « je joue par périodes, parfois jamais », « j'y passe énormément de temps quand je découvre un nouveau jeu, après moins ».

Les serious games ont pour avantage de constituer une catégorie ambiguë, aux marges du jeu, qui met le concept de jeu à l'épreuve. Tout le monde s'accorde à reconnaître les diverses catégories de jeux vidéo comme des jeux, même si on ne les aime pas ou ne les pratique pas. Il n'en va pas de même avec ces objets nouveaux qui se prétendent des jeux tout en s'écartant des propriétés conventionnelles du jeu. Cette ambiguïté permet de questionner les marqueurs pragmatiques de ludicité et d'en constater l'extrême variété et la volatilité.

Alors que certains étudiants semblent intégrer la disparition de la frontière entre le jeu et le travail, validant ainsi les analyses d'Henriot, d'autres sont très attachés aux valeurs divertissantes du cercle magique en se référant à la notion insaisissable d'« amusement ». Cette multiplicité des perceptions ludiques nous conduit à déceler diverses influences contradictoires, qui peuvent cohabiter chez un même joueur.

Nous pouvons ainsi identifier des séries de couches qui se sont accumulées pour constituer la perception ludique. Au plus profond il y a la traditionnelle séparation travail / jeu véhiculée par la morale et les institutions héritées des valeurs judéo-chrétiennes. Celle-ci tend à ne concevoir le jeu que dans un aspect divertissant, libre et gratuit. Les théorisations d'Huizinga et de Caillois en sont l'illustration.

Une surcouche est identifiable avec l'extension de la perception du jeu dans les sociétés contemporaines qui viserait à abolir les frontières en plaçant du jeu dans les activités les plus « sérieuses ». Ce mouvement, dénoté par Jacques Henriot, est lié à une postmodernité qui s'orienterait vers une société des « loisirs ». Tout espace d'incertitude dans les activités humaines pourrait alors donner lieu au jeu. A cette couche nous pouvons aussi associer une inspiration d'ordre néo-libéral qui privilégie les aspects compétitifs et agonistiques sur d'autres formes possibles de jeu.

Enfin la culture des jeux vidéo applique une nouvelle couche de significations : peut devenir jeu toute application numérique qui reprend les codes du jeu vidéo, que ce soit dans un premier niveau par l'apparence visuelle ou sonore, ou dans un second niveau par l'exercice de mécanismes interactifs évoquant le gameplay des jeux vidéo. Sont ainsi convoquées de nouvelles confusions : la simple manipulation d'objets interactifs peut devenir un indice de ludicité, de même que certains visuels ou sonores évoquant des situations de jeux vidéo tels que l'animation de personnages en deux dimensions ou la 3D interactive.

De ce fait les fondements définitionnels du jeu paraissent de plus en plus difficiles à établir et à stabiliser, rendant compliquée la théorisation du jeu et impossible sa définition. Les serious game, tout comme les applications dites « gamifiées » contribuent à cet « éther ludique » (Bonhomme, Talon-Hugon, 2013). Nous ferons ici un parallèle entre l'évolution de la perception sociale du jeu et celle de l'art au cours du XXème siècle, traversé par de multiples remises en question et influencé par des tensions et intérêts contradictoires, mélangés dans une « doxa » qui constitue un « nuage de sens » selon Anne Cauquelin (1998). Cette extension du jeu, ce brouillage des frontières nous conduit, dans la lignée des propos d'Yves Michaud sur l'art (2003), à évoquer un « jeu à l'état gazeux ».

Bibliographie

- Alvarez Julian, Djaouti Damien, Rampoux Olivier. (2012), *Introduction au serious game*, Questions théoriques.
- Bonhomme Stello, Talon-Hugon Carole (2013), « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, n°11 /2013, Puf.
- Caillois Roher (1958), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, (édition revue et augmentée, 1967).
- Cauquelin Anne (1998), *Les théories de l'art*, Presses Universitaires de France.
- Genvo Sébastien (2008), *Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design »*, Communication lors du colloque « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles », ACFAS 2008.
- [En ligne] http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf
- Henriot Jacques (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Huizinga Johan (1988), *Homo ludens*, Gallimard, (1^{re} édition 1951).
- Juul Jesper (2011), *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Michaud Yves (2003), *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Hachette Littératures.
- Rodriguez Hector (2006), The playful and the serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *Game Studies*, 6(1).
- Zyda Michael (2005), « From visual simulation to virtual reality to games », *IEEE Computer Society*, 38(9), pp. 25-32.

Bibliographie de l'auteur dans la thématique

Articles de revues

- LAVIGNE Michel (2015), Questions de recherche autour des serious games, *Mondes sociaux*.
<http://sms.hypotheses.org/>
- LAVIGNE Michel (2014), Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle ?, *Interfaces numériques*, n° 3/3, Lavoisier.
- LAVIGNE Michel (2013), Jeu, éducation et numérique. Approche critique des propositions logicielles, du ludo-éducatif aux serious games, in *Enjeux de la Communication*, pp. 49-71.
- LAVIGNE Michel (2013), Pertinence et efficacité des serious games. Enquête de réception sur neuf serious games, in *RIHM*, vol. 14, n°1.

Colloques scientifiques

- LAVIGNE Michel, « Jeu et non jeu dans les serious games », *Colloque Des Jeux « Traditionnels » aux Jeux Numériques*, Nancy, novembre 2014, actes à paraître.
- LAVIGNE Michel, « Les jeux vidéo entre consommation et création », *Colloque Ludovia*, Ax les Thermes, août 2014, publication des actes en cours.
- Lavigne Michel, « Les faiblesses ludiques et pédagogiques des serious games », *Colloque Ticemed 9*, Toulon, avril 2014, publication des actes en cours.
- LAVIGNE Michel, « Serious games : quelle appropriation ? Enquête d'usage sur 10 serious games », *Colloque scientifique e-Virtuoses*, Valenciennes, 5 juin 2013.
- LAVIGNE Michel, « Serious games : que devient le plaisir ludique ? » *Colloque Ludovia*, Ax les Thermes, août 2012.
http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/lavigne_ludovia_2012.pdf
- LAVIGNE Michel, « Analyses de serious games par un public étudiant », *Colloque scientifique e-Virtuoses*, Valenciennes, 26 mai 2012.