

Vincent Mabillot

Mises en scène d'interactivités

Mises en scène d'interactivités

Vincent Mabillot

Enseignant-chercheur, université d'Avignon

Il peut paraître surprenant que dès la fin des années 70, l'économie du jeu vidéo générât des gains supérieurs à ceux du cinéma. Certes les héros comme PacMan (1)* n'exigeaient pas de cachets hollywoodiens, les équipes de production se résumaient à des bandes de copains bricolant dans des garages ou dans le grenier de leurs parents.

Au-delà des coûts de réalisation, de reproduction et de diffusion, le succès des jeux vidéo repose sur un impact auprès du public – plus qu'un impact, il faudrait même parler d'un engouement. Si ce succès est décroissant dans la première partie des années 80, il s'affirme ensuite et, désormais, le film devient plus le support promotionnel d'un jeu que le jeu un produit dérivé du film. Ce fût le cas ces dernières années pour *Mortal Kombat*

(2) ou *Pokemon*. Quant à *Indiana Jones* (4)(5)(6), il a quitté définitivement les salles obscures, ses deux dernières aventures se déroulent sur l'écran cathodique des micro-ordinateurs et autres consoles.

Même avec les investissements créatifs et technologiques d'aujourd'hui, le succès du jeu vidéo sur son hypothétique grand frère le cinéma, ne peut pas être attribué à la qualité de l'image ou la subtilité de l'argument.

L'ancêtre *Pong* (7), le premier jeu commercialisé qui intrigue le box-office, représente un face à face entre deux rectangles évoluant verticalement et se renvoyant un petit carré, le tout dans une représentation grossière et monochrome. Aujourd'hui, même la pulpeuse Lara Croft (8) manque singulièrement de sensualité charnelle au regard des starlettes en vogue.

Jeu vidéo ou jeu interactif ?

Présenter ainsi les jeux vidéo n'est pas faire œuvre de critique à leur rencontre. Au contraire, nous essayons de montrer que leur appréciation passe par autre chose que par l'analyse de leur contenu brut, amplifié par le terme vidéo. L'usage du qualificatif "vidéo" les réduit à une approche par la représentation : ce qu'ils donnent à voir. Et si nous remplaçons le terme jeu vidéo par jeu interactif, n'aurions-nous pas une piste plus pertinente pour en saisir les enjeux ? Ce changement de point de vue nous amène à nous intéresser aux particularités de l'usage, avant celles du contenu.

Nous considérerons d'abord le concept d'interactivité dans le cadre des jeux comme un dispositif englobant le joueur, l'univers du jeu et son fonctionnement comme es-

pace particulier. Un espace où le contenu est co-construit, pour ne pas dire co-énoncé par la coopération entre un scénario potentiel et son ou ses réalisateurs. A l'instar de Brenda Laurel [1], nous nous appuyerons sur la métaphore théâtrale et les relations qui se nouent entre les acteurs (les opérateurs

présents et distants) et les personnages (symbolisation des rôles tenus par les acteurs). Nous illustrerons cette métaphore théâtrale en décrivant quelques scènes emblématiques de jeu typique dans une seconde partie. Enfin nous utiliserons cette définition de l'interactivité pour décrire les principaux effets que produisent les dispositifs interactifs, liés à ce que nous appellerons la "perméabilité interactive", c'est-à-dire la fusion, par le fait d'usage, de l'univers du joueur avec l'univers du jeu.

La scène interactive

L'interactivité est souvent considérée comme un mot valise d'une mode technologique associant à des objets de communication une multiplicité de choix et personnalisations. Plutôt que de nous orienter vers cette définition



Pong - Année 72

© DR

technologique de l'interactivité, nous opterons pour une approche plus communicationnelle. L'interactivité est, selon nous, un mode de construction d'un discours par plusieurs énonciateurs, mais aussi dans le cadre des technologies, la construction pragmatique d'un discours à partir de faïences opérationnels.

En comparaison avec un film, lorsque celui-ci commence, son déroulement et son contenu sont indépendants de l'activité des spectateurs. Ils en ont leur propre interprétation, mais celle-ci n'interfère pas dans le contenu de l'histoire (ce qu'Umberto Eco appelle "la fabula" [2]). Dans un jeu interactif, la poursuite du jeu implique que le joueur opère une transformation du contenu en fonction (à priori) de l'interprétation qu'il fait de la situation. Le joueur devient acteur, au sens propre de celui qui commet un acte. Mais pas n'importe lequel, un acte qui contribue à transformer le contenu de la représentation symbolique. Ainsi, par l'intermédiaire du dispositif opératoire que constitue l'interface (clavier, joystick...), il a participé à l'énonciation du contenu. Ceci nous amène à considérer le jeu interactif comme une scène s'étendant de la position du joueur à la représentation du joué. Notre définition de l'interactivité ne se limite donc pas à un système de choix, mais est la construction collective d'une représentation par un acteur présent (le joueur), et des acteurs distants dans le temps (concepteurs) et l'espace (autres joueurs dans le cas des jeux en réseau ou à plusieurs).

Cette définition de l'interactivité dépasse le cadre unique d'une définition technologique et englobe d'autres modes de médiations symboliques, en particulier celui du théâtre. Cette jonction entre l'ordinateur et le théâtre a été particulièrement développée par Brenda Laurel qui dans *Computer as a Theater* [1] s'emploie à aborder la question des utilisateurs et de leur représentation en terme d'acteur et de personnage.

Cette approche a aussi été développée par la chercheuse Brenda Laurel [3] et son équipe autour des jeux de masques et d'écriture, dans certaines applications de communication à distance comme les IRC (*Internet Relay Chat*, forum de discussion électronique synchrone en mode textuel). Elle montre qu'au travers de la représentation, l'acteur joue le rôle d'un personnage représenté

ici par un pseudo, manifestant par exemple ses émotions à l'aide de *smileys* (petits signes utilisés à l'ordinateur, pour signifier la joie, ou la tristesse, etc.)

Dans le jeu vidéo, on s'accordera facilement à reconnaître dans les rôles de l'acteur, les marionnettes qu'il manipule. Cette identification paraît simple avec des jeux de plates-formes comme *Supermario* (9), *Rayman* (10) ou *PacMan* (1) par exemple. La jouabilité est centrée autour du déplacement d'un personnage qui parcourt l'écran pour collecter des objets en passant dessus ou en évitant d'autres qui mettraient fin à sa quête. Déjà, dans ces jeux, apparaît un autre niveau de complexité. Le joueur identifie comment il déplace son personnage, à l'aide de l'interface opérationnelle, mais les réactions de celui-ci ne sont pas totalement associées aux actions du joueur. Le mouvement du personnage est lié aussi à la représentation et à des règles du monde symbolique dans lequel il évolue. Ceci manifeste d'une part, le rôle d'autres acteurs agissant sur ce personnage ou sur d'autres qui sont en relation avec lui. D'autre part, cela marque une forme d'indétermination de l'action opérationnelle par rapport au symbolique. En essayant d'observer de plus près cette relation "acteur/personnage", dans d'autres jeux, et en analysant comment se résout l'indétermination entre opérationnel et symbolique, nous commençons à apercevoir les ressorts particuliers qui font la spécificité médiatique des jeux interactifs et leurs mises en scène.

Jeux de scènes, jeux d'acteurs et jeux de rôle : l'acte imagé

Nous avons cité quelques jeux pour illustrer notre propos. Notre approche prend en compte les relations entre la position, la situation opérationnelle de l'acteur et le comportement, le déroulement de la représentation. C'est dans cette relation que le joueur peut identifier et accepter son rôle d'acteur, et donc de personnage.

Les analogies ou les interdépendances entre le mouvement acté sur l'interface et leur représentation cinématique sont souvent le point d'ancrage de cette relation qui organise la scène interactive. Dans les jeux de plates-formes précités, la relation s'établit entre l'orientation de la poignée de jeu, l'appui maintenu sur une touche direction-

Vincent Mabilot

Mises en scène d'interactivités

nelle et le déplacement du personnage. Si dans *PacMan* (1), le cadre de jeu est fixe, dans *RayMan* (10) le mouvement du personnage n'est pas signifié par son déplacement relativement au cadre de l'écran, mais par le déplacement du décor (effet de *scrolling*). Ce mouvement implique que le joueur n'a qu'une vision partielle d'un univers qui dépasse les limites de sa vue. Il doit associer la découverte de l'univers du jeu au champ de vision couvert par le personnage à la différence de *PacMan* (1) où le joueur était en situation démiurgique.

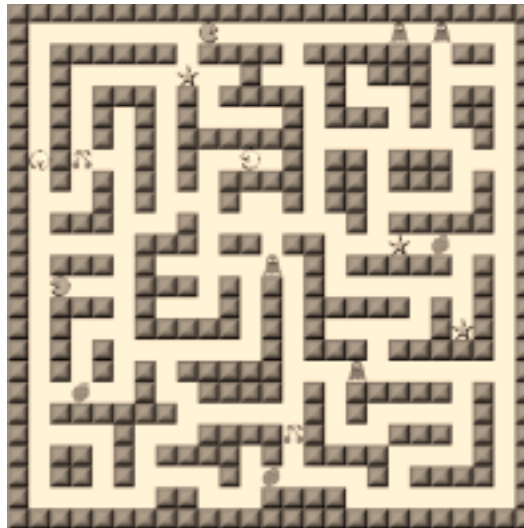
Cette relation entre l'acteur et le personnage, entre l'activation du mouvement et son signifié renvoie, dans un premier temps, à des compétences opérationnelles et cognitives dont Patricia Greenfield [4] et Jacques Perriault [5] ont fourni de nombreuses illustrations. L'école de Neuchâtel autour de psychogénéticiens comme Michèle Grossens et Luc Pochon [6] montre aussi comment le jeu interactif et les interfaces électroniques, en général, sont aussi des lieux potentiels d'apprentissages de construction de la représentation et de la capacité des utilisateurs à relativiser les points de vue.

Entre le jeu interactif et le jeu théâtral il existe des différences qui ne sont pas seulement d'ordre technologique. Au théâtre, acteur et personnage font corps le temps de la représentation. La technologie propose de multiples formes de distances. Dans les jeux de plateformes, le joueur est une sorte de marionnettiste. Dans les jeux en vision subjective, le personnage n'est pas (ou que très partiellement) représenté à l'écran. L'ensemble de l'image est déplacé par les actions du joueur de telle sorte que le personnage est, en fait, positionné hors l'écran, à la place supposée du joueur. Nous revenons alors vers une situation plus théâtrale, plus impliquante. Les scénarios s'en ressentent, s'il s'agit de jeux d'action, ils se

déroulent dans des univers manichéens ne laissant pas de doute sur la non culpabilité du joueur d'être un tueur de nazis ou de monstres sanguinaires et cruels (*Wolfstein 3D* (11), *Doom* (12), *DukeNukem* (13)...).

Les jeux que nous venons de citer mettent en valeur des compétences exploratoires et réflexes du joueur. D'autres privilégient une activité réflexive et stratégique. C'est le cas des jeux de gestion d'environnement simulé dont l'un des plus populaires est *SimCity* (14). Dans ce cas, le joueur est placé en situation décisionnelle. Il agit comme un "Dieu régulateur". Son personnage n'est alors pas représenté directement. Il n'y a pas de continuité du mou-

vement, mais sélection discrète (non continue) de commandes. Dans une représentation graphique, les commandes sont sélectionnées à l'aide du pointeur de la souris qui devient ainsi la marque de la pensée, prolongement du regard et de la main réglante. Le monde est vu de haut, et surtout, le personnage est placé hors l'écran, en fait, en lieu et place du joueur. On se retrouve, en partie, dans une situation de jeu de plateau tra-



Pong - Année 72

ditionnel, une forme de continuité avec le jeu d'échec, les jeux de cartes et l'ensemble des jeux de stratégie ou de lettres. Ici, en déplaçant le personnage sur l'acteur, on valorise son intelligence réflexive.

Autre particularité des mises en scènes interactives, la multiplicité simultanée des rôles et les rôles coopératifs. Un joueur n'est pas associé à un seul personnage. Dans le cas de *Tomb Raider* (8), le joueur est à la fois le marionnettiste de Lara Croft et en même temps il est dans la position d'un cameraman d'épaule, à la recherche du meilleur angle de vision dans l'action, dans le style des émissions "La chasse au trésor" ou "Fort Boyard".

La coopération, elle, s'exprime par le fait que la gestion du personnage est liée à la complémentarité entre l'ac-

teur "joueur" et l'acteur "programme", mais dans certains scénarios ou dans certaines situations, plusieurs joueurs utilisent les propriétés de leurs personnages pour, par exemple, "manipuler" le comportement d'un ennemi qui devient d'une certaine manière leur personnage commun (*Blues Brother* (15), *Doom* (12) en réseau...). Nous avons aussi observé des joueurs se partageant le clavier pour piloter un seul personnage (cas classique du parent jouant avec un petit enfant sur ses genoux).

Effets de scènes

Cette relativité du point de vue par rapport au personnage est très présente dans un jeu comme *Alone in the dark* (16). La valeur des touches fléchées qui permettent de déplacer le personnage n'indique pas des mouvements par rapport à l'écran, mais par rapport à l'orientation du personnage dans son univers. Il faut, en permanence, que le joueur "se mette à la place" du personnage pour le faire évoluer. Il en résulte que l'utilisateur doit faire preuve d'une assez grande concentration (surtout au cours des premières parties) et l'on observe une forme d'empathie dont témoignent les joueurs lorsqu'ils évoquent l'importance du ressenti, de l'ambiance, de l'intérieur du jeu. Ce mode de déplacement est celui que l'on trouve dans *Tomb Raider*. Ces jeux proposent souvent des scénarios exploratoires où l'action violente est surtout un argument motivationnel, pour des joueurs à la recherche d'une agilité de manipulation du personnage (les conversations entre joueurs concernent notamment l'échange d'astuces pour découvrir des combinaisons de mouvements spectaculaires).

A cette habilité s'ajoute la construction mentale d'un univers en 3D. Patricia Greenfield [4] a observé ainsi comment des adolescents s'échangeaient les plans papiers d'un labyrinthe 3D sous un format 2D.

Nous qualifions ces allers-retours entre la position opérationnelle et ses relations avec la représentation symbolique de "perméabilité interactive". Dans le joué interactif, la rupture sémiotique entre le signifiant et le signifié est comme mise entre parenthèses, le mot devient la chose.

Cette fusion, dans le jeu, de la sphère opérationnelle et

de la sphère symbolique constitue ce que nous appellerons – en reprenant un terme de Jean-Louis Weissberg –, la sphère de l'actuel. Il nous semble, malgré tout, que cette fusion n'est, en aucun cas, totale et unidimensionnelle. Cette fusion s'opère par des transferts, des déplacements d'une sphère à l'autre. Au cours de ces transferts, le joueur résout l'indétermination à laquelle est suspendue l'interactivité. Il nous paraît fondamental de considérer que ces transferts sont relatifs à une des deux sphères (par exemple dans *Alone in the dark* (16), le joueur doit, à un certain niveau, se "transférer" sur son personnage, alors que son activité pure reste, elle, hors du jeu. Sur cette concurrence des transferts se construit la spécificité de chaque jeu, et même de chaque partie.

En effet, l'investissement du jeu n'est pas le même lorsque le joueur est en découverte de l'interface opérationnelle (il cherche ses touches) et lorsqu'il a atteint un niveau de compétence qui le laisse libre d'investir le jeu. On repère ainsi trois phases : une phase d'acclimatation où le joueur reste dans la sphère opérationnelle ; une phase fusionnelle où il investit passionnellement le jeu en y découvrant ses nouvelles potentialités de personnage ; et une phase de relativité où sa relation au jeu est beaucoup plus réfléchie et pragmatique.

Cette relation entre la sphère symbolique et la sphère de l'expérience n'est jamais totale, ce qui nous laisse supposer que l'argumentation du risque de déréalisation que rencontreraient les joueurs ne peut être fondé sur le jeu.

Vers une culture coopérative ?

Outre le rôle facilitation apporté par la technologie (le rangement, la distribution des éléments de jeux et la gestion de leurs propriétés sont automatisés), le jeu interactif utilise la puissance de calcul et la qualité de programmation pour remplacer un scénario basé sur des jets de dé ou des distributions aléatoires de cartes par un simulateur. Le joueur est placé face à un monde "reproduit" où la continuité n'est pas assurée par le mouvement d'un personnage, mais repose sur la capacité d'introduire des modifications événementielles et historiques dans le continuum - temps du jeu.

On pourrait alors penser que les limites du jeu sont liées

Vincent Mabillot

Mises en scène d'interactivités

aux règles déterminées par les programmeurs. Il serait alors à considérer que les programmeurs ont évalué, a priori, l'ensemble des énoncés possibles. C'est certainement à ce niveau que la programmation est d'une part, un art, et d'autre part un idéal faillible, propice à une culture de la subversion et de l'adaptation collective. Jacques Perriault [7] rapporte ainsi comment un groupe d'adolescents a détourné un jeu en remplaçant les personnages anonymes représentés par des personnages connus du groupe. D'autres jeux intègrent carrément des éditeurs de niveaux, permettant de prolonger le jeu à l'infini en y intégrant de nouvelles suites.

Par leurs modes de fonctionnement, de création et d'adaptation, les jeux interactifs sont des objets potentiels et transitionnels (selon l'expression de Donald W. Winnicott [8]) qui s'adaptent à de nombreuses situations d'apprentissage cognitif et affectif. En outre, s'organise autour d'eux une culture de l'échange entre joueurs qui, au-delà de la socialité, rejoint l'appropriation d'un nouveau rapport aux médias. Celui d'une écriture partagée, d'une position collaborative, qui prépare à s'approprier son rôle et sa capacité d'agir, dans une société s'organisant de plus en plus autour de réseaux d'informations partagées.

Index des jeux cités

| Titre | Editeur |
|---|----------------------|
| (1) Pac Man | Atari |
| (2) Mortal Kombat | Sega |
| (3) Pokemon | Nintendo |
| (4) Indiana Jones, The Last Crusade | Lucas Art |
| (5) Indiana Jones, The Fate Of Atlantis | Lucas Art |
| (6) Indiana Jones, The Infernal Machine | Lucas Art |
| (7) Pong | Atari |
| (8) Tomb Raider | Core/Eidos |
| (9) SuperMario | Nintendo |
| (10) RayMan | Ubisoft |
| (11) Wolfstein 3D | IDSsoftware |
| (12) Doom | IDSsoftware |
| (13) Duke Nukem | Apogee |
| (14) SimCity | Maxis/ Infogramme |
| (15) Blues Brothers | Titus |
| (16) Alone In The Dark | Infogramme |

Références

- [1] LAUREL, Brenda, "On dramatic Interaction", *Iterations : The New Image*, Timothy Druckery ed., MIT Press, 1993.
- LAUREL, Brenda, *Computer as a Theater*, Allison & Wesley, 1993.
- [2] ECO, Umberto, *Lector in fabula*, Grasset & Fasquelle, Paris, 1985, 315 p.
- [3] DANET, Brenda, "Playful Expressivity And Artfulness", *Computer-mediated Communication*, General Introduction.
<http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/genintro.html>
- [4] GREENFIELD, Patricia, M., "Les jeux vidéo comme instrument de socialisation cognitive", *Réseaux*, n°67, CNET, Paris, Sept.-Oct. 1994.
- [5] PERRIAULT, Jacques, "L'acquisition et la construction des connaissances par les jeux informatisés", *Réseaux*, n°67, CNET, Paris, Sept.-Oct. 1994.
- [6] GROSSEN, Michèle et POUCHON, Luc, "Définition d'un espace interactif pour aborder l'étude des interactions homme-machine", *Cahiers de psychologie*, 31, p. 27-47, Université de Neuchâtel, 1994.
<http://www.unine.ch/irdp/ihm/ia92.htm>
- [7] PERRIAULT, Jacques, *La logique de l'usage*, Flammarion, Paris, 1989, 255 p.
- [8] WINNICOTT, Donald W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1975.