
Du plaisir de se perdre dans des lieux (re)connus : flâneries et quêtes vidéoludiques

Julie PASQUER-JEANNE

Equipe Culture et Communication du Centre Norbert Elias (UMR 8562)
Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

71° section (Sciences de l'Information et de la Communication)

julie.pasquer@univ-avignon.fr

<http://centre-norbert-elias.ehess.fr/>

Olivier ZERBIB

Laboratoire EMC2-LSG (EA 1967)
Université Pierre Mendès France (Grenoble 2)
Maître de Conférences en sociologie (19° section)

olivier.zerbib@upmf-grenoble.fr

<http://sociologie.upmf-grenoble.fr>

MOTS-CLES :

Assassin's Creed, jeu vidéo, plaisir, patrimoine, espace, gameplay, game design, réflexivité

RESUME :

Depuis le début des années 1990, les jeux vidéo mettent en scène d'ambitieux décors historico-fictionnels pour le plus grand plaisir des joueurs qui n'ont pas tardé à les identifier comme une composante essentielle du succès de ces produits vidéoludiques. Les contextes spatio-temporels des jeux vidéo, portés par les progrès logiciels, se sont largement perfectionnés aboutissant parfois à une vraisemblance historique troublante. Nous avons choisi d'étudier ici le cas du jeu Assassin's Creed, caractérisé par la constitution d'un univers narratif cohérent et la simulation d'éléments patrimoniaux mis au service d'une fiction spéculative de l'Histoire. Proposition est ainsi faite aux joueurs d'allier plaisir du jeu et découverte patrimoniale, action et flânerie numérique.

Introduction

Depuis le début des années 1990, les jeux vidéo mettent en scène d'ambitieux décors historico-fictionnels pour le plus grand plaisir des joueurs qui n'ont pas tardé à les identifier comme une composante essentielle du succès de ces produits vidéoludiques. Les contextes spatio-temporels des jeux vidéo, portés par les progrès logiciels, se sont largement perfectionnés aboutissant parfois à une vraisemblance historique troublante. Basés sur des *scenarii* fictifs favorisant la découverte des patrimoines, de lieux, d'époques et de mondes révolus, des jeux tels que *Tomb Raider*, *Assassin's Creed* ou même *Call of duty* laissent apparaître des formes singulières de médiatisation des patrimoines. Tirant pleinement profit des spécificités narratives du jeu vidéo et de l'importance accordée, dans ce mode de symbolisation, à la dimension spatiale du récit (Jenkins, 2004), ces productions cherchent à conjuguer plaisir ludique et tourisme numérique, jeu et émotion patrimoniale. De fait, si Jean-Michel Schaeffer considère qu'« une représentation vécue en état d'immersion fictionnelle est l'objet d'investissements affectifs » (Schaeffer, 1999), il faut convenir que ces jeux fondés sur une proposition d'immersion fictionnelle autorisent, du côté des joueurs, l'appropriation ludique d'un cadre patrimonial simulé. Un rapport singulier à l'espace et au temps en est inévitablement induit que nous nous proposons d'interroger dans cette étude. Les joueurs voyagent dans le temps, acteurs de l'histoire et ici de l'Histoire. Le partage de la vie quotidienne constitue actuellement un élément central des médiations autour des patrimoines, telles que les organisent les institutions culturelles ou même les organisateurs de voyages. En asservissant les possibilités qui lui sont offertes par le gameplay de s'extraire un instant de la trame narrative du jeu, le joueur peut s'offrir d'autres plaisirs ludiques que ceux directement liés aux actions de jeu.

Le récent jeu d'action-aventure *Assassin's Creed*¹, véritable blockbuster dans le secteur vidéoludique avec des ventes se comptabilisant en millions d'exemplaires pour chaque épisode de la série (on en recense quatre en tout à ce jour), constitue un exemple significatif de médiatisation des patrimoines.

Dans une approche socio-sémiotique² (Jeanneret, Souchier, 2009), nous nous proposons ici de montrer, à partir de l'étude du cas du jeu *Assasins'creed*, comment les spécificités de la médiation vidéoludique permettent de faire rimer, entre libertés et contraintes, des plaisirs *a priori* antagonistes : flânerie et action, vagabondage et quête. Nous mettrons en lumière dans un premier temps les systèmes signifiants qui composent ce type de jeux et, par conséquent, conditionnent cette recherche du plaisir. Puis, nous livrerons les premières pistes de notre enquête visant précisément à interroger ces circulations de savoirs performatifs sur le patrimoine, et leurs productions dans le jeu vidéo. Elle est fondée sur un dispositif d'observation participante, tel qu'utilisé par des auteurs tels que Jean-Marc Leveratto et Mary Leontsini sur la cinéphilie en ligne (Leveratto, Leontsini, 2008) ou bien encore Dominique Cardon (Cardon, 2010) sur les forums, blogs et réseaux sociaux. Nous rassemblons donc des matériaux témoignant des échanges auxquels se livrent les joueurs sur les forums spécialisés (*jeuxvideo.com* ou *gamekult*) ou sur ceux mis à leur disposition par les éditeurs du jeu (*forums-fr.ubi.com*). Nous avons également conduits nos premiers entretiens avec des joueurs en cherchant à diversifier les profils en termes d'âges et de milieux sociaux, sans réifier les

¹ Pour cette étude, nous avons retenu la version *single player* du jeu, c'est-à-dire un seul joueur bien qu'il serait intéressant de croiser cette étude en se penchant également du côté des joueurs de la version *multiplayer* dans laquelle par exemple ces derniers peuvent se lancer des défis entre amis.

² « Il s'agit de l'étude croisée de la relation entre pratiques sociales et formes textuelles et discursives, de la relation entre les multiples couches intrinsèques aux médias – technique, langagière, symbolique –, de la relation entre production de sens, communication médiatisée et société ». (Jeanneret, Souchier, 2009 : 190).

« communautés de joueurs » que les éditeurs de jeux cherchent à promouvoir. De fait, si la pratique d'un jeu vidéo ou bien le partage d'intérêts singuliers constituent des activités susceptibles de favoriser le développement de relations plus ou moins intenses entre utilisateurs, rien ne permet d'inférer qu'elles débouchent sur la constitution de groupes sociaux développant une culture spécifique ou même des attitudes particulières vis-à-vis de la culture. Ce qui nous intéresse ici tient au contraire aux façons dont des joueurs issus d'horizons sociaux divers mobilisent leurs compétences culturelles pour donner du sens à une expérience inédite mêlant plaisirs vidéoludiques et curiosités patrimoniales et historiques.

1 Analyse semiotique du jeu *Assassin's Creed*

Avant de focaliser notre attention dans une seconde partie sur la réception de ce jeu par ses utilisateurs, il nous semblait important de décrypter les principaux éléments structurants et signifiants de son *game design*, dans l'axe des travaux menés sur les jeux vidéo par Sébastien Genvo (Genvo, 2009). En effet, ces éléments, qu'ils soient iconiques ou textuels, nous permettront de mieux comprendre les rouages de son interprétation et de sa jouabilité (*game play* en anglais) conditionnées par les concepteurs et du plaisir que le joueur pourrait en retirer. Dans la continuité des études en sciences sociales et en sciences de l'information et de la communication, le jeu étudié ici sera considéré comme un dispositif dans sa dimension sociale, technique et symbolique.

1.1 *Le récit immersif*

Il n'y a rien de nouveau dans le fait de représenter l'Histoire sous la forme narrative, par un film historique, un roman ou même un jeu vidéo – au reste Jean-Pierre Esquenazi le rappelle très bien – le récit constitue un moyen privilégié pour communiquer sur l'Histoire (Esquenazi, 2009). L'intrigue principale, ici, met en scène la quête d'un héros contemporain nommé Desmond Miles qui va revivre la vie de ses ancêtres (Altaïr Ibn La-Ahad puis Ezio di Firenze) assassins³ à des époques et dans des villes différentes, cela grâce à une machine : l'Animus. Basés sur des événements historiques et des lieux patrimoniaux, plus ou moins fictifs, les éléments d'un monde réel serviront de base à l'univers diégétique et fictionnel du jeu. Pour mener à bien sa mission, le joueur effectue une suite d'actions prévues par les concepteurs (Patrice Désilets et Jade Raymond chez *Ubisoft Montréal*) et les designers. Au-delà, il est amené à visiter par des images de synthèse numériques une époque historique, rencontrer des personnages, ou bien encore à participer à des conversations historico-fictionnelles.

La stratégie narrative instaure une quête principale : assassiner des cibles (d'où le titre du jeu), à laquelle s'ajoutent des quêtes secondaires : récupérer des artefacts ou encore attraper des drapeaux dans des endroits cachés comme des toits, terrasses, balcons ou jardins, favorisant ainsi une découverte complète de la ville. Le personnage principal est donc un assassin agissant selon les trois préceptes de la Confrérie des assassins : « *ta lame ne versera pas le sang d'un innocent, montre-toi, mais reste invisible, tu ne mettras jamais la Confrérie en danger* ». En clair, les opus d'*Assassin's Creed* sont basés sur le combat, l'action et la chasse à l'homme (appelées aussi le principe du *wanted* par les concepteurs). Enfin, le potentiel narratif du jeu repose sur une progression dans la mesure où le joueur débloque du contenu au fur et à mesure du jeu, les paramètres apparaissent en fonction de son avancement et il s'agit

³ Ces personnages sont inspirés de la secte islamique fondée en 1090 par un prophète, Hasan-i Sabbah, http://www.scienceshumaines.com/la-secte-des-assassins-xie-xiiiie-siecle_fr_25391.html, consulté le 6 mai 2012

bien là d'une forme de « tension narrative » (Baroni, 2007), le but étant de tenir en haleine le joueur jusqu'au dénouement de l'histoire. Cette « immersion fictionnelle » (Schaeffer, 1999) contribue, avec les principaux éléments structurants que nous allons étudier à présent, à définir l' « attitude ludique »⁴ (Genvo, 2006) du joueur pour utiliser le potentiel ludique de ce « jeu » (défini et vendu comme tel par les concepteurs).

1.2 Les éléments structurants du jeu

Dans ce jeu d'action basé sur l'Histoire, comment feinter un voyage dans le temps pour le joueur et ainsi favoriser chez lui une attitude ludique optimale ? Voilà une des questions que les concepteurs du jeu ont dû se poser en premier lieu. Véritable pilier de tous les opus du jeu, l'Animus inventé dans l'histoire du jeu par *Abstergo Industries* constitue le point de départ de l'intrigue. Il s'agit d'une machine capable de décrypter la mémoire génétique et de reconsolider les souvenirs des ancêtres du sujet qui prend place en son sein. Dans le jeu, Desmond Miles (le héros contemporain) se trouve confronté à la vie de ses aïeux : des assassins (Altair puis Ezio). Autrement dit, il s'agit d'un énième prototype fictionnel de machine à remonter le temps, incarné, entre autres, par une voix robotique parlant ainsi : « accès rapide à un fragment de séquence plus récent ». Non sans évoquer les films de science-fiction, le voyage dans le temps est très souvent mobilisé comme moyen de compréhension de la vie passée dans le but d'assouvir par l'imaginaire le caractère irréversible du temps et de l'Histoire. Le joueur est alors amené à quitter l'Animus à plusieurs reprises pour renouer avec la vie contemporaine de Desmond : « vous avez reçu un message, quittez l'Animus ». Cela enclenche alors des cinématiques⁵ incluses dans la narration du jeu (en anglais, *in game cinematic*). Les va-et-vient entre vie moderne (au 21^{ème} siècle) et vie passée (12^{ème} ou 14^{ème} siècle) du personnage principal se trouvent au cœur du jeu. Par cette dynamique passé/présent, les concepteurs proposent une forme du processus de « filiation inversée » (Davallon, 2006) en tant qu'instauration d'une relation à l'autre (dans le temps et dans l'espace) au moyen d'un objet, ici le jeu vidéo. Ainsi, au-delà de leurs particularités diégétiques inscrivant la narration en termes spatiaux, ces changements de rythmes, cette recherche de plaisirs inscrits dans des temporalités distinctes pourrait fort bien incarner une forme de modernité décrite par des sociologues tels que Georg Simmel (Simmel, 1987) ou, plus récemment, Harmut Rosa (Rosa, 2010) relevant la croissante complexification des tempos sociaux.

La synchronisation de l'Animus, c'est-à-dire le moment où Desmond, le héros, accède à de nouveaux souvenirs, débloque du contenu : accès à de nouveaux quartiers de la ville et à de nouvelles quêtes. Les concepteurs et *game designers* ont en effet prévu ces moments de synchronisation dans le jeu. Pour ce faire, Altair ou Ezio doit grimper jusqu'à un point culminant, appelé tour d'observation, géolocalisé sur une carte. Cela rendu possible par le principe du *freerunning* (capacité à sauter sur les toits et à courir partout). En prenant de la hauteur le personnage peut ainsi, échapper aux dangers et profiter d'une vue panoramique, par exemple de Jérusalem reconstitué au 12^{ème} siècle ou encore de Rome au 14^{ème} siècle (les cinématiques sont particulièrement soignées en ce sens). Le personnage bénéficie de, ce que

⁴ « Lorsqu'une personne joue, elle adopte une posture d'immersion fictionnelle particulière, que nous proposons de nommer « attitude ludique » » (Genvo, 2006 : 2), Genvo S., « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », Ludovia 2006, Saint-Lizier, disponible en ligne : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=88, consulté le 3 juin 2012.

⁵ Les cinématiques sont des séquences vidéo intégrées à des moments importants de la narration du jeu vidéo. Pendant une scène cinématique, le joueur ne contrôle plus la manette et n'a d'autre action que de regarder.

les concepteurs ont appelé, la « vue d'aigle », pour localiser ses cibles. La vue s'obscurcit et un code couleur l'aide à mieux comprendre le système de personnages : blanc pour un informateur, bleu pour un allié, rouge pour un soldat et enfin jaune pour la cible à assassiner. Le game design fait figurer par ailleurs une foule exagérément présente et bruyante dans laquelle évolue le personnage principal. Elle constitue bien sûr la source de multiples dangers mais permet également au personnage d'écouter des conversations à l'insu des autres ou encore de se dissimuler en devenant un personnage lambda à l'abri des gardes. Pour cela, un système d'infiltration (bombes fumigènes, cape, vitesse...) a été pensé par les concepteurs, ces éléments constituent l'un des plaisirs fondamental du jeu : voir sans être vu, clé du suspens.

Si l'on reprend l'étude comparative qu'avait conduite Mela Kocher (2006) entre un concept de jeu vidéo nord américain (occidental) et japonais (oriental), en prenant les exemples significatifs de *Baldur's Gate II* et *Final Fantasy X-2*, *Assassin's Creed* constitue clairement un modèle de jeu nord-américain⁶, ancré culturellement et socialement dans une conception purement occidentale : « *Les personnages, les objets magiques, les armes, etc. sont extrêmement différenciés dans Baldur's Gate II, leurs paramètres peuvent changer et ils sont en interaction suivant un système de règles complexe qui exige du joueur un comportement stratégique, en conformité avec la tradition des jeux de rôle occidentaux ; les premiers jeux militaires de plateau* » (Kocher, 2006 : 226). Le concept occidental repose sur un système raffiné de règles, des représentations au plus proche de la réalité (là où les concepteurs japonais excellent en fantaisie) et sur la personnalisation du personnage (davantage que sur l'intrigue, plus travaillée au contraire chez les concepteurs japonais). Ce fait coïncide sans doute avec les critiques adressées au jeu *Assassin's Creed* quant à la révélation prématurée d'éléments de son intrigue ou à son côté répétitif, et qui ont amené les concepteurs et designers à faire évoluer certains éléments du jeu entre les différents opus. Dans notre cas, le game design et sa jouabilité nord-américains sont conçus pour (re)découvrir l'Histoire occidentale. Les symboles fondamentaux qui imprègnent l'occident apparaissent à la fois dans le jeu *Baldur's Gate II* et dans *Assassin's Creed*, c'est le cas par exemple, du christianisme et de la dimension religieuse très présente (Jérusalem, les croisades, le Vatican, les ruines romaines, etc.).

L'Histoire occidentale et ses villes principales sont donc à la base d'*Assassin's Creed*. Dans les différents opus, le personnage parcourt, entre autres, Masyaf, Damas, Jérusalem, Acre, Florence, Venise, Rome, Constantinople (pour les quatre premiers titres). Les concepteurs et designers ne lésinent pas sur les décors historiques et s'engagent à proposer de « visiter » des villes comme en témoignent cet extrait de l'interview d'Alexandre Breault (Lead game designer d'*Assassin's Creed Revelations*) à l'occasion de la sortie du dernier opus *Révélation* : « *des nouvelles villes seront à visiter dans Revelations Constantinople (...) des villes complètement nouvelles, avec une nouvelle architecture, des nouveaux ennemis, des nouveaux alliés, des petites rues...ce sera aussi l'occasion de revisiter Masyaf et voir Cappadocia, (...) à travers les différentes périodes qu'on peut aller visiter, et aller revivre des moments historiques extrêmement forts (...)* ». Le jeu a été conçu de manière à permettre au joueur d'expérimenter certaines actions qu'il ne pourrait pas conduire en réalité. L'expérience d'écran autorise par exemple le joueur à déambuler, grimper, brûler, détruire, reconstruire, s'approprier des monuments parfois des plus prestigieux comme le Colisée de Rome. Des phrases injonctives encouragent de plus le joueur à le faire « *les salles de Néron, trouvez le tombeau de Romulus* », « *explorez les ruines antiques* ». En outre, dans le volet *Brotherhood* du jeu, Ezio le héros possède à mesure de l'avancée du jeu de plus en plus de parties de la ville mais il peut également devenir mécène pour reconstruire des monuments grâce aux

⁶ Rappel : il est édité et développé chez *Ubisoft*.

florins obtenus. Autant d'éléments aboutissant, nous allons le voir, à une expérience hybride entre ludisme et découvertes patrimoniales.

2 Expériences vidéoludiques, Expérimentations patrimoniales

Cela a été dit, les décors du jeu *Assassin's creed* participent pleinement à la mise en intrigue du récit ainsi qu'au *gameplay*. A la fois représentation spatiale (l'espace est médiatisé au moyen du jeu) et représentations de l'espace (les concepteurs donnent à voir les lieux qu'ils simulent), ce jeu propose aux joueurs des plaisirs vidéoludiques presque exclusivement tournés vers la découverte et la maîtrise d'un environnement spatio-temporel complexe. Or, comme le rappellent Hovig Ter Minassion, Samuel Rufat, Samuel Coavoux et Vincent Berry dans l'article *Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ?*, les représentations de l'espace simulé dans le jeu vidéo par les concepteurs sont à la fois porteuses de l'identité culturelle de ces derniers et génératrices de tensions interprétatives de la part des publics du jeu : « *Puisque l'espace dans le jeu vidéo est une représentation de celui conçu par le game design, le fait que la production des jeux vidéo soit ancrée sur des territoires précis et tournée vers des marchés organisés en aires culturelles indique que ces représentations sont culturellement marquées. Mais les travaux actuels ne permettent pas d'approfondir ce lien entre les territoires de la production des jeux vidéo, les représentations sociales et spatiales qu'ils véhiculent et les pratiques qu'ils induisent. Les joueurs sont-ils de simples récepteurs passifs, ou bien y a-t-il mise à distance critique ou détournement ? Et ces représentations modifient-elles leurs pratiques et leurs représentations spatiales au quotidien ?* » (Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011 : 12)

Ainsi, au-delà de la présentation de contenus narratifs conventionnels, fondés sur la reconnaissance par le plus grand nombre de signaux⁷ géographiques et historiques, un jeu tel qu'*Assassin's creed* interroge les capacités des joueurs à concilier les impératifs de la docilité interprétative nécessaire à l'activation de la fiction et du jeu avec ceux mobilisant leurs facultés de doute, de surprise et de curiosité propres à la découverte ou à la reconnaissance d'éléments patrimoniaux et historiques. En d'autres termes, s'il s'agit de « croire » aux récits et de souscrire au caractère immersif et ludique que le jeu leur propose, comment les joueurs en viennent-ils dans le même temps à éprouver à la fois les limites de la simulation et celles de leurs propres connaissances de l'histoire et des lieux que leur avatar est amené à parcourir ? Nous verrons que si les ressorts narratifs et ludiques du jeu *Assassin's Creed* invitent précisément les utilisateurs à faire varier leurs régimes d'engagement entre immersion et distanciation, ces regards réflexifs jetés sur les mécanismes de la simulation vidéoludique et ses contenus s'inscrivent dans le développement d'attitudes modernes de retour sur soi favorisées par le développement des technologies numériques.

2.1 Actions spatialisées, spéculations patrimoniales

Les travaux des *game studies*⁸, et avant ces derniers ceux de sémiologues du cinéma tels que Christian Metz ou Roger Odin, ont montré combien l'activité interprétative des publics était décisive dans la constitution de sens au sein des médiations audiovisuelles. Ainsi, pour immersives que soient certaines expériences cinématographiques ou vidéoludiques, il

⁷ Au sens que donne à ce terme un auteur tel que Luis Jorge Prieto afin de désigner une intention manifeste de communiquer à l'aide d'indices (Prieto, 1966).

⁸ On pense par exemple ici aux travaux de Janet Murray ou d'Henry Jenkins.

convient de conserver à l'esprit le fait que les positionnements interprétatifs des publics interviennent dès les opérations de perception et non exclusivement après ces dernières. En d'autres termes, les joueurs ne sont pas liés par un contrat strict aux signaux de communication que leur envoient les concepteurs du jeu, signaux sur lesquels ils auraient éventuellement le loisir de réfléchir plus tard, une fois la simulation achevée, pour en donner un sens différent de celui voulu par les concepteurs. Les opérations d'interprétation, d'adhésion ou au contraire de mise à distance intervenant dès l'activation des mécanismes ludiques et narratifs du jeu, on comprend mieux pourquoi la figuration de l'espace dans un jeu tel qu'*Assassin's Creed* revêt un caractère central dans la formation du plaisir vidéoludique.

En effet, on l'a vu, les concepteurs du jeu mobilisent les représentations de l'espace dans le jeu à la fois pour accroître le réalisme⁹ de la fiction vidéoludique et pour démultiplier les possibilités d'actions liées au *gameplay*. Le fait d'inscrire les actions du joueur dans un espace figuré de façon complexe doit à la fois accroître la vraisemblance de la simulation, démultiplier les façons de jouer et donner aux joueurs des occasions de (re)découvrir des lieux patrimoniaux. Au plaisir du jeu s'associe celui d'une sorte de tourisme virtuel. A cet égard, la présence dans le jeu d'une base de données (la *database* de l'*Animus 2.0* dans le deuxième opus du jeu) présentant des informations historiques sur les personnages rencontrés et les lieux parcourus complexifie encore les rapports que les joueurs entretiennent avec l'espace. Le fait que les concepteurs du jeu revendiquent la construction d'une intrigue s'inspirant de lieux et d'évènements réels, mais aussi de romans (*Alamut* de Vladimir Bartol notamment) ou de légendes (celle des assassins comme celle des templiers) fait coexister, au sein du jeu, des éléments historiques et patrimoniaux ayant une existence attestée, hypothétique ou au contraire limitée au cadre narratif du jeu.

En construisant une « fiction spéculative de l'Histoire » selon les propres termes du concepteur Jade Raymond, les créateurs du jeu incitent les joueurs à participer à une mise en abîme de l'Histoire et à douter à la fois de leurs connaissances et de celles des développeurs. Comme le soulignent Dominic Arsenault et Vincent Mauger, cette constitution d'un univers fictionnel à la fois très détaillé, cohérent et sujet au doute constitue le ressort principal du jeu *Assassin's Creed* : « *En fin de compte, ce qui unifie toutes les expériences des jeux, films et livres Assassin's Creed, c'est la fiction spéculative de l'Histoire comme incessante lutte souterraine entre les Templiers et les Assassins. C'est dire que l'univers fictionnel et ce récit global ont préséance sur les personnages qui l'habitent et les récits qui s'y déroulent ponctuellement* » (Arsenault, Mauger, 2012). En ce sens, les lieux simulés sont convoqués comme des acteurs non humains, ils doivent participer au récit et le crédibiliser. Découvrir ces lieux, les explorer et en tester les limites revient, pour le joueur, non seulement à activer le récit mais au-delà à l'éprouver, à en jouer. Il s'agit donc pour les joueurs de tirer le meilleur parti d'un jeu qu'on sait ne pas être parfait parce que basé sur une promesse de réalisme que l'on ne prend pas entièrement au pied de la lettre.

Pour Yves Winkin, reprenant Coleridge, on assiste précisément, en certains lieux ou en certaines circonstances, à une « suspension volontaire de l'incrédulité » (« *a willing suspension of disbelief* »)(Winkin, 2001). Choisir de se laisser « enchanter » par une journée en famille à Disneyland, par un film ou jeu vidéo, en mettant entre parenthèses son scepticisme devant l'imperfection des décors et des trucages voire même en fermant les yeux

⁹ Bien entendu, ce réalisme est tout relatif, ne serait-ce que parce qu'il est soumis aux limitations qui s'imposent à toute forme de représentation picturale. Comme l'indique Nelson Goodman dans son ouvrage *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, « le réalisme est relatif, déterminé par le système de représentation qui sert de norme à une culture ou à une personne donnée à un moment donné (Goodman, 1998).

sur le caractère ouvertement mercantile de certaines de ces expériences relève précisément, selon Yves Winkin, de cette volonté de se laisser « divertir », au sens premier du terme. Et si les considérations misérabilistes de la culture laissent entendre que des groupes sociaux tels que les jeunes générations ou les classes populaires sont concernées au premier chef par ce type de productions de sens ayant pour fonction de divertir, il faut d'abord se souvenir des observations de Richard Hoggart en la matière. En effet, dans *La Culture du Pauvre*, (Hoggart, 1970) ce précurseur des *cultural studies* déconstruit la théorie du consentement des masses et de l'uniformisation culturelle en étudiant les formes de résistances des classes populaires à la domination des classes dirigeantes et aux discours médiatiques. Les classes populaires disposent de plus d'un moyen de se tenir à distance des « histoires » que les industries culturelles tiennent à leur disposition. Ces moyens peuvent aller de l'« attention oblique » comme caractéristique des attitudes relevant du scepticisme, à la consommation nonchalante en passant par l'indifférence ou le cynisme à l'égard des productions venant du monde « des autres », aux « adhésions à éclipse » qui signent la capacité à croire et à ne pas croire les discours de la grande presse (« on ne la leur fait pas »).

On observe ainsi auprès des joueurs un plaisir ambigu mêlant consentement à l'exécution d'un jeu qu'ils savent parfois ponctué d'actions caricaturales et répétitives et mise à distance critique spéculant sur la cohérence d'un univers fictionnel complexe. Or, si le jeu *Assassin's Creed* s'illustre particulièrement dans la réussite avec laquelle il parvient à concilier ces deux plaisirs ambivalents, il nous semble important de comprendre qu'il traduit ainsi une tendance plus générale d'accès au plaisir au moyen des technologies numériques.

2.2 Du plaisir du jeu aux plaisirs du « je » : modernité de la médiation vidéoludique

Pour opérer, un jeu tel qu'*Assassin's Creed* doit, cela a été dit, tenter de rendre cohérent un univers fictionnel complexe. Le rôle du *level design* est à cet égard décisif puisqu'il doit à la fois garantir l'exécution des actions du jeu et autoriser la liberté de déplacement du joueur nécessaire à la réalisation de quêtes secondaires et la découverte de lieux patrimoniaux simulés. Les différentes phases de jeu font ainsi alterner des séquences d'actions (au sein desquelles les réceptions de l'espace figuré sont réduites à la portion congrue) avec des séquences de déplacement dans l'espace du jeu autorisant la contemplation de l'univers simulé (la fictionnalisation de l'espace fonctionne dès lors à plein)¹⁰. Entre quêtes trépidantes et flâneries virtuelles, les joueurs sont invités à gérer leur présence dans le jeu de façon non univoque. Aussi, plaisirs ludiques et plaisirs patrimoniaux s'allient, se substituent ou se contrarient dans les différentes phases de jeu et les différents opus. Ce degré d'abstraction, cette mise en abyme du statut de joueur-amateur d'histoire ou de patrimoine, signe précisément les capacités réflexives développées par les individus, en partie grâce aux dispositifs numériques. Endosser le rôle d'un assassin perdu entre diverses époques historiques et divers lieux suppose, en effet, que l'on mobilise à la fois ses connaissances documentaires en la matière (reconnaître et apprécier la reconstitution d'un lieu et d'une époque, l'inscrire dans l'Histoire ou dans celle du jeu), mais également des références

¹⁰ Il est intéressant de noter que ces régimes de perception différents ne sont pas propres au jeu vidéo, mais peuvent également être rencontrés dans la réception d'objets culturels tels que les séries télévisées, comme l'a montré Emmanuel Pedler dans un article consacré à la figuration de l'espace et de l'appartenance culturelle dans une série télévisée (Pedler, 2002).

vidéoludiques permettant de donner un sens à cette simulation. Jouer sans trop y croire, apprendre en regardant, constituent autant d'attitudes supposant, de la part des joueurs, des facultés interprétatives, de mise à distance des messages médiatiques et de prise de recul interprétatif très éloignées de ce que l'on entend généralement en décrivant les pratiques des jeux vidéo comme « immersives ».

Au-delà, la dimension agonistique propre au jeu (Huizinga, 1951) renforce cette solitude du joueur, y compris pour les modes multijoueurs. Ainsi, de la même façon que certains types de blogs ont pour particularité d'engager leurs utilisateurs dans un travail de retour sur soi, les joueurs affrontent avant tout un double d'eux même en tentant de se dépasser à chaque partie. Or, les réseaux sociaux et les blogs spécialisés leur fournissent les moyens d'améliorer, parfois quotidiennement, leurs connaissances et leurs expériences du jeu. Ils réintroduisent des formes de « réflexivité discursive », pour reprendre le terme employé par Anthony Giddens (Giddens, 1987) dans des pratiques qui, sinon, seraient majoritairement dominées par une confrontation répétée à soi et par un contrôle réflexif sur l'action elle-même (pour améliorer son score par exemple). Partager des astuces sur le jeu, recruter des participants pour son escouade en multijoueurs, donner son avis sur telle ou telle production constituent autant de moyens permettant aux joueurs de réintroduire du partage dans des activités peu sociables même lorsqu'elles sont accomplies en coprésence. Faire d'une activité solitaire une activité solidaire ne va pas de soi et suppose, du côté des joueurs, l'identification de leurs faiblesses autant que de leurs compétences.

Ces attitudes témoignent sans doute de ce qu'Hartmut Rosa désigne sous le terme de processus de « dynamisation de soi » (Rosa, 2010). Dans un état de « modernité avancée », en effet, les individus font plus que mener à bien un projet réflexif et biographique tout au long de leur vie. Contrairement à ce qu'il se passait dans la « modernité classique », il ne s'agit plus uniquement de « choisir » d'adopter une identité (un métier, une famille, des convictions politiques et/ou religieuses) et de tâcher de s'y tenir. Face aux risques, aux changements et à la flexibilisation du monde social, il convient selon Hartmut Rosa, de situer socialement son identité et de la renégocier dans le temps. L'identité « héritée » propre aux formes de sociétés dites « traditionnelles », celle, « flexible », de la modernité « traditionnelle » cèdent la place à un « rapport à soi ouvert, expérimental, fragmenté et avant tout transitoire. ». Dans ce cadre, jouer à un jeu vidéo ne peut être entendu comme un simple moyen de production de soi (par exemple dans la réalisation ou l'amélioration d'un score), mais plutôt dans un processus mêlant élucidation de soi (ses connaissances de l'histoire), reproduction, présentation et justification de soi (dans l'échange en ligne ou sur les forums).

Conclusion

Nous l'avons démontré, les éléments signifiants à la base de la conception du jeu *Assassin's Creed* contribuent à définir l'attitude ludique du joueur et surtout à s'y adapter. Néanmoins, l'enquête actuellement en cours, devra permettre de préciser les modalités de réception et les différents régimes d'engagements des joueurs face à cette simulation vidéoludique. Nous nous attacherons notamment à préciser les effets de variables sociologiques telles que l'âge, le genre ou bien encore le niveau de diplôme (dont on connaît l'influence en matière culturelle), mais également la mobilité géographique ou plus généralement le cadre de vie (taille de la ville de résidence, densité urbaine, etc). Cette présentation constitue ainsi la première phase de notre étude.

A un moment où pratiques patrimoniales et ludiques s'hybrident¹¹, il nous a semblé intéressant de se focaliser aussi sur les éléments de patrimoine présents dans les jeux vidéo. Si le premier but recherché dans la simulation vidéoludique revient *a priori* à jouer (et il restera à en préciser les modalités), un jeu vidéo tel qu'*Assassin's Creed* peut cependant s'imposer comme un dispositif de médiation implicite de découverte de l'Histoire et des patrimoines, le joueur s'imprégnant des décors dans lequel le personnage évolue. Dès lors, les joueurs auraient l'occasion de faire (re)vivre un patrimoine singulier, au-delà des scènes de violence, de mort et de destruction représentées dans le jeu.

BIBLIOGRAPHIE

- ARSENAULT Dominic, MAUGER Vincent,
2012, *Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiateur d'Assassin's Creed* in *Nouvelles vues*, n°13.
- BARONI Raphaël,
2007, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris Seuil, coll. Poétique
- CARDON Dominique,
2010, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Seuil, coll. « La république des idées ».
- DAVALLON Jean,
2006, *Le don du patrimoine*, Lavoisier, Hermès Science publication
- ESQUENAZI Jean-Pierre,
2009, *La vérité de la fiction*, Paris : Hermès science publications.
- GIDDENS Anthony,
1987, *La constitution de la société*, Presses Universitaires de France.
- GOODMAN, Nelson,
1998, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon.
- HOGGART Richard,
1970, *La culture du pauvre*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1970.
- HUIZINGA Johan,
1951, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Éditions Gallimard.
- GENVO Sébastien,
2009, *Le jeu à son ère numérique, Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation,
- GENVO Sébastien,
2006, « *Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité* », Ludovia 2006, Saint-Lizier, disponible en ligne : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=88
- JEANNERET Yves, SOUCHIER Emmanuel
2009, « *La socio-sémiotique des médias* », p. 145-150, « Énonciation éditoriale », p. 190, in *Vocabulaire des études sémiotiques et sémiologiques*, sous la direction d'Ablali, D. et Ducard, D. Paris : Honoré Champion-Presses universitaires de Franche-Comté
- JENKINS Henry,
2004, *Game Design as Narrative Architecture*, in WARDRIP-FRUIIN N., HARRIGAN P. (dir), *First Person. New media as story, performance and game*, Cambridge : MIT Press, p. 117-130
- KOCHER Mela,

¹¹ D'une part, les formes de jeux et parfois même les consoles font leurs entrées dans des institutions patrimoniales pour devenir les guides multimédia (c'est le cas de la Nintendo DS au Musée du Louvre) et d'autre part, le jeu se patrimonialise en devenant petit-à-petit et malgré son histoire récente, un objet de patrimoine (des premières expositions lui sont consacrées, Game story, une histoire du jeu vidéo au Grand Palais en 2012).

- 2006, *Spécificités culturelles dans les jeux vidéo : Baldur's gate II et Final Fantasy X-2, deux cas exemplaires de concepts de jeu occidentaux et orientaux*, in BOULAIRE C. (dir), *Le livre pour enfants : regards, critiques offerts à Isabelle Nières-Chevrel*, Presses Universitaires de Rennes
- LEVERATTO Jean-Marc, LEONTSINI, Mary,
2008, *Internet et la sociabilité littéraire*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information.
- PEDLER Emmanuel,
2002, *La figuration de l'espace et de l'appartenance culturelle dans une fiction télévisée : le cas d'une série américaine* in *Protée*, vol. 30, n°1, p. 57-66.
- PRIETO Luis Jorge,
1966, *Messages et signaux*, Paris : Presses universitaires de France.
- RIESMAN, David,
1964, *La foule solitaire*, Paris : Artaud.
- ROSA, Hartmut,
2010, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris : La découverte.
- SCHAEFFER Jean-Marie,
1999, *Pourquoi la fiction*, Paris : éditions du Seuil.
- SIMMEL Georg,
1987, *Philosophie de l'argent*, Paris : Quadrige/Presses Universitaires de France.
- TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel, BERRY Vincent
2011, *Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ?* in *L'Espace Géographique* 40, 3, p. 245-262
- WINKIN, Yves,
2001, *Anthropologie de la communication*, Paris/Bruxelles : de Boeck.