
Ceci n'est pas un jeu. Le plaisir, les « jeux sérieux » et les « jeux graves »

Hécate VERGOPOULOS

GRIPIC / Celsa – Université Paris-Sorbonne

n°71 (Sciences de l'information et de la communication)

hecate.vergopoulos@gmail.com

Charles BOURY

Graphiste indépendant

boury.charles@gmail.com

<http://www.charlesboury.fr/>

MOTS-CLES :

Seirous game, plaisir, recherche & développement, conception, jeux vidéo, jeux graves

RESUME :

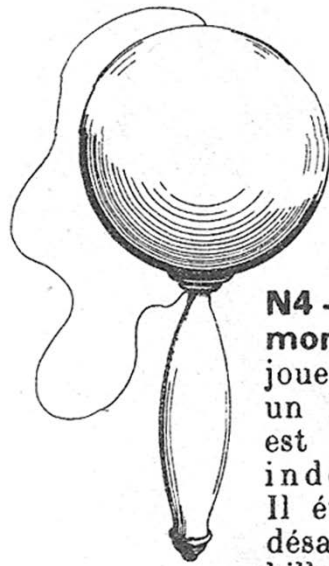
Cette communication s'intéresse à la manière dont se pose la question du plaisir lors de la conception d'un serious game. En nous fondant sur une expérience spécifique de production (celle du serious game ManEGe, conçu dans le cadre de l'appel à projet « Serious gaming » du plan de relance de l'économie numérique en partenariat avec une entreprise d'e-learning et hébergé par la Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord entre décembre 2009 et janvier 2012), nous aborderons les serious games en partant de l'idée qu'ils empruntent les codes formels de la représentation et de l'activité ludique à l'industrie des jeux vidéo en même temps qu'ils mobilisent les codes des situations de formation (formation de soi, formation citoyenne et/ou politique, économique, culturelle, etc.). Nous tenterons alors de comprendre comment se pose la question du plaisir dans ces dispositifs définis à la fois comme jeu et non-jeu et nous proposerons une distinction entre « jeux sérieux » et « jeux graves » qui trouve sa justification précisément dans le rapport aux plaisirs engagé par deux types de serious games.

INTRODUCTION

Lorsque Michel Foucault (1973 [1968]) analyse l'œuvre de Magritte du nom de *Ceci n'est pas une pipe*, il montre que la singularité de l'œuvre repose sur le fait que la représentation – le dessin d'une pipe – est contredite par le langage – « n'est pas une pipe ». Autrement dit, il

s'intéresse à la manière dont deux langages entrent en concurrence pour mieux se contredire l'un l'autre.

Le projet de cette communication est de montrer que dans les *serious games*, on retrouve une tension contradictoire similaire à celle de l'œuvre de Magritte. D'un côté, les *serious games* empruntent les codes formels de la représentation et de l'activité ludique à l'industrie des jeux vidéo (*game design*, *level design*, graphisme, etc.) ; de l'autre, ils mobilisent les codes des situations de formation (formation de soi, formation citoyenne et/ou politique, économique, culturelle, etc.). Autrement dit, le *serious game* semble toujours vouloir dire « je suis jeu – *game* », alors même qu'il ne cesse d'affirmer le contraire : « je ne suis pas (que) jeu ; je suis "sérieux" ».



N4 — Bilboquet monobloc. Ce jouet taillé dans un bloc de bois est absolument indémanchable. Il évite ainsi les désagréments des bilboquets ordinaires que l'on risque souvent de recevoir sur la main.

Joue et jouet

(Carelman, 1980 : 87)

Comment le *serious game* peut-il occuper cette position *a priori* intenable, en étant à la fois jeu et non-jeu ? Comment se joue la question du plaisir à l'intérieur de cette position ? Les *serious games* sont-ils tous égaux face à la question du plaisir ?

Pour apporter des éléments de réponse à ces questions, nous aborderons dans un premier temps la double négation propre aux *serious games* ; celle du jeu et celle du sérieux. Dans un second temps, nous nous demanderons comment on joue dans un tel dispositif en nous focalisant sur la notion de plaisir. Nous proposerons en particulier d'étudier trois types de plaisirs : ceux que nous appelons le « plaisir programmé », le « plaisir de la ruse » et le « plaisir de l'efficace ». Dans un troisième et dernier temps, nous montrerons que ces plaisirs opèrent dans certains *serious games*, mais sont néanmoins absents dans d'autres, ce qui nous amènera à proposer une distinction entre « jeux sérieux » et « jeux graves » autour du pivot de la question du plaisir.

Cette réflexion se basera sur une expérience de conception et, plus particulièrement, sur les questionnements que cette dernière a fait émerger dans le cadre spécifique d'un projet de Recherche & Développement. Le dispositif que nous avons réalisé s'intitule *ManEGe* (*Management energy game*). Il a été conçu dans le cadre de l'appel à projet « Serious gaming » du plan de relance de l'économie numérique en partenariat avec une entreprise d'e-learning. Hébergé par la Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord, sa conception a mobilisé une équipe de professionnels du jeu vidéo¹ et de chercheurs en sciences humaines et sociales² et s'est déroulée entre décembre 2009 et janvier 2012. *ManEGe* vise à sensibiliser les jeunes professionnels du secteur de l'énergie à la complexité des relations et à la compréhension des étapes et procédures de projets dans le secteur de l'électricité. Ce dernier connaît, en effet, de multiples transformations (libéralisation, politiques énergétiques, défis environnementaux), ce qui implique des incertitudes et d'incessantes adaptations pour les acteurs du secteur (collectivités territoriales, bureaux d'études, etc.). *ManEGe* propose ainsi un jeu d'aventure en trois dimensions qui propose au joueur d'évoluer dans un univers post-apocalyptique dans lequel il aura à conduire un projet de développement énergétique afin de reconstruire la Cité.

Cette expérience de conception, nous nous proposons de la livrer de manière réflexive en insistant sur la question du plaisir non pas du point de vue psychologique (ce qui nous aurait conduit à proposer un bilan et une réflexion autour des *play-tests* qui ont été conduits), mais du point de vue communicationnel. Autrement dit, nous aborderons la question du plaisir dans les *serious game* comme un acte de discours, ou une promesse que le dispositif énonce à destination de son joueur et qu'il entend tenir.

1 LE *SERIOUS GAME* : CECI N'EST PAS UN JEU

Quand on analyse un *serious game* ou quand on le conçoit, il convient de s'intéresser à la manière dont jeu et sérieux tentent chacun de contredire l'autre, de l'annuler ou de le déjouer pour comprendre, du même coup, la dynamique et l'opérativité singulière du dispositif. C'est précisément ce que l'on se propose de faire dans les lignes qui suivent.

1.1 Représentations et contradictions



Le *Serious game* : de la contradiction à l'incertitude

¹ Charles Boury, Alban Gégouire, Julien Leuliet, Stéphane Lim, Luc Ploquin, Kévin Sauvourel.

² Sous la responsabilité de Sarah Labelle ont travaillé : Olivier Mauco, Aude Seurrat, Hécate Vergopoulos.

Afin d'étudier les représentations et contradictions que les termes sérieux et jeu mis ensemble peuvent faire émerger, nous proposons de reprendre l'exemple étudié par Michel Foucault. En effet, en 1968, il s'intéresse à l'œuvre de René Magritte intitulée *Ceci n'est pas une pipe*. Celle-ci se compose de plusieurs dessins qui tous donnent à voir la représentation d'une pipe accompagnée d'un texte qui semble nier la prétention référentielle de la représentation et qui a, par ailleurs, donné son nom à l'œuvre. Il montre notamment que la méticuleuse ressemblance de la représentation – la pipe – se voit contredite et niée par le langage. Il met ainsi en évidence la manière dont deux systèmes de signification (le langage du texte et celui de la représentation visuelle) entrent en concurrence pour mieux se contredire.

Plus justement, Foucault explique qu'il ne s'agit pas, à proprement parler, d'une contradiction. Car pour qu'il y ait contradiction, il faut que deux énoncés s'opposent. Or, explique-t-il, « *je vois bien ici qu'il n'y en a qu'un, et qu'il ne saurait être contradictoire puisque le sujet de la proposition est un simple démonstratif* » (1973 [1968] : 13). En somme, si l'œuvre ne propose qu'un énoncé, c'est parce que le langage, à travers son « ceci », est là pour travailler la figure, s'y emboîter et la soutenir.

En tant que spectateur de l'œuvre, Foucault ressent une grande perplexité qui naît de ce qu'il ne saurait trancher : à quoi réfèrent le démonstratif et la négation ? « *Entre la figure et le texte, explique-t-il, toute une série d'entrecroisements ; ou plutôt de l'un à l'autre des attaques lancées, des flèches jetées contre la cible adverse, des entreprises de sape et de destruction, des coups de lance et des blessures, une bataille. Par exemple "ceci" (ce dessin que vous voyez, dont, sans nul doute vous reconnaissez la forme [...]) "n'est pas" (n'est pas substantiellement lié à..., n'est pas constitué par... [...]) "une pipe" (c'est-à-dire ce mot appartenant à votre langage [...]). [...] Mais en même temps, ce texte énonce tout autre chose "Ceci" (cet énoncé que vous voyez se disposer sous vos yeux en une ligne d'éléments discontinus [...]) "n'est pas" (ne saurait équivaloir, ni se substituer à..., ne saurait représenter adéquatement...) "une pipe" (un de ces objets dont vous pouvez voir, là au-dessus du texte, une figure possible, interchangeable, anonyme, donc inaccessible à tout nom).* » (1973 [1968] : 21-22). En décomposant l'œuvre, le démonstratif et la négation bousculent l'ensemble du principe de la représentation picturale. L'œuvre est dès lors balancée dans un espace d'incertitude qui en fait toute la particularité : incertitude qui suspend l'interprétation, incertitude qui fragilise le principe pictural, incertitude qui inquiète la nature même du dispositif.

1.2 Les serious games face à l'incertitude

Lorsque Gonzalo Frasca crée *September 12th* en 2003, il déploie une rhétorique qui n'est pas sans rappeler celle d'un René Magritte analysé par Michel Foucault. Ce dispositif fut conçu pour sensibiliser le grand public aux répercussions de l'attaque du 11 Septembre. Sur la place d'un marché du Moyen-Orient, l'utilisateur manipule une cible. Il peut lancer des missiles sur la foule rassemblée pour tuer les terroristes qui s'y dissimulent. Le problème est que plus il passera à l'offensive, plus il fera de victimes collatérales et, conséquemment, d'adeptes des causes extrêmes mus par un désir de vengeance après avoir vu les leurs mourir.

L'antichambre du dispositif prévient dès les premières secondes : « *This is not a game* » ; avant de poursuivre : « *You can't win and you can't loose. This is a simulation. It has no*

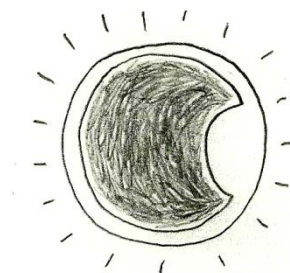
ending. It has already begun. The rules are deadly simple. You can shoot or not. This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror »³.

Dans ce dispositif, tout porte à croire qu'il s'agit d'un jeu. Accessible en ligne, il a été réalisé en Flash. Il repose sur un principe dit « interactif » dans la mesure où l'internaute peut agir sur le dispositif et que celui-ci réagit et évolue en retour sur la base d'un *gameplay* spécifique qui consiste à viser, tirer et observer les effets de ses actions pour choisir, ou non, de viser à nouveau, tirer, etc. En outre, il possède ses propres « règles ». Pourtant, la précaution première tend à nier la nature ludique du dispositif, puisqu'elle dit, à la manière de l'œuvre de Magritte : « Ceci n'est pas un jeu ».

Selon nous, ce dispositif singulier illustre de manière exemplaire ce que sont les *serious games* en général. Il s'agit de dispositifs qui empruntent les codes formels de la représentation et de l'activité ludique à l'industrie des jeux vidéo (*game design, level design, graphisme, etc.*) pour assurer ce qu'on appelle « le *fun* » en même temps qu'ils importent des savoirs ou des informations qui doivent être reconnus comme tels par l'utilisateur dans le cadre d'une situation de formation de soi, de formation éducative, citoyenne, économique, sociale ou politique. Il faut dès lors comprendre les *serious games* comme des dispositifs définis par une profonde incertitude.

1.3 L'antinomie riche des *serious games*

Ainsi, dans les *serious games*, le sérieux et le ludique s'opposent aussi bien dans l'oxymore qui baptisa ces dispositifs que dans les représentations en circulation – Huizinga ne disait-il pas que « *le sérieux s'arrête et s'épuise à la négation du jeu : le sérieux est le non-jeu, et rien d'autre.* » (1988 [1951] : 73) ? Prétendant pouvoir faire coexister les contraires, instituant qui plus est des oxymores entre deux univers de représentations et de pratiques, les *serious games* engendrent des espaces d'incertitude qui, à l'instar de l'œuvre de Magritte, ont la propriété de suspendre la contradiction. Ils font naître des espaces de l'indéterminé entre le même et l'opposé, dans lesquels ce n'est ni le jeu qui s'oppose au sérieux, ni le sérieux qui s'oppose au jeu, mais les deux qui mutuellement s'annulent pour faire exister un plan original de la représentation et de la pratique.



La rencontre des contraires et le troisième objet naissant

³ <http://www.freeonlinegames.com/game/september-12>

2 LES PLAISIRS DANS LE JEU

Les questions qui se posent alors sont les suivantes : comment joue-t-on dans un jeu non-jeu ? Quels sont les plaisirs qui nous incitent à jouer ? Si le jeu est associé au plaisir (Winnicott, 2002 [1971]), le non-jeu est-il absence de plaisir ? Et quand le plaisir se soustrait de l'expérience, le jeu est-il toujours possible ? Pour élaborer des pistes de réponses à ces questions, nous proposons de catégoriser différents types de plaisirs et de les traiter de manière distincte en montrant comment nous avons choisi de leur donner corps au cours de la conception du *serious game* *ManEGe*. Afin de mieux les définir, nous présenterons les jeux vidéo desquels nous nous sommes inspirés dans le but de convoquer cet univers de représentation spécifique du ludique et de la pratique du jeu.

2.1 Le plaisir programmé

Nous avons choisi de rapprocher divers types de plaisirs qui peuvent sembler a priori disjoints : plaisir gestuel de toucher et de manipuler le dispositif, plaisir médiatique de voir et d'entendre, plaisir d'agir de la progression – du labeur, de l'effort – jusqu'à l'achèvement – le souffle, le soulagement d'avoir réussi une épreuve. Cet ensemble, nous l'avons catégorisé comme « le plaisir programmé » dans la mesure où il s'agit d'une série de plaisirs dont la spécificité est d'être stratégiquement anticipés par les concepteurs pour être consommés par les usagers. Ceux-ci les offrent aux seconds et ceux-là sont censés les reconnaître comme plaisirs qui leur sont offerts par les premiers dans le cadre d'un « *contrat de lecture* » programmé (Veron, 1985), ou d'un « *pacte* » communicationnel d'usage (Lejeune, 1996)⁴.



Contrat de gratifications

Diablo III (Blizzard, 2012) s'est imposé comme une référence dans l'élaboration de ce plaisir programmé. Dans ce jeu, le joueur affronte l'armée des enfers. Il doit combattre une horde de monstres les uns après les autres pour pouvoir progresser. Afin de les anéantir, il lui suffit de

⁴ Voir aussi : JEANNERET Yves & PATRIN-LECLERE Valérie, 2004, *La métaphore du contrat*, in *Hermès*, 38, pages 133-140.

cliquer sur les ennemis. Chacun d'eux disparaît de manière singulière : certains sont littéralement atomisés, d'autres entièrement dépecés, d'autres encore fracassés contre le décor. Ces réactions du dispositif aux stimuli du joueur sont mises en scène en grandes pompes : feux d'artifices, flashes, crépitements, etc. Ce que nous appelons une « décharge médiatique » – visuelle et sonore – est présente de manière récurrente et systématique tout au long du jeu. L'objectif de cette régularité associée à la singularité de l'issue de chaque nouveau clic est de créer une attente chez le joueur qui l'invite à poursuivre, en partie pour découvrir les conséquences du prochain clic, mais aussi de le gratifier pour avoir vaincu un nouveau monstre. Le geste, sous la forme du clic, occupe ainsi une place centrale dans le plaisir du joueur. Il est soutenu par le graphisme visuel et sonore des décharges et encouragé par la logique de progression qui promet une décharge originale à chaque nouveau clic, une montée en compétences et, ainsi, la possibilité et la satisfaction d'un dépassement de soi. Cette décharge, en un mot, doit créer chez le joueur ce que Hans Robert Jauss appelle un « *horizon d'attente* » (2007 [1978]).

Dans *ManEGe*, un des objectifs de l'utilisateur est de découvrir l'emplacement le plus adéquat à l'implantation d'un parc éolien sur un territoire. Il dispose, pour cela, d'une carte qui, au début du jeu est incomplète. Pour la déchiffrer, il doit récolter des bouts de carte dans l'univers du jeu. Chaque fragment qu'il trouve lui donne des indices pour en débusquer un autre et doit ainsi stimuler son appétit cartographique. La progression est gratifiée visuellement par le fait que la représentation cartographiée du territoire fait de plus en plus sens au fur et à mesure que l'utilisateur avance, mais encore par le fait qu'elle lui donne accès à une épaisseur narrative faite de détails et d'anecdotes. Celle-ci peut également se révéler à l'utilisateur dans les dialogues qu'il conduit avec les PNJ (personnages non joueurs). L'utilisateur a la possibilité de choisir les répliques de son héros.

Mieux il choisit ses répliques et la manière dont il conduit ses interactions, plus il obtient d'informations qu'il récolte à force de clics. Les effets des gestes de l'utilisateur ont été conçus pour lui donner envie de récolter toujours davantage d'informations. Une grammaire de redondances graphiques a été mise au point pour lui indiquer qu'il est sur la bonne voie : d'une part, un message le notifie de son succès en lui confirmant que l'information a été enregistrée comme récoltée ; d'autre part, l'information change de couleur. Enfin, elle vient s'ajouter à celles qu'il a déjà obtenues sous la forme d'une liste qu'il peut consulter pour connaître son état d'avancement dans le jeu. L'ambition de cette grammaire est de faire naître un désir et un plaisir du clic comme geste à la fois technique et narratif.

2.2 Le plaisir de la ruse

Il existe un autre type de plaisir que l'on a souhaité importer des jeux vidéo dans *ManEGe*. Il s'agit de ce que l'on appellera le *plaisir de la ruse*. Il repose, là encore, sur la manière dont les concepteurs pensent le rapport entre le dispositif et le joueur. Il se définit comme un aménagement d'espaces tactiques de ruse (Certeau, 1990 [1980]) qui doivent donner la relative illusion au joueur d'avoir trouvé « le truc » permettant d'avancer dans le jeu. Le plaisir de la ruse est un plaisir élaboré de manière stratégique par les producteurs qui repose ainsi sur la logique de la feintise (Hamburger, 1986 [1957]).

Dans *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), le joueur évolue dans un château victorien, baigné dans une ambiance fantastique gothique. Son héros est amnésique, mais il se souvient néanmoins qu'il est la proie d'un traqueur. Il doit alors explorer salons, bureaux, caves, laboratoires et cachots, à la fois pour retrouver la mémoire et échapper au monstre qui le poursuit. La progression se fait par résolutions successives d'énigmes. Le joueur doit ainsi d'une part identifier les informations qui sont des indices et les distinguer de celles qui n'en

sont pas. Il doit, d'autre part, savoir mobiliser les bons indices aux bons moments. Ceux-ci sont disséminés dans plusieurs espaces communicationnels du dispositif. D'abord dans l'univers de *fiction*, le *héros* les découvre accrochés sur les murs ou les bureaux du château (cartes, croquis, lettres du héros laissées à lui-même avant de devenir amnésique, mais sentant déjà qu'il perdait les pédales), ou encore à l'occasion de certains *flashes* (voix-off de souvenirs qui reviennent en mémoire, rappelant les événements qui se sont déroulés dans certaines pièces et annonçant, d'une certaine manière, ceux qui sont susceptibles de s'y reproduire à l'heure du jeu) ; ensuite dans l'univers du *jeu*, le *joueur* est notamment interpellé par le dispositif qui décrit pour lui, dans l'inventaire, les objets qu'il récolte, laissant planer les sous-entendus quant à l'usage qu'il pourra en faire dans la suite du jeu. C'est ainsi au joueur de savoir « débusquer », parmi les différentes informations que le dispositif lui fournit, celles qui sont des indices afin de pouvoir progresser dans le jeu, sachant que celles-ci ne se livrent pas explicitement – graphiquement – comme indices.



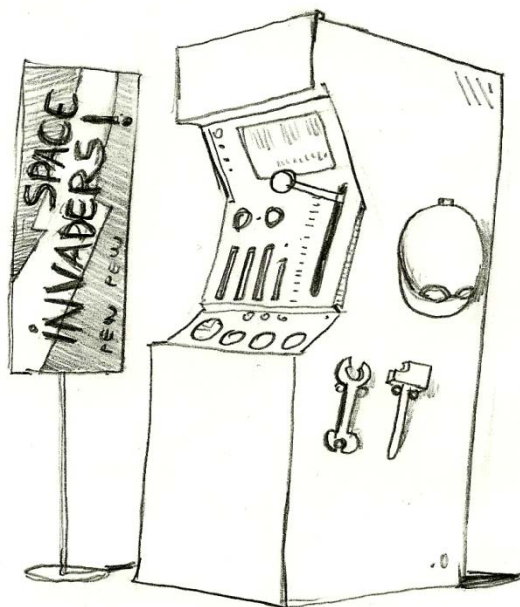
Il y a une astuce. Trouvez-la !

Dans *ManEGe*, nous avons souhaité poursuivre ce projet et disposer des informations à différents endroits qui d'une part, si l'usager les interprète correctement, peuvent faire office d'indices et d'autre part, si elles sont mises en relation de manière pertinentes, peuvent le conduire à penser qu'il a trouvé le « truc » pour résoudre un problème ou surmonter une difficulté. Par ailleurs, nous avons délibérément créé du « bruit » (des informations non pertinentes, mais qui peuvent prendre une forme énigmatique) afin de « noyer le poisson ». Au cours du jeu, l'usager est amené à récolter une tête de biche empaillée. Dans l'inventaire, celle-ci est décrite de la manière suivante : « *Tête de biche. Toujours humide. Au creux de l'oreille droite, elle porte l'inscription : "D'un rôle étouffant et vengeur, il menace les oiseaux du malheur"* ». L'une de ces deux informations n'apportera rien à la progression de l'usager, quant à la seconde, elle lui permettra d'accéder à des informations relatives au territoire, en particulier autour de la zone du Château dit « des Augures », et conséquemment de choisir si ces informations l'autorisent ou non à penser que cette zone peut être favorable à l'implantation du parc.

Autrement dit, nous avons voulu construire une relation avec l'usager qui repose sur l'idée d'un défi vis-à-vis du dispositif et non sur celle de l'achèvement d'un éventuel programme d'action pensé pour lui en amont et présenté explicitement comme tel. C'est ce défi qui doit provoquer le sentiment de ruse dans la mesure où il demande à l'usager de saisir les intentions du dispositif pour rendre à l'information sa complétude. Ce type de ruse, telle qu'elle a été conçue, se situe donc dans un champ pleinement communicationnel. Effectivement il ne s'agit pas pour l'usager d'aller contre la machine ou de berner le système, mais de co-construire sa partie avec le dispositif.

2.3 Le plaisir de l'efficace

Enfin, il existe un troisième type de plaisir que nous avons identifié dans les jeux vidéo qui peut naître de ce que deux temps sociaux souvent pensés en opposition dans nos cultures (celui du délassement et de l'improductif du loisir et celui de la peine et du labeur) se voient confondus en une activité unique : on entre dans une logique de l'efficacité d'un temps libre dans lequel « on ne perd pas son temps ». Il s'agira de ce qu'on appellera le « plaisir de l'efficace ».



Elaborer par le jeu

Dans les opus de la série *Sim City* (Will Wright, 1989), le joueur est invité à s'amuser en créant une zone urbaine et en l'ordonnant au gré de ses évolutions. Ce jeu de gestion permet au joueur de saisir certains des enjeux du travail d'urbanisation par ses possibilités d'action et leurs conséquences sur le territoire. Il est d'ailleurs utilisé dans le cadre de projets pédagogiques et, plus précisément, en situation d'enseignements de la géographie au collège (Ter Minassian & Rufat, 2008). De manière générale, pour le joueur qui, contrairement aux collégiens ne pratique pas le dispositif dans le cadre d'une situation d'apprentissage, il est éventuellement possible de considérer qu'en jouant, il acquiert un certain nombre de savoirs et que cette acquisition ne fait pas rupture vis-à-vis de la situation de jeu : elle s'élabore en parallèle, dans la manipulation du jeu et dans la construction de la partie⁵. On retrouve ici le type de plaisir qu'un lecteur ou un spectateur peut ressentir au contact d'une œuvre littéraire ou cinématographique qui prétend pouvoir l'informer sur le réel (historique ou actuel) comme les romans historiques ou les films recontextualisant explicitement l'action dans une série de faits ayant réellement eu lieu.

⁵ L'idée que la situation d'apprentissage puisse éventuellement faire rupture vis-à-vis de la situation du jeu tient dans la notion de contrat de communication. Cette rupture dépend de la manière dont le dispositif va (ou non) vouloir affirmer qu'il se situe à la fois dans un univers ludique et dans un univers d'apprentissage.

Dans *ManEGe*, la question de l'efficace s'est posée autrement lors de la conception. L'apprentissage n'a jamais été conçu comme un « effet collatéral possible », mais comme une des finalité du dispositif. Penser le plaisir de l'efficace revenait donc à insuffler à l'apprentissage un délassément qui désoriente l'utilisateur vis-à-vis du dispositif (est-il dans un jeu ou dans un dispositif pédagogique ?) et qui lui permette, à l'issue de la partie, de ressentir l'efficacité de cette expérience au cours de laquelle il a à la fois pris du plaisir et appris. Nous avons ainsi conçu une double quête pour le héros. L'utilisateur, s'il doit trouver les zones d'implantation éolienne les plus favorables, doit également résoudre un mystère familial en localisant un trésor. Il est au départ amené à avancer sur le front de chacune de ces quêtes alternativement. Plus il avance dans le jeu, plus il comprend qu'elles sont fortement intriquées et interdépendantes pour finir par apprendre qu'elles seront toutes deux résolues de la même manière. L'utilisateur est donc invité à sortir du seul paradigme du jeu, mais aussi du seul paradigme du sérieux pour entrer dans un troisième paradigme, celui de l'efficace, dans lequel il réalise une activité autre capable de concilier les antagonismes sociaux et culturels du travail – utile – et du loisir – oisif.

3 LES JEUX SÉRIEUX ET LES JEUX GRAVES

Si ces trois types de plaisirs ont été délibérément pensés lors de la conception de *ManEGe*, la question qui se pose est de savoir s'ils sont tous adaptés à l'ensemble de ces dispositifs qu'on appelle volontiers *serious games*. Autrement dit : est-ce que tous les *serious games* posent la question des plaisirs dans les mêmes termes ?

3.1 Contre-exemples

Dans *Darfur is dying* ou *September 12th*, il est proposé de sensibiliser le grand public à la situation du Darfour ainsi qu'à celle des implications de l'attaque terroriste du 11 Septembre. Parler de plaisir programmé pour ces dispositifs pose une question éthique : peut-on vouloir faire en sorte que les joueurs s'amuse en manipulant des populations mises en situation de catastrophe ? Si dans *Diablo III*, les décharges visuelles et sonores ont pour fonction de divertir, le plaisir médiatique dans *Darfur is dying* ou *September 12th*, sachant le rapport référentiel à la réalité très explicite que ces dispositifs affichent, peut-il être comparable ? Dans ces dispositifs, le son d'une rocket lancée sur des civils et les impacts visuels qui en découlent ne peuvent plus être des facteurs de stimulation. Ces « jeux » sont en effet conçus pour engendrer un malaise chez le joueur qui rende possible la prise de conscience. En ce sens, la progression dans le dispositif est synonyme de montée en horreur.

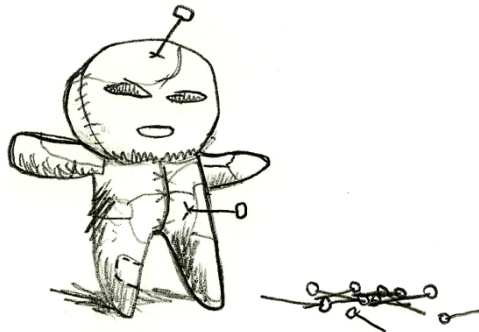
Par ailleurs, ces dispositifs vouent la partie à l'échec : on ne sauvera pas le campement au Darfour, pas plus qu'on ne pourra éradiquer les terroristes du Moyen-Orient. Ils posent la question du plaisir de la ruse de manière frontale. Si l'utilisateur peut parvenir à relever le défi qui consiste à rapporter de l'eau au campement ou à viser juste, il sera amené à recommencer à l'infini : l'eau sera consommée rapidement et le campement à nouveau menacé. Les dommages qu'il provoquera inévitablement engendreront de nouveaux terroristes. Autrement dit, le dispositif donne à l'utilisateur tous les outils nécessaires pour tenter de « gagner » (fournir des moyens de subsistance au campement, éradiquer les terroristes), mais il lui soustrait la possibilité de finir sa partie et conséquemment de sortir victorieux du jeu. Les possibilités d'action qui lui sont offertes dans un jeu classique ne sont ici plus associées au plaisir de la co-construction rusée, mais au cauchemar et à la résignation dans la répétition sans fin, dans un cas cyclique (*Darfur is dying*), dans l'autre exponentielle (*September 12th*).

Enfin, dans *Darfur is dying* comme dans *September 12th*, c'est en « perdant son temps » – le jeu – que l'on finit par comprendre le sens du dispositif : étant donné que le jeu ne se finit jamais, pour le quitter, l'utilisateur doit baisser les bras. L'efficacité du dispositif repose non sur l'idée de plaisir, mais sur celle d'abattement. Les principes du jeu sont ainsi mobilisés pour mieux devenir obsolètes et déceptifs.

3.2 Distinction jeux sérieux et jeux graves

Si ces trois plaisirs posent ici des questions différentes, c'est que les dispositifs concernés ne sont pas seulement des « jeux sérieux », du moins selon le modèle qui a été convoqué en vue de la conception de *ManEGe*. Aujourd'hui, *Darfur is dying* et *September 12th* sont communément catégorisés comme des « *newsgames* ». Nous préférons, cependant, abandonner cette catégorie qui ne fait référence qu'au rapport entre le dispositif et l'actualité (notamment médiatique), mais ne renvoie à aucune spécificité propre au dispositif vidéo-ludique. Nous proposons donc de distinguer ces types de « jeux sérieux » des autres *serious games* en les nommant « jeux graves ».

Un jeu grave est un dispositif qui développe un *gameplay* sans y associer les plaisirs identifiés plus haut, à la fois attendus et présents dans les jeux vidéo classiques. Un jeu sérieux est un dispositif qui développe, au contraire des premiers, un *gameplay* qui doit procurer du plaisir et le prolonger jusqu'à l'issue du jeu. Dans les deux cas, le *gameplay* sert un processus d'apprentissage, d'information ou de formation. Cette nouvelle distinction permet ainsi de replacer les spécificités vidéo-ludique au centre de la définition des *serious games* à partir de la question du plaisir.



Jeux graves

3.3 Le non-plaisir dans le jeu est-il possible ?

La spécificité des jeux graves n'est pas de traiter de sujets « graves » (catastrophes naturelles, sociales ou économiques), car ces sujets « graves » peuvent être traités sur un mode plus fun ou sans gravité comme c'est le cas dans les jeux de guerre actuels (*Call of duty*, par exemple, propose d'engager un conflit contre une nation et son peuple). Ces jeux sont singuliers en ce qu'ils traitent de certains sujets en affichant un ton grave ou tragique qui doit conduire l'utilisateur à ressentir un abattement dû à l'issue du jeu (*Everyday the same dream*, Molleindustria : 2009) ou à l'impossibilité de l'achever (*Darfur is dying* et *September 12th*).



L'effort sans issue dans le jeu grave

Ainsi, le site de *Darfur is dying* prévient : « *Darfur is Dying is a viral video game for change that provides a window into the experience of the 2.5 million refugees in the Darfur region of Sudan. Players must keep their refugee camp functioning in the face of possible attack by Janjaweed militias. Players can also learn more about the genocide in Darfur that has taken the lives of 400,000 people, and find ways to get involved to help stop this human rights and humanitarian crisis* »⁶. Usant d'une rhétorique des grands nombres, explicitant son rapport référentiel à une réalité dès lors identifiée comme catastrophique, affirmant l'utilité sociale du jeu en termes de sensibilisation, mais encore son utilité humanitaire en termes d'actions possibles à réaliser pour ceux qui souhaiteraient s'engager, le dispositif méta-communique en explicitant la relation qu'il entretient (et qui doit être entretenue) avec le thème et le contenu du « jeu » en abattant la distance ludique.

De manière générale, les jeux graves permettent ainsi de remettre en cause la question du plaisir dans les *serious games* de trois manières différentes : 1/ ou bien les trois types de plaisirs ici proposés (plaisir programmé, plaisir de la ruse, plaisir de l'efficace) ne rendent pas compte de la totalité des plaisirs en jeu dans les *serious games* ; et dans ce cas, il existerait une autre forme de plaisir qui reste à identifier. 2/ Ou bien, au contraire, ces trois plaisirs sont les seuls qui définissent les *serious games* ; et se pose alors la question suivante : les jeux graves sont-ils toujours des jeux ? Ou plus précisément : quand le plaisir se soustrait de l'expérience, le jeu est-il toujours possible ? 3/ Ou enfin le plaisir serait un élément non suffisant et non nécessaire pour définir le jeu, contrairement à ce qu'avancait Winnicott.

BIBLIOGRAPHIE

CARELMAN Jacques

1980, *Catalogue d'objets introuvables*, Paris, Le Livre de poche.

⁶ www.darfurisdying.com/

CERTEAU Michel de

1990 (1980), *L'Invention du quotidien*, Paris, Gallimard.

FOUCAULT Michel

1973 (1968), *Ceci n'est pas une pipe*, Paris, Fata Morgana.

HAMBURGER Käte

1986 (1957), *Logique des genres littéraires*, Paris, Le Seuil.

TER MINASSIAN Hovig & RUFAT Samuel

2008, *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?*, in *Cybergeo : European Journal of Geography* [En ligne], consulté le 31 mai 2012. URL : <http://cybergeo.revues.org/17502> ; DOI : 10.4000/cybergeo.17502

HUIZINGA Johan

1988 (1951), *Homo ludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

JAUSS Hans Robert

2007 (1978), *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.

JEANNERET Yves & PATRIN-LECLERE Valérie

2004, *La métaphore du contrat*, in *Hermès*, 38, pages 133-140.

LEJEUNE Philippe

1996, *Le Pacte autobiographique*, Paris, Le Seuil.

VERON Eliseo

1985, *L'analyse du contrat de lecture : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse*, in *Médias : expériences, recherches actuelles, applications*, Paris, Irep.

WINNICOTT Donald Woods

2002 (1971), *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard.