

D.E.A. SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA  
COMMUNICATION

SAISIR LE SENS EN ACTION DES JEUX VIDEO:  
LA MODELISATION DE LA MEDIATION

MABILLOT Vincent  
Directeur de mémoire: J.F. TETU  
Université Lumière LYON2  
Option 1

1992/93

INTRODUCTION

DE LA BEDE AUX JEUX VIDEO

Il y a un an lorsque nous terminions un mémoire de maîtrise de psychologie sur la Bédé, il nous a semblé qu'il ouvrait sur une autre médiation, les jeux vidéo. Le thème de ce travail était centré sur le rôle du public imaginaire dans la création. Ce que nous placions derrière le terme de public imaginaire, c'était l'ensemble des représentations auxquelles l'auteur allait se référer lors de son passage à l'acte de création.

Nous définissions trois niveaux de représentations: Le public imaginaire intime, le public imaginaire individu et le public imaginaire social. L'acte de création était alors la co-gestion de ces trois instances. La particularité de la Bédé était selon nous qu'elle fournissait un modèle riche pour éprouver une hypothèse: Toute création qui envisage d'être publique à quelque degré que se soit, prévoit ses "lecteurs" avec des qualités propres qui font leurs compétences.

Au niveau du public intime il y a ce qui se joue sur la scène inconsciente du désir et de l'affectif. C'est le niveau où la pulsion freudienne est mise en scène. C'est la re-présentation à soi du symptôme, du conflit, du désir qui organise la vie psychique.

Le partager c'est le mettre hors de soi d'où la notion de public imaginaire individu qui va servir cet objectif. En donnant au conflit l'extériorité d'une réalité partagée, il est situé hors du fantasme, il devient symbolique, il peut-être réorganisé afin de dépasser le conflit obsessionnel qui contraint l'individu.

Au travers du public imaginaire social, la représentation s'inscrivait dans un rapport à son environnement tant matériel que social. Rencontre entre des dimensions physiques de la

représentation et ses conséquences dans une société et ses réalités économiques, morales ou politiques.

Ce que nous constatons avec la Bédé (à partir des travaux de S TISSERON) c'est qu'elle mettait en oeuvre un type particulier de problématique pulsionnelle: L'identité aux prises avec la séparation et la métamorphose. Cette problématique se retrouve tant au niveau de la fabula qu'au niveau de la réalisation de la Bédé. L'histoire type de la Bédé est la mise en scène du mythe de l'identité dans laquelle s'engage le héros et avec lui l'auteur et le lecteur, dans une quête visant à constituer ou reconstituer un tout. C'est ce qu'on retrouve symboliser dans la réalisation même de la Bédé, la problématique du trait, qui à la fois tranche dans l'unité de la page, l'osmose absolue, et donne naissance à la forme, à l'unicité. Le gain de l'un est une perte sur l'autre, mais la perte n'est jamais totale, les métamorphoses de la case retrouvent leur unité dans la globalité de la page. On constate dans cette dernière phrase, l'importance que nous accordions au syncrétisme de la forme et du fond. Cette importance est même constituante de la particularité du média Bédé.

Le média, par ces caractéristiques propres, offrira à l'énonciation (dont l'activité de création est une forme) un mode de lecture qui lui est propre et sur lequel l'auteur ne peut faire l'impasse. Face à l'image, le lecteur se retrouve dans un rapport spéculaire, il lui donne du sens en se projetant dans une réalité représentée qu'il renvoie à ses représentations (ceci n'est pas seulement le fait de la Bédé, mais celui de l'ensemble des modèles iconiques). Face à la page, le lecteur est d'abord dans un rapport de globalité avec une image d'images. Le lien d'une image à l'autre n'est pas un lien d'évidence, il est construit selon différents critères (culturels, affectifs, esthétiques...). Cette problématique du lien se retrouve au niveau de la succession des pages. La narration de la Bédé fait donc grandement appel à la compétence du lecteur. C'est ce dernier qui crée l'ordre du récit, faisant qu'ainsi le déroulement du récit échappe en partie à l'auteur. Rien n'empêche le lecteur d'une Bédé de la feuilleter aléatoirement et de l'investir d'un sens qui lui sera propre. D'où le fait que le mythe de la Bédé soit celui de l'identité et non

celui du destin. La Bédé peut-être un univers de quête mais sûrement pas de suspens.

Ce que nous ne nommons pas dans ce travail, c'est que la Bédé était un modèle de médiation. Une forme canonique du rapport au sens du discours construit dans le rapport entre un faire et l'objet. Mais si nous n'étions pas en mesure d'émettre et d'étayer cette hypothèse, intuitivement nous la sentions présente dans les perspectives que nous laissaient envisager ce mémoire.

La Bédé a connu une croissance de sa production artistique et économique tant sur le plan quantitatif que sur le plan qualitatif jusque dans le milieu des années 80. Depuis elle semble s'essouffler, les mensuels ont quasiment tous disparus, le nombre de titres a diminué tandis qu'elle sortait de son ghetto de para-littérature pour décérébrés pré-pubères. Notre hypothèse sur ce phénomène est liée à la particularité de la médiation à laquelle nous faisons préalablement référence. Nous considérons que la spécificité de la Bédé, sa richesse et son succès son le fait d'un nouveau rapport dans la médiation du faire de la lecture à l'objet.

Cette médiation apparaît dans une société en mutation où l'individu change de statut dans ses rapports aux objets. Cette société, c'est celle qui apparaît après la seconde guerre mondiale et qui explose dans les années soixantes en France. Les valeurs qui jusque là géraient le rapport à la réalité sont remises en cause, ce qui explose c'est la société de l'individu reconnu comme unique. Pas seulement dans un élan philanthrope, mais peut-être et surtout pour des raisons économiques, l'individu se singularisant par sa différence à l'égard des modèles préétablis en devenant consommateur de produits qui le rendent différent de son voisin.

Ce qui se traduit dans ce mouvement ce n'est pas seulement le changement de statut des individus dans le social mais aussi le changement de statut des objets même. La valeur des objets se dissout dans le social. C'est le rapport qui s'établit dans un faire du dispositif individu-objet qui donne la valeur et le sens. L'art modélise cette médiation entre objet et le sujet. A Hennion choisit la métaphore du Rock pour montrer comment l'objet de l'art (un groupe comme les Who et sa prestation) brise (au propre comme

au figuré) la séparation symbolique de la scène et se retrouve dans le social-sujet (le public) pendant que dans un même mouvement pulsionnel, le sujet s'empare de la scène-objet.

Ce que fait le lecteur de Bédé en prenant le contrôle du sens du récit, ce n'est pas autre chose. La Bédé est à l'époque le seul média permettant au sujet d'être acteur, co-auteur d'une narration figurative. Il faudra attendre les années 80 pour que la technologie offre d'autres objets ou modifie les objets existants pour que le sujet entre dans une médiation active avec d'autres formes de narrations figuratives. L'électronique et l'informatique sont à la base de ce changement qui donnera naissance au zapping (qui permet de prendre le contrôle du déroulement des programmes en improvisant des hiatus d'une chaîne à l'autre, en agissant instantanément sur le volume du son et les couleurs de l'image), au magnétoscope (qui rompt avec le sens et le temps imposé par le film) et le jeu vidéo (qui fait du joueur l'organisateur d'une narration qui ne peut exister sans lui).

C'est dans ce cadre épistémologique de l'étude de la médiation que s'inscrit notre intérêt pour un de ces nouveaux objets: Le jeu vidéo.

Nous partirons au départ d'une définition rapide des jeux vidéo. Faisons nous d'abord cette réflexion, pourquoi avons nous tendances à parler avant tout des jeux vidéo plutôt que du jeu vidéo?

L'emploi du singulier indiquerait que nous avons une forme particulière d'un objet issu de l'ensemble des jeux. Le pluriel indique en fait que l'on a à faire à un ensemble à part entière. Ce que nous savons par ailleurs c'est que le terme de jeu ne recouvre pas seulement un objet mais aussi une activité spécifique. Le second terme, vidéo, vient du latin *video*, je vois. Le Petit Larousse Illustré<sup>1</sup> nous donne cette définition de vidéo: "*se dit d'une technique permettant d'enregistrer magnétiquement ou mécaniquement l'image et le son sur un support et de les restituer sur un écran en direct ou en différé*". C'est plutôt la seconde partie de cette définition qui nous semble la plus pertinente, ce

<sup>1</sup> "Le Petit Larousse Illustré", 1986, p1064.

qui est restitué, où et quand. Plus intéressant encore, c'est la définition du jeu vidéo qui se trouve à la même page: *jeu utilisant un écran de visualisation du type télévision et dans lequel les mouvements sont commandés électroniquement.*

Les jeux vidéo auxquels nous nous référerons dans ce travail correspondront à cette définition dans laquelle nous retiendrons surtout *jeu utilisant un écran*. En ce qui concerne la nature électronique du dispositif, nous ferons le choix d'un système qui est le micro-ordinateur. D'autres systèmes auraient pu être retenus, comme les consoles de jeux, mais nous verrons par la suite que notre choix est celui de l'appareil le plus complexe au niveau des modes de commandes et de lecture/enregistrement.

A partir de ces définitions sommaires nous pouvons envisager l'objet jeu vidéo comme un dispositif ou un système ayant une forme (ce qui est produit par l'écran et l'ordinateur), une activité (le fait de jouer) et un contenu (le jeu) susceptible d'être un lieu de médiation. Mais le pluriel se réimpose à nous et complexifie la nature de l'objet. Ce qui se produit à l'écran peut-être le résultat de modes de traitements des échanges informationnels différents d'un jeu à l'autre. Le faire lui aussi n'est pas unique. Il est manifeste que la pratique empirique nous amène à supposer qu'entre un jeu où il faut à la vitesse de l'éclair tirer à volonté sur tout ce qui bouge et un autre où il faut rencontrer des personnages qu'on interroge pour découvrir un mystère on n'a pas à faire à la même activité. Dès lors on perçoit qu'il y a là un lieu de médiation riche de par les multiplicités des faire et de l'objet. Si la question que nous nous posons est alors quels sens prennent, ou peuvent prendre les contenus (les jeux) de l'énonciation dans la médiation, il est alors nécessaire de se doter d'un outil qui puisse rendre compte de la diversité de ce lieu de construction symbolique.

PREMIER CHAPITRE

## ASPECTS THEORIQUES

Au cours de l'introduction nous avons rapidement défini notre objet général, l'étude de la médiation à partir d'un dispositif particulier de celle-ci dont l'objet est "Les jeux vidéo". A partir de là nous avons fait un travail de recherche pour voir comment ce lieu de production de discours avait été abordé selon diverses approches. De ce travail de synthèse<sup>1</sup> nous avons retenu qu'il existait peu de littérature sur notre objet en tant que tel. Nous avons donc envisager de trouver un outil qui permette de rendre compte de ces dimensions.

Nous poserons alors la problématique de la construction d'un outil, son pourquoi faire en fonction des perspectives de recherche qu'ouvre l'objet. A partir de là, nous verrons quel type d'outil il nous faut construire.

Cette problématique, nous constaterons en l'abordant qu'elle ne peut être construite sans son cadre épistémologique, sans cesse présent dans la construction de notre discours. Lors de la rédaction se pose quand même une question, doit-on d'abord aborder le cadre épistémologique ou l'objet, sachant qu'ici l'objet est un outil qui doit nous servir à mieux construire l'objet épistémique? Partant du principe que l'objet était fuyant, nous avons décidé que l'épistémologie de notre travail se construirait dans l'élaboration de notre problématique. La problématique en elle-même est empreinte du cadre épistémologique où elle est énoncée, et elle devient la source d'un travail de théorisation

---

<sup>1</sup> Seules quelques grandes lignes de ce travail seront évoquées ici, pour plus de renseignements on consultera la note de synthèse à laquelle il est fait référence: "Jeux Vidéo: L'Écran, l'Image et le Jeu" réalisée par V Mabilot dans le cadre du DEA de SIC 92/93 des Universités Lyon2, Lyon3 et de ENSSIB. (doc. consultable auprès de ces établissements et auprès de l'auteur).

que nous ne manquerons pas de faire dans une seconde partie.

Nous aurons alors un modèle théorique de la médiation qui nous servira, dans une troisième partie, à émettre les hypothèses.

Nous nous servons de celles-ci dans une quatrième partie pour envisager les moyens qui nous permettront de construire notre outil.

## 1-LA PROBLEMATIQUE: CONSTRUIRE UN OUTIL

### 1.1-Perspectives des jeux vidéo comme dispositif de médiation

La problématique de ce travail s'inscrit dans un champ plus large que celui des jeux vidéo. Ce que nous pointons par l'intermédiaire des jeux vidéo, c'est une problématique plus générale de la communication: comment construit-on le sens du discours dans la médiation, les jeux vidéo étant alors pris comme un objet de celle-ci et qui dans notre cadre prend valeur de modèle.

Il y a sous-jacent à cette manière de poser le problème des hypothèses sur le dispositif que nous appelons médiation. Rapidement nous dirons que celle-ci est la rencontre d'un faire et d'un objet. L'étude d'un objet s'inscrit alors dans un projet qui est celui de l'organisation de la production du discours et la construction du sens dans la médiation. Ceci ouvre des perspectives dans la recherche des connaissances et leurs applications.

Prenons l'exemple des jeux vidéo pour éclairer un peu plus notre propos et aboutir à l'expression de notre problématique.

Au cours de notre approche du sujet, au travers de la note de synthèse à laquelle nous avons fait référence au début de ce chapitre, nous avons avancé que l'étude des jeux vidéo dans le champ de la communication était pertinente. L'objet était un lieu de construction du discours, du sens, des représentations au sein d'un système. C'est à dire qu'il se présentait comme un dispositif où des formes hétérogènes produisaient, organisaient du sens pour répondre à des stratégies. La communication est alors représentable par un modèle systémique de l'Organisation tel que

l'envisage JL LE MOIGNE. Dans le modèle en question, le système s'auto-éco-ré-organise, la "fonction" de la communication est d'informer le système sur lui-même, sur son environnement et sur son action (liée à une stratégie, un projet).

Il aboutit à partir de là à la définition d'un Modèle Canonique Du Système-Organisation à trois niveaux:

- le système opérant
- le système d'information
- le système de décision

Le système opérant fait le lien, il est l'interface du système avec son environnement, ce par quoi il communique, ce que M McLUHAN définit comme le médium, une extension des sens de l'individu (comme système complexe), il est la matérialité du dispositif dans ces dimensions technologiques et économiques.

Le système d'information enregistre les représentations sous forme symbolique, il les mémorise et les met à disposition du système de décision. Ainsi ce système va traiter les signes et les mettre en forme pour lui donner du sens au sein du dispositif

Le système de décision va élaborer l'action, c'est lui qui va organiser l'activité du dispositif.

Ces trois niveaux d'un système de médiation sont à l'oeuvre dans les jeux vidéo. Le système opérant, c'est tout ce qui est de l'ordre du fonctionnement et des potentialités de l'ordinateur. Le système d'information c'est ce qui est produit symboliquement par le logiciel au niveau des interfaces de sortie: écran et haut parleur. Le système de décision c'est l'activité du joueur. C'est le faire qui s'élabore à partir des potentialités et des informations des deux autres systèmes répondent plus ou moins bien aux stratégies des différents individus (et des différents champs auxquels ils appartiennent) impliqués dans chacun de ces systèmes (le fabricant de matériel, le développeur et le joueur).

Nous avons ici ouvert le cadre le plus large des perspectives d'une telle recherche: Comprendre comment le faire peut se construire en interaction avec l'objet afin de servir au mieux les stratégies des différents acteurs impliqués dans la médiation.

Pour illustrer notre propos, nous prendrons des exemples de demandes possibles.

Partons de la position d'un fabricant d'ordinateurs. Si nous limitons ses intérêts stratégiques à ses intérêts économiques, il est impliqué dans les retombées d'une étude sur l'interaction entre l'objet et le faire à plusieurs niveaux. Sur le marché de la micro-informatique il est vital pour un constructeur d'innover.

Une des caractéristiques de l'innovation repose sur le développement de nouvelles potentialités des faire des utilisateurs. C'est ce que font au début des années 80 des firmes comme Apple, Atari ou même Thomson en introduisant des modes d'interfaçages qui ne passent plus forcément par le clavier. Elles apportent un faire "physique" dans le rapport entre l'utilisateur et le programme. Ces systèmes utilisent des "souris", des joysticks, des instruments de musiques, des crayons optiques. La particularité de ceux-ci est de traduire un mouvement analogique de l'utilisateur en une commande digitale pour le programme. Il y a un rapport intuitif entre l'homme et la machine. Ce n'est plus l'homme qui parle un langage que la machine comprend, mais la machine qui comprend l'homme. Cette révolution du faire a ouvert le marché en rendant l'utilisation de l'ordinateur plus convivial à ceux qui redoutaient l'obligation de l'apprentissage d'un "techno-charabia", qui d'une certaine manière les soumettaient à la machine.

La réussite d'un tel concept du faire à conduit les firmes les plus implantées sur le marché, comme IBM<sup>1</sup>, à intégrer ces nouveaux concepts dans leur gamme de produit par l'intermédiaire entre autre du célèbre logiciel Windows de Microsoft qui intègre l'utilisation de la souris sur la gamme PC. Si IBM, de par son implantation, peut avoir de temps en temps un wagon de retard, pour les autres firmes précitées, l'innovation est la condition sine qua non de leur survie dans un marché qui a cessé sa

---

<sup>1</sup> Pour la petite histoire, la firme IBM dépense annuellement pour son secteur recherche une masse financière équivalente au chiffre d'affaire d'Apple pour la même période. (Source: Interview d'un représentant d'IBM France sur France Inter lors de l'annonce d'une cure d'amincissement du groupe en terme de licenciements à la fin de l'année 1992).

croissance impressionnante des dernières années. Les innovations coûtent de plus en plus chères surtout si elles ne sont pas pertinentes.

Une partie de la compétition se fait en terme de performances liées à l'augmentation des capacités des différentes mémoires et de la vitesse d'exécution. Mais il n'est pas sûr que cet argument soit de nature à convaincre les acheteurs. Ces chiffres deviennent aussi surréalistes que la capacité des magnétoscopes à mémoriser plusieurs programmes d'enregistrement sur plus d'un an alors qu'on sait tout juste une semaine à l'avance ce qui va s'agiter dans nos petites lucarnes. C'est donc dans l'analyse des faire qu'il y a peut-être le plus à apprendre pour la conception de machines nouvelles qui ne seront pas seulement des bijoux pour développeurs. C'est l'enjeu des systèmes multimédias personnels.

Les fabricants ne sont pas seulement des innovateurs, ils sont aussi des producteurs de machines sur un marché où le critère technologique n'est pas la seule motivation d'achat. C MIQUEL fait ressortir qu'il y a différents types d'utilisateurs mais chez lesquels on retrouve des motivations d'achats communes.

La première d'entre-elle est le premier achat: les gens ne sont généralement pas des experts en caractéristiques techniques des systèmes informatiques. Leur choix va donc être fait en fonction de leur entourage. C'est à partir de ce qu'ils ont vu à l'oeuvre et qu'ils ont essayé qu'ils auront une attitude plus ou moins favorable à une marque. Si ils choisissent un matériel dont ils connaissent un utilisateur, ils se sentent moins seuls au cas où ils se trouveraient dans une situation délicate. Il faut ajouter que compte tenu d'une compatibilité qui n'est pas universelle<sup>1</sup> d'un système à l'autre, le fait d'avoir un matériel

---

<sup>1</sup> Apple, Amiga et Atari ont le même microprocesseur Motorola, mais le reste diffère tant, que les logiciels de l'un ne tournent pas sur les autres. IBM qui utilise des microprocesseurs Intel et a imposé la norme PC a sorti une gamme autour du PS1 qui n'est pas compatible avec tous les logiciels PC. Malgré des différences de microprocesseurs entre Atari et PC qui les empêchent d'utiliser les même programmes, ils peuvent échanger des fichiers (textes, images...) car ils utilisent tous les deux le format de disquette MS DOS de Microsoft. Attention le format de disquette ici, ce n'est pas la taille, mais la manière de coder la disquette. Allez vous y retrouver si vous êtes un novice en la matière...

commun avec son entourage permet d'échanger programmes et données. Ce détail n'est pas négligeable lorsque l'on se constitue une logithèque.

Pour ceux qui ont déjà une pratique, on retrouve un phénomène courant dans les habitudes d'achats, c'est la fidélité à la marque.

A titre d'anecdote, un jour nous avons été témoin d'une scène dans un magasin d'informatique illustrant tout à fait ce propos. Un homme entre et demande au vendeur s'il vend des Atari, c'est bientôt l'anniversaire de son fils. Le vendeur lui explique qu'il est dépositaire Atari, qu'il fait les réparations (c'était d'ailleurs la raison de notre présence) et que pour la marque susnommée il avait des machines, mais dont les capacités (et donc le prix) les destinaient à des applications sûrement supérieures à ce qu'en attendrait un adolescent. Le père explique, ayant connaissance du coût de tel produit que son fils ne lui avait parlé d'une machine moins onéreuse. Ce que lui confirme le vendeur, c'est vrai, mais lui est avant tout concessionnaire Amiga et dans la gamme de prix avancée par le client potentiel, il lui présente le dernier né de la série. Luxe de détails, démonstration de logiciels de jeux, d'éducatifs, le père est impressionné, il n'y connaît rien, mais ça à l'air bien. Mais voilà il ne signera pas aujourd'hui, il faut qu'il en parle avec son fils, car celui-ci a bien précisé un Atari car tout ses copains en ont un. Autre situation, lors d'un repas nous discutons avec un autre père de famille, lui expliquant la teneur de nos travaux sur les jeux vidéo, il nous confiait que lorsqu'il avait fallu faire un choix pour l'achat d'un ordinateur, la question ne s'était pas posée. C'était un tel car tous les copains au collège avaient le même. Autre observation s'inscrivant dans le même contexte, celle de collégiens d'un établissement de l'académie de Lyon que nous avons rencontré. Les adolescents "fonctionnent en bande" et on s'aperçoit en les interrogeant sur leur pratique des jeux vidéo qu'il y a d'un groupe à l'autre des matériels dominants. Il y a déjà le clivage entre console et ordinateur et ensuite il y a l'intérieur de chacune de ces deux grandes familles les différenciations par les marques. Nous proposons deux hypothèses

qui vraisemblablement fonctionnent ensemble. Le groupe est constitué au départ autour de multiples affinités, et le groupe s'engage collectivement sur le choix d'une "famille". Un individu s'intègre à un groupe parce que possédant une machine de la même famille il gonfle (pour employer un terme à la Bourdieu) le capital de la bande, et l'ouvre éventuellement sur un autre réseau laissant entrevoir l'augmentation du nombre de sources de programmes. Ces exemples que nous avons situés dans l'univers de l'adolescence nous les retrouvons dans des groupes d'adultes. Les musiciens utilisent des Atari, les dessinateurs des Amiga, les milieux intellectuels français plutôt littéraires des Apple et les scientifiques plutôt des PC... Ce ne sont pas là des affirmations mais plutôt une idée de la température que nous avons perçue au contact de ces milieux.

Pour le fabricant d'ordinateur, ces approches du comportement de choix sont primordiales. On a à la fois des analyses de ces phénomènes qui sont directement en relation avec les aspects techniques de la machine et des faire qu'elle permet. Les Atari (que nous citons souvent car c'est celui que nous utilisons et dont nous connaissons de fait un peu mieux le monde), offrent en série (donc à moindre frais) un interfaçage Midi (norme d'échange de données numériques généralement appliquée à la communication entre instruments et appareils musicaux). Mais la perspective appliquée de notre champ de recherche s'ouvre certainement tout autant sur la nature sociologique des attitudes d'achats.

Prenons l'argument de la fidélité à la marque. Lorsque l'on sait que l'investissement de l'ordinateur se fait souvent à l'adolescence il est pertinent de penser qu'il faut envisager ce public en fonction du faire qui est le sien. On constate un comportement boulimique à l'égard des logiciels. Le succès est lié à la quantité de programmes auxquels on a accès, que ce soit sur le marché légal ou par les réseaux de pirates.

Le piratage informatique nous pose d'ailleurs question. En quoi est-il préjudiciable au monde informatique? A priori il est un fléau, il distribue quasi gratuitement des programmes du commerce spoliant auteurs et éditeurs du fruit de leur travail. Les seuls qui s'engraissent directement de cette fraude, ce sont

les fabricants de disquettes vierges qui accueilleront les copies. Mais c'est là une vision peut-être trop simpliste du phénomène. A la différence de bien des réseaux crapuleux (drogue, prostitution...) peu d'argent circule<sup>1</sup>. La motivation est cette espèce de frénésie de l'accumulation des fanatiques de l'informatique. En fait pour les développeurs, la perte ne doit pas se compter en nombre de copies frauduleuses mais en ventes qui ont été manquées. La différence est grande, car bien des accumulateurs<sup>2</sup> n'auraient jamais acheté ces programmes. Parmi ceux que nous avons rencontré, nous avons même noté que lorsqu'un programme les intéressait vraiment, ils n'attendaient pas qu'il soit en circulation dans le réseau, ils l'achetaient. Reste le cas des pirates, ceux qui font tomber les protections et que S TURKLE nomment les hackers (dont l'équivalent français serait bûcherons). Ce ne sont souvent pas les utilisateurs moyens. Ils sont eux des passionnés de programmation. Leur motivation est plus de l'ordre d'un défi à leur virtuosité, leur savoir et leur intelligence informatique que le désir de se procurer des logiciels. Ils ne piratent pas pour jouer, ils jouent à pirater. Ils sont souvent très proches des développeurs (à tel point que certains programmes sont piratés avant leur sortie commerciale).

Cette dernière parenthèse nous laisse le loisir d'envisager l'hypothèse que les pirates peuvent s'avérer de précieux auxiliaires du marché de l'informatique. Revenons à notre fabricant, si nous accréditons la théorie que l'achat d'une machine est lié à la quantité de programmes disponibles dans l'entourage (donc à un prix raisonnable pour l'utilisateur), les pirates ne sont peut-être pas tant que ça un fléau. On peut aussi

---

<sup>1</sup> II nous faut exclure néanmoins de notre analyse tout ce qui est de la piraterie du secret et de la confidentialité. On est là non seulement dans une mode piraterie intéressée par un objet qui n'est pas purement informatique relevant de l'espionnage ou de l'escroquerie.

<sup>2</sup> Ce terme est plus juste que celui de collectionneur que nous avons envisagé d'utiliser. Mais le collectionneur traque l'objet rare, l'unique, celui qui donnera sa valeur symbolique et marchande à la collection. Le programme dont les protections ont été piratées sera recopiable à l'identique, sans la moindre altération à l'infini. Certains pirates intègrent même un programme de copie au logiciel qu'ils ont déplombé!

en déduire, que pour un fabricant, la logithèque à laquelle permet d'accéder la machine est capital ce qui le lie complètement aux développeur.

Ainsi lorsqu'Atari met sur le marché le Falcon, il a offert la machine à un certains nombre de développeurs professionnels pour que lors du lancement de celui-ci il y ait suffisamment de nouveaux logiciels qui rendent compte des potentialités de la machine et qui la rendent utilisable. Mais voilà, si la marque jouit d'une solide réputation dans les domaines du jeu et de la musique, elle pêche dans d'autres domaines tant et si bien qu'il ne lui est pas aisé de trouver des développeurs dans d'autres gammes de produits. Cela n'aurait que peu d'incidence si elle visait son public (mais cela ne semble plus suffisant pour survivre dans un marché qui découvre la crise). Le prix du nouvel ordinateur dépassant largement ce qu'un adolescent peut économiser en faisant des petits boulots estivaux (la configuration idéale coûte environ 10 000 francs) la firme doit viser un public qui a d'autres faire, les adultes. Ce que connaissent les adultes dans leur entourage ce sont les produits qui tournent sur PC et Apple dont la logithèque de base est composée de logiciels de Microsoft. Atari qui n'a pas les faveurs de cet éditeur (compte tenu de son public originel), a donc dû travailler à la conception d'un logiciel maison qui ressemble à s'y méprendre au Works de Microsoft et qui s'appelle ni plus ni moins qu'Atari Works. Vu son style il ne déroutera certainement pas ceux qui connaissent le modèle original.

Ces perspectives sur l'intérêt des faire pour le fabricant nous l'avons entraperçu, sont directement en prise avec le deuxième maillon du champ de l'informatique que sont les développeurs. Eux sont peut-être d'ailleurs les plus directement liés à une connaissance de la médiation.

Les développeurs sont partie prenante de la médiation dans son faire. Ils sont en une position d'énonciateur. Ils sont ceux qui vont exploiter la forme, les dimensions de l'objet pour organiser le processus de discours. Ils se retrouve dans une position énonciative particulière que nous avons préalablement rencontré dans l'univers de la Bédé, celle d'une interaction postulée. Leur

énonciation ne prendra de sens que selon ce qu'en fera le lecteur.

Nous pouvons d'hors et déjà envisager deux perspectives de problématiques, l'une économique, l'autre énonciative. L'une et l'autre étant indéniablement conjointe dans des perspectives de créations et d'innovations.

Partons de la perspective énonciative, peut-être parce qu'elle semble plus noble car pas forcément empreinte au départ de considérations purement mercantiles, mais oeuvre d'expression de soi et donc d'existence de l'individu (mais cette vision n'est peut-être que le pur fruit d'une culture européenne en opposition à une conception américaine des valeurs). Nous ne nous étendrons néanmoins pas particulièrement sur ces perspectives car elle rejoignent celle que nous avons envisagé dans notre travail sur la Bédé.

Situons nous dans la perspective de la création, notre analyse permettrait d'essayer d'accéder aux enjeux de l'énonciation aux niveaux intime, individu et social possible à partir de l'objet. Nous pouvons envisager une recherche des pistes de ce qui est exprimable, analyser une part des succès ou échecs d'un projet de communication. Les domaines d'investigation sont nombreux et rejoignent des préoccupations économiques à l'exemple de ce reportage de CNN (la chaîne américaine d'informations en continu) fin Mai 93. Lors d'un salon annuel qui se tenait en Californie et où sont présentées les dernières nouveautés en matière d'informatique, un logiciel particulier était proposé. Il est destiné <sup>X</sup> fameux raiders. Afin d'optimiser les opérations boursières en diminuant le temps de réaction à l'information entre la prise de décision et l'exécution de l'ordre, le marché boursier était représenté sous forme iconographique. Les entreprises étaient représentées par leur logo distinctif tandis que les informations pertinentes les concernant étaient signifiées par des couleurs et les valeurs par des volumes. Le terme de raider prenait alors tout son sens, l'opérateur se livrant alors à une guerre économique traitant ses objectifs à l'aide d'un joystick à l'image des pilotes américains de la Guerre du Golfe qui descendant triomphants de leurs avions s'exclamaient sur CNN: "Wahou, c'était comme un jeu vidéo". A la limite cette perspective peut

faire peur! D'autant plus que l'idée est de l'adapter en réalité virtuelle.

Cet exemple nous incite à avoir un regard critique sur ce qui peut se jouer autour de notre projet, mais aussi une ambition constructive. Notre devoir de recherche est aussi d'établir un modèle de la médiation qui soit critique et apte à pointer ce qui se joue tant dans le domaine des pratiques que dans, celui souvent plus sous-entendu, des idéologies à l'oeuvre.

D'autres projets d'étude peuvent aussi au niveau des développeurs, et en particulier ceux des jeux vidéo, envisager les faire comme lieu d'une forme originale de création artistique qui prennent en compte les modalités de l'objet. Ce phénomène s'est fait par tâtonnements successifs dans la Bédé. En intégrant les particularités du support, les auteurs ont détaché et autonomisé cette forme d'expression artistique des autres qui étaient à sa base, la littérature, le cinéma et les arts graphiques. Un travail sur les spécificités de la médiation des jeux vidéo pourrait ouvrir sur une dimension artistique.

Mais les développeurs ne travaillent pas que sur des créations qui leur sont propres. Ils répondent à des commandes. L'analyse de la médiation deviendrait dans ce cas un lieu de réflexion sur l'adaptation du projet à ses utilisateurs. Nous allons encore reprendre l'exemple de la Bédé. Face à certaines situations d'échecs dans les apprentissages de la lecture, des pédagogues ont pensé utiliser les bandes dessinées pour intéresser leur public en difficulté. Il s'est avéré que c'était une erreur pour au moins deux raisons: la lecture alphabétique est linéaire, horizontale et digitale tandis que dans la Bédé, il y a une primauté de l'image qui amène à une lecture globale, sans direction obligatoire et fonctionnant en partie sur un modèle analogique. La seconde est plus psychanalytique, car le lecteur est pris dans les enjeux du trait que nous avons évoqué dans notre introduction, et qui engage le lecteur dans des espaces de représentations qui mettent à l'oeuvre des modèles qui s'opposent à ceux que mobilisent l'apprentissage de la lecture.

C'est dans ce cadre que se retrouve impliqués programmeurs et utilisateurs. Les utilisateurs ont généralement une appréhension

des objets qui relève de leurs modèles d'assimilation et d'accommodation à leur environnement en général. Ainsi on peut espérer, par les modes d'investigations qu'ouvrent nos concepts, se poser différemment les questions de gestions des utilisateurs dans le programme. Pourquoi les joueurs sur ordinateur sont d'abord des jeunes hommes ayant une logique plutôt mathématique? Est-ce parce qu'ils sont proches du modèle des programmeurs? Quel types de mise en scène de jeux vidéo peuvent s'adresser aux processus d'apprentissage d'un type de public?

On a pu se rendre compte au travers de ces différentes perspectives que les jeux vidéo étaient des lieux propices à l'étude de la médiation par l'interaction des faire et les dimensions de l'objet.

Par ailleurs, nous avons eu le loisir d'utiliser ces jeux. La situation particulière que nous avons citée précédemment (le fait d'être en contact quotidien avec des adolescents en tant que surveillant d'externat), nous a permis d'avoir accès à une logithèque relativement conséquente. Nous avons constaté que la multiplicité des jeux donnaient lieu à des contenus et des pratiques diverses. C'est pourquoi pour étudier les effets de la médiation par les jeux vidéo il nous a semblé pertinent de construire un outil qui rende compte de leurs différences que ce soit au travers des faire qui les distingue que des dimensions à l'oeuvre dans leur mise en scène.

## 1-2 La modélisation: outil d'étude de la médiation des jeux vidéo

La problématique de ce travail nous l'avons plus au moins discrètement posée. Partant d'une interrogation sur la pertinence des jeux vidéo comme lieu de médiation et des perspectives qu'elle ouvrait, nous avons buté sur la variété des jeux. La multiplicité est à la fois facteur de richesse de l'objet, mais elle le complexifie tout à la fois. Ainsi à partir d'un même objet matériel (un ordinateur), nous nous sommes retrouvés avec plusieurs processus de médiation.

En suivant des préceptes cartésiens, nous aurions pris notre mal en patience, bien situé à quelle branche de la science nous

appartenions pour établir une grille de saucissonnage qui catalogue les jeux comme différents. Nous aurions pris des critères qui permettraient de classer les jeux vidéo dans notre perspective scientifique afin d'en tirer des lois.

Prenons un exemple illustratif. Admettons que ce travail soit fait dans un cadre sociologique, nous aurions défini des critères hiérarchiques faisant ressortir la hiérarchie des phénomènes sociaux et allant du simple au compliqué à partir duquel tel jeu appartiendrait à tel ensemble. Alors notre sociologue chercherait à mettre en évidence que les gens pratiquent un jeu parce qu'ils appartiennent à tel groupe socioculturel. Les intellectuels seraient vraisemblablement associés aux jeux de réflexion et les imbéciles à la destruction intuitive de vilains petits monstres venus de l'espace. Mais voilà, notre sociologue sort de son labo et attiré par les néons rentre dans une salle de jeux. Là, surprise, mêlé à la fange sordide qui hante ces lieux de plaisirs, il voit une valise posée au pied d'une borne de jeu vidéo, relevant les yeux il découvre un homme desserrant la cravate de son col blanc, relevant ses manches et s'appliquant alors à appuyer frénétiquement sur un petit bouton rouge d'une main et en maniant au réflexe une poignée de l'autre main. Cas isolé, se dit-il. Il ressort se disant que c'est l'exception qui confirme la règle. Mais voilà, son aventure dans la ville le conduit dans une grande surface où il voit un petit garçon de dix ans tout au plus qui tente de convaincre sa mère d'acheter une boîte de disquettes vierges pour son ordinateur. Celle-ci lui dit qu'il a déjà beaucoup de jeux. Mais les enfants savent ce qu'ils veulent et argumentent. Il explique que son copain a des nouveaux jeux à copier dont un jeu d'échecs. Ce à quoi elle lui oppose qu'il n'a pas besoin de disquette pour jouer aux échecs, il y a un vrai jeu à la maison. Mais celui-ci est différent lui rétorque-t-il, Lorsqu'on prend une pièce à l'ordinateur ou le contraire, on voit les pièces qui s'animent et qui se battent. Deux contre exemples coup sur coup commencent à ébranler les certitudes de notre homme. Il a dû se tromper de critères pour établir sa loi.

En fait ce que néglige une logique cartésienne dans sa nature disjonctive, c'est que l'objet n'est pas empreint de déterminisme,

il ne peut-être pris en dehors de son environnement. Ceci implique qu'il doit être mis en relation avec son environnement, en interaction c'est à dire comment il communique au sein de celui-ci. L'objet devient selon la terminologie de JL Lemoigne un processus, les éléments qui le composent des unités actives. Ce qu'a omis notre sociologue, c'est que le terme de jeu ne recouvre pas seulement un élément, mais une activité, un processus. En réalisant sa classification, notre chercheur a détruit la dimension dynamique de l'activité de jeu.

Cette anecdote fictive prend d'autant plus de sens que nous avons situé les jeux vidéo dans le cadre de la médiation qui, s'intégrant au modèle communicationnel, ne peut être modéliser par un modèle dynamique. Une typologie analytique serait alors inadéquate pour rendre compte des processus en jeu autour de notre lieu de médiation.

Notre problématique va donc être de trouver un outil qui permette de différencier les processus qui caractérisent des modèles de médiation. Ce qui en d'autres termes et appliqué à notre cadre de recherche se traduirait par:

**Construire un modèle canonique de la médiation qu'offrent les jeux vidéo.**

L'intérêt d'une telle problématique est qu'elle a pour projet d'offrir un outil pour modéliser d'autres projets tels ceux que nous avons envisagé antérieurement. Il nous faut maintenant produire les hypothèses à partir desquelles nous construirons notre modèle. Ces hypothèses seront elles-mêmes le produit d'un exposé du contexte épistémologique auquel nous avons fait et ferons référence.

## 2-EPISTÉMOLOGIE DU DISPOSITIF DE LA MÉDIATION

Cette partie épistémologique sera abordée selon trois angles. Le premier fera le point sur la place de notre recherche dans un contexte épistémologique globale de la communication et des notions de systèmes. Le second situera le sujet épistémique par

rapport à son objet, quel rapport s'établit entre le chercheur et son objet. Le troisième construira l'objet épistémique au regard de la problématique que nous avons dégagée et du contexte épistémologie où nous nous situons.

## 2.1-Médiation, modèle communicationnel et épistémologie systémique

Ce que nous entendons par médiation, c'est un dispositif communicationnel, le lieu d'un faire à partir duquel est ou peut-être construit le sens d'un discours. Nous appellerons objet le lieu de la médiation .

Cette définition de la médiation, à laquelle nous avons déjà fait référence plusieurs fois, plus ou moins implicitement, ne tombe pas du ciel. Elle est l'aboutissement d'un travail épistémologique qui a précédé la rédaction de ce mémoire et qui s'est affiné au fur et à mesure.

Il nous semble fondamentale de situer cette recherche par rapport à son champ, la communication.

Depuis la Seconde Guerre Mondiale, la communication a joué un rôle capital dans la réorganisation du champ scientifique. A cela il y a plusieurs raisons conjointes. L'émergence de l'importance de la communication est tout d'abord liée au fait que des interrogations sur le rôle des médias qui traversaient divers champs scientifiques (philosophie, sociologie, psychologie...) rencontre une demande socio-politique. La croissance fulgurante de la presse depuis le XVIII<sup>ème</sup> siècle traduit indubitablement une modification des rapports sociaux. La production et la consommation de discours organisent une nouvelle culture qui traduit les enjeux idéologiques dont le XXI<sup>ème</sup> siècle hérite. A partir des années 20 , l'Ecole de Francfort, autour de penseurs comme M WEBER, H MARCUSE, T ADORNO entre autres, s'interroge sur le type de culture que peuvent produire les médias dans ce que J HABERMAS nommera l'espace public. Ils construisent une critique des discours de cette culture de masse qui soumet l'individu aux idéologies dominantes répressives. Les médias sont alors les outils d'une manipulation de l'opinion au service de la classe dominante. Il faut rappeler que l'ensemble de ces sociologues et

philosophes sont aux premières loges pour assister à l'utilisation massive des médias menée par Goebbels pour développer l'idéologie nazie et installer le fascisme hitlérien au pouvoir. Cette modification du paysage politique allemand fera que la plupart d'entre eux choisiront l'exil aux Etats Unis.

Aux Etats Unis à la même époque, on a une toute autre opinion du rôle des médias. La culture de masse permet à chacun d'avoir un peu accès à la culture à contrario de la culture d'élite qui est le modèle culturel que défendent les Européens. De plus l'industrie culturelle est prospère et les Américains sont peu critiques de ce qui gagne de l'argent. C'est d'ailleurs pour cette raison, pour faire fortune, que la plupart d'entre eux ont posé leur maigre valise sur le Nouveau Continent. Le monde qu'ils se sont construits est celui du Rêve et l'industrie culturelle américaine au travers entre autre du cinéma, met l'American Dream en image. Mais surtout cette industrie joue un rôle essentiel dans la construction de cette jeune nation en produisant une représentation commune, un standard où chaque immigrant se retrouvera, s'identifiera et deviendra Américain. Ce rôle des médias et de la communication est développé parallèlement à l'école de Francfort par l'école de Chicago et entre autre par J DEWEY. Il faut lui associé, au sein de la même école les travaux de CH COOLEY et HG MEAD qui propose une analyse psychosociologique du rôle des médias à partir de notions comme l'interaction et la réflexivité comme organisateur des relations du soi au groupe. Le champ naissant de la communication américaine est fortement influencé par le courant béhavioriste qui irrigue l'ensemble de la pensée scientifique du continent. Le behaviorisme étudie les comportements sur le principe du stimulus réponse. Il ne s'intéresse pas à ce qui se passe entre, dans la "boite noire", il observe c'est le résultat d'une stimulation, d'une modification de la situation de départ.

La montée du nazisme et l'arrivée de la guerre vont avoir des conséquences fondatrices d'une nouvelle vision de la science.

Tout d'abord il y a l'exil d'un grand nombre d'intellectuels européens qui fuient la répression dont ils sont et seront à plus au moins à long terme victimes. Ainsi se retrouvent aux Etats Unis

la plupart des éléments de l'école critique de Francfort, mais aussi bon nombre de scientifiques de toutes branches, des sciences dures aux sciences humaines, des mathématiques à la psychologie.

D'autre part le gouvernement américain considérant comme inéluctable l'entrée des Etats Unis dans le conflit, décida d'engager un grand nombre de programmes de recherche pour s'y préparer. L'ensemble des milieux scientifiques furent mis à contribution. Bon nombre des nouveaux immigrants s'engagèrent compte tenu de leurs compétences.

La communication devint un des domaines phares de ces programmes. Les objectifs étaient tout à la fois techniques (optimisation des systèmes de transmission), psychosociologiques (comment préparer les troupes et la population au traumatisme d'une entrée en guerre, maintenir leur moral, comprendre les effets et les mécanismes de la propagande...) ou militaires (travailler sur les systèmes de codages et de décodages). Ces demandes rejoignent les préoccupations de chercheurs qui dans cette économie de guerre se voient allouer des budgets conséquents.

Les deux courants, celui des critiques (l'école de Francfort) et des empiriques (avec des personnalités américaines comme le politologue HD LASSWELL ou le psychosociologue C HOVLAND où des immigrés comme le psychologue allemand K LEWIN ou le mathématicien et sociologue viennois PF LAZARFELD) étaient alors opposés. Le premier privilégiait l'analyse des discours au regard du contexte social en référence au marxisme. Le second mettait lui plus sur la fonctionnalité de la communication, ses effets.

A la fin du conflit ces deux courants vont se joindre sous l'impulsion de plusieurs hommes qui seront en quelque sorte les fondateurs de la communication.

C SHANNON et W WEAVER proposent un modèle communicationnel à partir duquel ils établissent une théorie qui évalue la quantité d'information véhiculée d'un émetteur à un destinataire. Cette théorie ne nie pas l'importance de la signification, elle la considère comme aussi importante que l'aspect technique, liant les deux. L'information est envisagée dans un système où la sémantique et le symbole sont en interaction. L'apport essentiel de cette

théorie est qu'au regard du contexte scientifique, elle donne une valeur à l'information comme unité de base de la communication. Elle devient mesurable. En France c'est par l'intermédiaire de la psychologie sociale que cette théorie va être diffusée.

Cette théorie sera enrichie par un professeur de C SHANNON, N WIENER. Philosophe et mathématicien, il s'engage dans la balistique durant le conflit. C'est là qu'il observe deux phénomènes essentiels.

L'un d'eux est le comportement des systèmes lors d'un tir. Ils se comportent comme un tout où l'inertie joue un rôle régulateur. D'autre part il met en évidence l'importance de la rétroaction, du feedback, lorsque le canonier et le pointeur réajustent le tir en fonction des tirs précédents. Il propose alors une nouvelle vision de la communication comme un mode par lequel un système auto-régule son activité pour atteindre une finalité en fonction de son environnement.

Cette théorie est celle de la cybernétique. Très vite elle dépasse le cadre de la mécanique pour proposer un nouveau modèle épistémologique fédérant l'ensemble des sciences autour du paradigme de la cybernétique. Elle envisage différemment les objets scientifiques, c'est à dire qu'ils sont considérés comme des systèmes dynamiques qui ne sont pas déterminés par des propriétés et des lois. Les systèmes évoluent, se régulent à partir de leur communication, de leurs échanges dans leur environnement.

La cybernétique va rapidement se développer dans de nombreux champs scientifiques et participer à leur rapprochement autour de concept commun, celui de système général (proposé par L VON BERTALANFLY) et de communication.

Cette refondation de la science qu'appelle la cybernétique est basée sur un renoncement à la séparation entre les différentes branches de la recherche. Elle répond de la part de N WIENER à une double démarche. Celle du mathématicien qui observe des phénomènes dans le cadre de sa pratique et celle du philosophe profondément marqué par la folie de la guerre.

Le mathématicien découvre que pour pouvoir vivre, se maintenir, les objets doivent communiquer pour s'adapter à de

nouvelles situations.

Le philosophe considère que la guerre est le résultat d'idéologies sectaires qui d'une manière ou d'une autre prônent l'exclusion.

Le modèle communicationnel est alors posé comme réponse à ce mode de pensée en instaurant la communication comme idéologie du lien.

Néanmoins ce courant ne deviendra influent que dans les années 60 et 70 par l'intermédiaire de ses applications dans les sciences sociales comme l'anthropologie (avec notamment M MEAD et G BATESON), la psychosociologie (avec les approches interactionnistes d'E GOFFMAN ou ET HALL) ou de la psychologie (P Watzlawick et sa notion d'homéostasie familiale).

Néanmoins si la théorie cybernétique ouvre le champ de la communication en mettant en évidence ses effets, la signification sémantique lui échappe. Elle énonce une approche du comment, plus que du quoi.

C'est ce à quoi s'intéresse une autre approche épistémologique, le structuralisme.

Ce courant prend sa source en Europe au début du XXI<sup>ème</sup> siècle dans le champ de la linguistique essentiellement à partir des travaux du Suisse F DeSAUSSURE.

Ainsi à partir des signes il distingue Parole et Langue, signifiant et signifié. Les signes sont étudiés comme un système structuré (arbitrairement).

Pour étudier la signification d'un tel système, il faut l'envisager dans sa synchronie et sa diachronie, c'est à dire à partir de son faire et de son devenir, son action et sa transformation.

Le structuralisme va prendre tout son essor dans les années 60 autour de plusieurs personnalités.

L'une des plus importantes est le Français R BARTHES qui propose une approche des signes comme système de signification à partir de la sémiologie.

*"La sémiologie s'attache à décrire les lois d'agencement, voyant dans ceux ci les parties des divers niveaux d'interprétation offerts par la lecture (...) pour rendre compte*

du signifié et du signifiant ou a recours à des mots d'esthétique, de style, de psychologie, voire de sociologie, tous domaines où s'incarnent le sens à des degrés divers selon que nous traitons de dénotation ou de connotation."<sup>1</sup>

De cette définition on dégage là aussi comme dans la cybernétique un mouvement de conjonction entre divers champs scientifiques.

C'est dans ce mouvement que s'inscrivent les travaux de l'anthropologue C LEVI-STRAUSS, du psychanalyste J LACAN, qui cherchent derrière les faits, leurs agencements, la logique interne du système. Le philosophe marxiste L ALTHUSSER participe à ce mouvement en y introduisant le rôle de l'idéologie qui selon R BARTHES, est véhiculée par les instruments de communication. (on notera que ces notions opèrent un rapprochement avec les approches de l'école de Francfort.)

Issu de ce courant Genevois, J PIAGET va entreprendre un renouvellement épistémologique à partir de ces travaux sur l'acquisition des connaissances en psychologie génétique. Il établit une théorie constructiviste où l'individu et ses connaissances sont en devenir à partir des faits de l'expériences. Selon lui les significations se construisent sur les modèles de l'adaptation du sujet à l'objet qui, par son action, le transforme.

Ce qui prime à partir de là, c'est la notion de modèle dans l'acquisition des savoirs.

A la fin des années 70, la cybernétique et le structuralisme vont se retrouver au sein d'un courant épistémologique: la systémique. En France, c'est autour d'E MORIN que s'est construit le paradigme systémique. Le système est une unité globale organisée d'inter relations entre éléments, actions, individus.

J DE ROSNAY propose de développer une vision globale des systèmes, une vision complexe.

Cette vision n'est pas celle du réel, mais de la représentation que l'on s'en fait. Le raisonnement fonctionne alors sur des modèles pour tenter de maintenir la complexité dynamique de l'objet, qui devient un processus, un système

---

<sup>1</sup> in "Communications" N°4, p130.

auto-éco-ré-organisé. Ce que propose l'épistémologie systémique, c'est un projet de compréhension des phénomènes. Cette compréhension passe par la modélisation du projet de connaissance au regard des paradigmes du système général. Ce modèle conceptuel que JL LEMOIGNE situe à la conjonction des procédures cybernétiques et structuralistes. C'est à dire que l'épistémologie systémique propose d'envisager la représentation d'un phénomène actif, perçu identifiable par ses projets dans un environnement dans lequel il fonctionne et se transforme.

Ce que propose l'épistémologie systémique c'est de construire un projet de connaissance actif, de lui donner un cadre pour comprendre un phénomène sans le mutiler, de saisir son quoi et son comment en adéquation avec le projet de recherche.

La communication s'inscrit dans ce contexte pour deux raisons: elle est contenue dans le paradigme systémique comme constituante de celui ci et elle construit ses projets de recherche à partir de ce même paradigme.

Les processus qu'elle se propose d'étudier nous sont perçus parce qu'ils communiquent, qu'ils portent, qu'ils échangent, qu'ils auto-éco-ré-organisent des informations. Ensuite l'épistémologie systémique est féconde pour modéliser la communication comme système autonome de traitement de l'information.

C'est donc à partir de ce cadre de référence que nous construirons notre projet de recherche à partir du rapport qui s'établit entre problématique et le sujet épistémique (le chercheur). Ceci sera la base de modélisation de l'objet épistémique. Modèle à partir duquel nous établirons les hypothèses qui nous permettrons de proposer une méthodologie adéquate..

## 2.2 Le je du nous: les enjeux du sujet épistémique

Découlant directement du paradigme systémique, la place du sujet épistémique est centrale dans le projet de recherche.

Dans la méthode analytique, le chercheur est disjoint de l'objet au nom de la sacro-sainte objectivité. Le modèle qui rendra compte de l'objet se présentera comme préhensible par la

raison pour n'importe quel sujet, considérant l'observateur comme neutre.

La méthode systémique postule que le sujet épistémique ne peut-être neutre à l'égard de son projet de connaissance. La modélisation systémique d'un phénomène sera alors prise dans une double contrainte, ou plutôt une double projectivité.

L'une est la projectivité du phénomène sur le modèle, ce en quoi l'acte de modélisation est susceptible de rendre compte du phénomène (nous traiterons ultérieurement de cette dimension).

La seconde est l'interaction projective entre le sujet et son modèle, son projet. C'est de cette dimension que nous allons traiter présentement.

Cette dernière est reflétée dans les enjeux de l'énonciation, celle du je et du nous de cette monographie. Enjeux qui d'un pronom à l'autre s'enlacent.

Commençons par le nous, considérant que le je lui est sous-jacent, qu'il est implicitement présent dans le nous alors qu'en tant que tel, il n'apparaît pour ainsi dire jamais.

Le nous procède de stratégies énonciatives de l'ordre du discours qui ont des effets parfois contradictoires.

Tout d'abord il fonctionne comme une convention ou une norme d'un discours scientifique encore empreint des vieux démons du cartésianisme qui vise à l'objectivité. Par le pluriel, l'auteur qui est seul avec son objet, s'en détache en le partageant. Il s'inscrit dans un champ collectif et social d'une pensée partagée. Par l'emploi du nous, n'importe quel individu est amené à faire les mêmes constats que le chercheur, car utilisant le même modèle de pensée. Cette conformité au discours d'un champ est propice à une approche bourdieusienne de la reproduction au sein du champ.

Le chercheur, plus particulièrement le jeune chercheur de DEA, occupe une position par rapport ou dans ce champ scientifique. De la reconnaissance des pères, dépend une part de sa mobilité au sein du champ. Les pères favorisent ou non ce changement de place dans la mesure où elle confortera la leur au sein du champ et par rapport aux autres champs sociaux (politiques, économiques...). Ce renforcement se fait entre autre autour de la notion de capital, et plus particulièrement, pour le champ scientifique, de capital

culturel (dans une vision peut-être trop idéaliste du champ scientifique).

L'accumulation de capital permet d'accéder à des positions dominantes ou de s'y maintenir au sein d'un réseau. On proposera ici une notion de capital relationnel, comme l'ensemble des relations directes avec d'autres acteurs qui occupent hiérarchiquement, au sein de ce réseau, une position de proximité avec un champ de pouvoir (lieu symbolique de décision de la position des acteurs d'un champ, du réseau auquel ils appartiennent au sein d'un champ, d'un champ par rapport à un autre).

Le discours scientifique est à la fois justification symbolique et contribution à l'activité du réseau. La redondance des théories le fait exister.

L'attachement à un discours est une marque de reconnaissance des acteurs entre eux et des positions occupées par ceux-ci selon qu'ils soient répétiteurs, producteurs du discours dans ou hors du champ.

L'auteur de ce travail étudiant en DEA, est pris dans ces enjeux d'autant plus qu'il cherche à acquérir une position au sein du champ scientifique. La nécessité exprimée de l'attachement à un cadre épistémologique est d'autant plus importante que la nature même d'un DEA est de faire un travail d'étude appliquée. Appliquée à partir de quoi? A partir du contexte défini par le discours du corps professoral qui encadre l'enseignement et le valide ou non. La validation joue alors un rôle symbolique de reconnaissance par et pour le champ scientifique auquel se rattache l'enseignement.

Le corps professoral a intérêt à valider l'étudiant dans la mesure où celui-ci produira un discours qui enrichira son capital (celui du corps professoral) en apportant un volume de connaissances qui relégitime la référence théorique par l'application qui en est faite. La validation est à la fois redondance et création. Le champ ne peut-être seulement une chambre d'écho, il lui faut s'adapter au mouvement des autres champs et leurs évolutions.

L'auteur énonçant ce texte est totalement engagé dans cet enjeu du nous, il est pour lui le lieu d'un changement de position

immédiat et à venir.

Dans l'immédiat c'est un changement de statut, de l'étudiant au chercheur. Le projet qui légitime l'écriture va donc rendre compte d'un acquis pédagogique et, à partir de celui-ci, d'une capacité de conception.

A moyen terme un tel projet sous-entend une suite à partir d'une nouvelle position vers une position à venir. Ce projet étant construit dans une perspective de succès, il envisage l'étape suivante. Dans le cas présent l'étape suivante est la réalisation d'une thèse de doctorat, mais voilà, l'étudiant a pris le temps d'assimiler et il a dépassé la limite d'âge pour bénéficier de la maigre chance d'avoir une allocation de recherche. L'âge de celui-ci a par ailleurs une importance dans sa position sociale, car l'habitus de son champ conduit à ce qu'il assume des responsabilités personnelles et familiales nécessitant de sa part qu'il soit à même de répondre aux responsabilités matérielles liées à sa situation. Il lui faut des sous, mais pas à n'importe quelles conditions. Il faut qu'il puisse préserver l'activité de recherche nécessaire à la réussite d'une thèse. Alors il lui faut soit envisager de maintenir son activité actuelle de surveillant dans un établissement scolaire (mais dont les contraintes commencent à être pesantes), soit s'ouvrir les perspectives d'un contrat CIFRE qui lie un étudiant, une entreprise et un laboratoire. Cette options plus alléchante (tant sur le plan heuristique que matériel) impose une nouvelle contrainte à son projet de rédaction, il faut intéresser une entreprise, le champ économique.

Une telle socioanalyse est a priori assez frustrante pour le jeune chercheur, chien fou et innocent face à une grosse machine. Mais le fait même de faire cette socioanalyse permet d'avoir un regard critique sur sa pratique et les limites qui lui sont imposées, qu'il faudra déplacer, contourner ou accepter. En mettant à jour ces enjeux, le jeune chercheur trouvera les espaces d'une expression qui lui est propre.

C'est au regard de ces espaces que nous nous sommes engagés dans cette recherche.

Le choix même de l'option du DEA de SIC au sein de laquelle

est rédigé ce travail a été fait en fonction de cette notion d'espace d'écriture sur laquelle elle ouvrait.

Au delà des enjeux bourdieusiens du nous de l'énonciation, le même pronom produit d'autres effets propres à une pragmatique de l'écriture.

En utilisant le je, le lecteur eut été placé dans une position paradoxale lors de la réactualisation du texte à laquelle amène l'acte de lecture. Le je aurait fait de lui l'énonciateur, le producteur d'un discours rendant compte d'une réalité de recherche qui n'est pas la sienne. La monographie n'est qu'une projection des représentations que le chercheur a de son projet. Le nous introduit un autre type de lecture qui maintient le je producteur du discours dans une dimension d'extériorité, de partage au travers du pluriel.

Il ne faut pas y voir un effet d'objectivité cartésienne, mais plutôt un : "venez voir, je vais vous montrer ce que j'ai perçu de cette problématique."

Mais le sujet épistémique, c'est aussi le je. Le chercheur qui répond par l'écriture à des enjeux qui lui sont propres, et qui sortent du cadre de la socioanalyse, non pas que celle ci soit à réfuter, mais elle ne rend pas compte des mêmes niveaux d'implications de l'auteur dans sa dimension personnelle, intime et historique.

Dans notre cas, c'est une recherche de compréhension et de création. Une quête des représentations et comment elles fonctionnent, qu'est ce qu'elles font, qu'est ce qu'on en fait? Des questions qui résonnent dans l'existence de soi et vice versa.

### 2.3-Modèles et définitions fondatrices de l'objet épistémique

Nous avons tout au long de notre approche croisé l'objet épistémique sans jamais le définir vraiment dans son contexte.

Rappelons brièvement que c'est au cours d'un travail sur la bédé en Psychologie sociale que les jeux vidéo ont été perçus comme un média pertinent. Notre mémoire sur la bédé, s'il se réfèrait à l'épistémologie systémique définissait son objet dans un cadre précis, la Psychologie. L'objet de la Psychologie était

défini comme l'étude de l'organisation des processus qui organisent la vie psychique, les représentations mentales, le rapport à la réalité d'un individu au travers de son fonctionnement et son devenir dans un environnement actif. La bédé considérée comme un média au sens de M MAC LUHAN, c'est à dire comme un prolongement des sens, était un lieu de modélisation du processus de création et de ses divers enjeux psychologiques (et modèle de leurs représentations).

La définition de la communication comme science à partir du modèle canonique du système général est pour nous la suivante: communication: Etude des processus par lesquels des systèmes (naturels ou artificiels) échangent (informent et s'informent) au sein d'un environnement actif pour s'adapter, s'auto-éco-ré-organiser (au niveau de leurs représentations symboliques du monde pour les systèmes les plus complexes).

Elle étudie donc comment dans un environnement donné, des "acteurs" (unités actives) échangent des informations qui organisent un contenu qui a du sens puisqu'il a des effets.

Les informations sont véhiculées d'une unité à l'autre par des canaux, ou plus exactement des médias (la notion de canal sous entend un déplacement, un mouvement de l'information, ce qui n'est pas toujours le cas. Un panneau au bord d'une route est fixe, il ne va pas d'un énonciateur à un allocutaire, le premier le dépose et le second y vient).

Le média est alors un objet physique dépositaire d'une trace.

McLUHAN va jusqu'à dire que le message c'est le médium, c'est la manière dont il prolonge nos sens qui donne son sens au message.

Nous ne réfuterons pas entièrement cette hypothèse qui donne la primauté à la nature du médium, mais nous y introduirons une dimension constructiviste.

Pour J PIAGET, ce n'est pas l'objet qui est le message, mais l'activité (faire) qui le transforme, qui lui donne du sens. Autrement dit, un objet comme un livre n'a pas de sens en soi, c'est l'action de lecture qui va en faire un média particulier. Il est producteur de sens, mais un sens qui sera organisé à partir des spécificités matérielles de l'objet. Un livre ne peut être

porteur d'une sensation musicale par exemple. Dans notre projet, pour rendre compte de la communication, il nous faut passer par l'étude de la médiation.

La médiation est définie comme le sens que prend ou peut prendre un discours (comme ensemble d'information) à partir des faire des acteurs et des dimensions formelles de l'objet entendu que ceux ci interagissent au sein d'un environnement. Les finalités de chacun d'entre eux leur sont propre et commune car passant par la nécessaire communication avec autrui.

Si nous avons choisi comme média les jeux vidéo c'est qu'ils sont apparemment riches de médiations.

Nous avons déjà énoncé qu'ils étaient un lieu pertinent d'étude car ils permettaient un traitement complexe de l'information à partir de trois niveaux d'organisations (opération, information, décision). Ces trois niveaux sont conjoints dans le jeux (la machine, le logiciel, le joueur).

La définition du jeux vidéo que nous allons donné va être faite dans le cadre d'un projet d'étude au sein du champ de la communication comme la conjonction d'une activité symbolique et d'un support.

Les jeux vidéo: Ce sont des espaces potentiels d'activité au sein desquels le ou les joueurs interagissent par l'intermédiaire d'un ordinateur géré par un logiciel.

Reprenons en détail cette définition. Lorsqu'on parle "d'espaces potentiels d'activités", on fait référence au croisement de deux approches du mot jeux, l'une venant de la mécanique, l'autre de la psychologie. Dans la première le jeux se situe à l'articulation de deux systèmes; il permet le mouvement des systèmes l'un par rapport à l'autre. S'il n'y a pas de jeux, il y a blocage, s'il y en a trop l'ensemble perd sa cohérence.

Le jeux comme espace potentiel en psychologie renvoie plus précisément à D.W WINNICOTT. Le jeux est un espace imaginaire où la réalité est ré élaborée et réorganisée au travers d'activités symboliques.

Le jeux est donc un espace de possible, de réorganisation imaginaire et symbolique, c'est à dire que les activités du jeux

n'ont pas de conséquences définitives du point de vue de l'action, même si elles en ont du point de vue des représentations. La finalité du jeu est un acte dont le devenir est la transformation des représentations de la réalité. Le jeu pour le jeu est un acte synchronique. On ne joue pas pour jouer, mais pour modifier son rapport au réel, que ce soit pour mettre une distance avec celui-ci (jouer pour se détendre), pour le sublimer ou le dominer (jouer pour le plaisir), pour l'expérimenter sans le modifier (jouer pour apprendre)...

"Au sein duquel les joueurs interagissent par l'intermédiaire d'un ordinateur": L'espace des jeux vidéo est un espace médiatisé, le ou les joueurs sont extérieurs au lieu même du jeu. Les joueurs ne peuvent entrer eux-mêmes dans le jeu. Ils agissent sur son déroulement en fonction des informations que leur transmet l'ordinateur, et des ordres que eux transmettent à l'univers du jeu par des interfaces. Il y a toujours une séparation entre le lieu du joueur et le lieu de son action qui implique une représentation symbolique de son pouvoir d'agir par l'intermédiaire de médias (c'est à dire qu'il fait toujours "comme si"). Mais aussi une représentation symbolique des dimensions et règles d'un lieu de jeu qui est imaginaire. Si le joueur ne croit pas à l'existence de monde imaginaire comme un espace potentiel où il peut agir, il ne peut y avoir de jeux.

"Géré par un logiciel": L'ordinateur n'est qu'un moyen d'actualiser, de rendre lisible et visible un texte qui énonce et organise des informations diverses permettant au jeu d'exister. Sans ordinateur, les informations ne peuvent pas prendre corps comme jeu; on peut tout au plus jouer avec le support du texte (mais lancer une disquette en l'air tient plus du boomerang que du jeu vidéo). Sans logiciel, l'ordinateur n'est qu'un écran noir où il ne se passe rien. Le logiciel est un texte généralement en attente d'utilisateur. Tout texte n'existe que dans la mesure où il est réactualisé, mais le déroulement nécessite plus ou moins la participation active de l'utilisateur. La minimum requise est celle qui ne nécessite que la présence d'un lecteur, comme c'est le cas du cinéma. Il existe des implications plus complexes où le lecteur-utilisateur va informer le logiciel, faisant ainsi

ressortir une potentialité de scénarios. Nous dirons des jeux vidéo qui réclament l'activité du lecteur-utilisateur, que les logiciels qui les organisent créent une situation d'énonciation particulière: celle d'une interaction postulée où l'auteur énonciateur du jeu va prévoir et construire son allocutaire dans le rapport au contenu (la fabula), la finalité des faire, et la mise en scène des jeux et du joueur.

C'est donc à partir de cet ensemble d'éléments épistémologiques (contexte, sujet, objet) que nous allons émettre des hypothèses pour construire une méthodologie en adéquation avec les projets de notre problématique.

### 3-HYPOTHESES DE L'ORGANISATION DU LIEU DE MÉDIATION

Au début de ce chapitre, lors de l'élaboration et la présentation de notre problématique, nous avons esquissé un champ d'hypothèses de la médiation. Ces allers-retours de la problématique aux hypothèses en passant par le champ épistémique peuvent donner l'impression d'un patchwork qui cherche sa cohérence. Il faudrait garder à l'esprit que ce mémoire reflète linéairement un travail de pensée circulaire où chaque champ renvoie constamment à l'autre et qu'ils se reconstruisent dans un mouvement de réflexivité.

Nôtre problématique fait le projet de dégager des modèles de médiations qu'offrent les jeux vidéo.

Cette problématique s'articule autour d'une hypothèse qui relève et du champ épistémique, et de l'objet.

Nous avons avancés que l'étude de la communication au travers de ces objets était pertinente, dans la mesure où ceux ci étaient un lieu de médiation.

La médiation est alors entendue comme un processus de construction symbolique de la réalité. Elle a une fonction auto-eco-ré-organisatrice des représentations de l'individu au sein de son environnement. C'est à partir de ce processus qu'il s'adapte à la réalité, qu'il se transforme en fonction de ses projets. Son action est informée à partir du sens qu'il donne à l'organisation de ses représentations, son imaginaire du monde.

Nous émettons l'hypothèse que la construction du sens du discours (entendu comme ensemble de signes, contenu) est liée à l'interaction entre un faire et un objet.

Il faut entendre la notion de faire de façon très large, c'est à dire comme une fonction transformante ayant une finalité. Les différentes facettes du faire ne sont pas toujours toutes manifestes. Ainsi lorsque l'on parle de jouer pour le plaisir, une finalité sous jacente pourrait être l'acquisition de concepts stratégiques de domination. Prenons un exemple comme les échecs: ce jeu a la réputation d'être le jeu qui fait le plus appel à une grande logique de l'intelligence. Gagner aux échecs, c'est prouver à l'autre que l'on a été plus intelligent que lui. Dans une société où la mesure de l'intelligence a une valeur sociale (dans le capital culturel), la victoire aux échecs dans un premier temps a une fonction hiérarchisante entre les deux joueurs. Dans un second temps, le jeu d'échec est aussi envisageable comme une modélisation du système social (selon une approche à la R CAILLOIS), comprendre et maîtriser les mécanismes du jeu, c'est simuler son rapport au social.

Quant à la notion d'objet, il faut plutôt la définir comme le lieu de la trace, le lieu où est organisé la production du discours dans ses dimensions formelles. C'est l'endroit de la médiation où le discours est en rapport avec l'environnement, ce qui le rend perceptible. Les caractéristiques physiques du support permettent d'organiser la mise en forme ou en scène des signes du discours, la potentialité des axes de lecture.

Par exemple le support Bédé ne peut mettre en scène des effets de suspens. Ce dernier réclame une lecture linéaire dans la temporalité du discours, ce qui est possible au cinéma. Cette organisation des signes du discours va positionner le lecteur-utilisateur par rapport au texte. Cette organisation produira des effets d'implication du lecteur-utilisateur quant à la réactualisation des signes producteurs de représentations. On fait ici référence à des théories, telles celles d'U ECO dans "Lector in Fabula" ou d'E VERON dans l'article de "Communication", N°38, "Il est là, je le vois, il me parle." Ces effets vont porter sur des notions telles que les points de vues, la temporalité.

A cette pragmatique du texte (entendu au sens large de l'écrit à l'image) nous posons l'hypothèse qu'elle implique plus ou moins le lecteur comme acteur de l'énonciation. A partir de thèses comme celles de T TODOROV ou BENVENISTE, le lecteur sera impliqué, coauteur, dans la "narration" comme discours au travers des thèmes du JE et hors de la narration quand celle ci est un récit, au travers des thèmes du IL.

Ces deux hypothèses de la médiation et de l'énonciation, nous les ajouterons à la spécificité de la fonction du jeu comme espace potentiel.

Le jeu est un lieu de médiation particulier. Il est un lieu de conjonction, le même mot désigne à la fois une action et un objet. La fonction de cet objet est de représenter l'action. L'action est potentielle et symbolique. Ce que permet le jeu-objet c'est la modélisation d'une action symbolique. Le jeu est alors un lieu de médiation où (pour reprendre un terme du jargon psychologique) on retravaille son rapport à la réalité, où plus exactement les représentations qu'on en a.

Notre hypothèse de travail sera donc la suivante:

Par les jeux vidéo, le joueur se produit un sens métaphorique de son action possible dans ou sur un environnement, une situation. L'action, les représentations et propriétés de l'environnement sont symbolisés dans le faire et la mise en scène du joueur au travers des dimensions formelles du jeu. Un jeu vidéo serait adéquat si le modèle du lieu de médiation lui permettait de réaliser son projet de construction de sens.

#### 4-L'OUTIL: UN MODELE COGNITIF DE LA MÉDIATION DES JEUX VIDÉO

Après avoir débroussaillé le champ théorique afférant à notre problématique, nous avons une base référentielle pour construire notre outil. L'outil par excellence de la systémique est la modélisation.

##### 4.1-Le choix de la modélisation

Lorsque nous avons envisagé d'étudier les jeux vidéo comme objet pertinent de la Communication, nous en étions venus à poser la problématique de l'outil. Bien que déjà engagé dans une conceptualisation systémique de l'objet, nous avons initialement fait le choix d'un outil tout ce qu'il y a de plus analytique, une typologie. Le plus extraordinaire est que nous avons passé un temps fou à tenter de la construire à partir d'une modélisation de la médiation proche de celle nous proposerons par la suite. Toute la partie théorique se construisait de façon cohérente jusqu'à l'hypothèse centrale. L'outil que nous cherchions polluait la cohérence des hypothèses. Qu'à cela ne tienne, nous avons persisté et tenté de construire coûte que coûte une typologie qui permettent de ranger nos jeux dans la magie d'un tableau à double entrées: une pour le faire et l'autre pour les formes. A partir de là nous avons lancé, sur un corpus, une batterie de plans statistiques.

Les faire, les formes, les plans d'où étaient-ils tirés?

De deux modestes bouts de brouillon sur lesquels étaient griffonnés des petits dessins, schématisations sommaires de la médiation et des dimensions des jeux vidéo.

Il a fallu que nous bloquions sur l'analyse des résultats pour remettre en cause la méthode. Des résultats, nous en avons, mais nous étions incapable d'en tirer des conclusions. A part quelques traits énormes pour ne pas dire grossiers, nos typologies étaient inutilisables. Il eut fallu faire preuve d'une exhaustivité, dans le recueil des données, digne de l'empirisme anglo-saxon le plus pur pour espérer en soutirer quelques connaissances supplémentaires sur l'objet. Pour le corpus, que nous présenterons plus loin, composé de 94 jeux, nous avons réalisé une typologie des formes proposant 32 catégories. Parfaitement inintelligible!

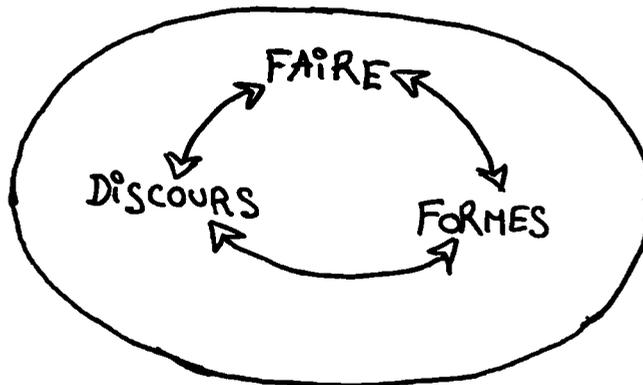
Après des heures de cogitation, nous avons entrepris un travail de déconstruction complète qui nous a ramené jusqu'à la problématique et nos petits brouillons. C'est là que nous nous sommes aperçus que nous avions, pratiquement depuis le début un prototype de notre outil. Du coup tout n'était pas perdu. Nous avons repris notre travail, et en particulier nos hypothèses, sans l'idée de cette typologie parasitante et paralysante. Ceci nous a

amené à réorganiser en partie notre projet de recherche. Une typologie nous aurait conduit à un traitement méthodologique du corpus permettant de classer les jeux vidéo à partir de la médiation. Une modélisation nous permet de comprendre leurs fonctionnements dans la médiation. Dans une seconde phase (qui fera l'objet du prochain chapitre) nous simulerons et testerons notre modèle pour en éprouver les limites.

#### 4.2-La modélisation de la médiation

La phase de modélisation part d'un modèle canonique de la médiation tel que nous l'avons défini au cours des parties précédentes. Nous en identifierons les composants adaptés au jeu vidéo et au besoin, les définirons plus précisément.

#### MODELISATION DE LA MEDIATION



Nous appliquons aux composantes de ce modèle leurs propriétés dans une médiation par les jeux vidéo.

Le discours est l'ensemble des signes présentés à l'écran et éventuellement les sons émis par l'interface sonore de l'appareil. Dans les jeux vidéo les signes visuels sont de deux ordres. Il y a ceux qui sont purement iconiques et qui eux même se divisent en deux groupes: un environnement graphique et des sprites<sup>1</sup> (ou lutins en français). Parmi les autres signes visuels,

<sup>1</sup> Les sprites sont des objets animés qui se déplacent dans

il y a ceux qui sont de nature textuelle. Nous considérerons que le joueur est multilingue, comprenant les langues utilisées généralement de façon rudimentaire. Parmi les sons, nous dégagons trois niveaux: ceux qui contribuent à la création d'un environnement sonore (type musique d'accompagnement), les bruitages indiciels du jeu (bruits de choc, de tir, moteur accélérant ou décélérant, cri de douleur...) et ceux simulant des voix humaines parlantes.

Le faire comme action fonctionnante et transformante. C'est la téléologie d'une action, c'est le pourquoi de la médiation. Dans le jeu ce faire est le jouer qui peut se décliner; il y a dans le jouer des niveaux manifestes primaires (ex: le jeu pour l'art du jeu) et secondaires (ex: apprendre en jouant) et latents (ex: le jeu métaphorique). C'est au niveau de ce composant que le cadrage du sujet épistémique va produire du sens. Le choix du faire va organiser activement la médiation.

La forme<sup>1</sup> ce sont les dimensions de l'objet dans lesquelles le discours est perceptible. Le lieu d'où il est énoncé.

Pour les jeux vidéo nous partirons des caractéristiques du dispositif énonciatif.

Lorsque nous parlons de modèle énonciatif nous mettons entre parenthèses le pluriel des jeux vidéo pour ce saisir d'un modèle épistémologique englobant un objet plus général. Ce que nous envisageons c'est le jeu vidéo comme un espace de médiation particulier lié à l'originalité de son mode d'énonciation. Le jeu vidéo est un modèle d'interaction que nous appellerons "interaction postulée". Dans ce modèle ceux qui participent à l'élaboration n'appartiennent pas seulement au même espace énonciatif mais surtout ils n'appartiennent pas au même temps de l'énonciation. Ceci implique que l'un des énonciateurs devra construire le discours avant qu'il n'existe mais pour qu'il existe "comme si", lors de son actualisation, il fonctionnait comme une

<sup>1</sup> La description de la forme est beaucoup plus conséquente car spécifiante du média.

interaction. C'est à dire "comme si" le discours se construisait avec l'autre énonciateur (si nous nous réduisons à une situation duelle qui n'est qu'une limitation d'écriture). C'est là qu'intervient la notion de programme propre à l'informatique (il semblerait pertinent de ne pas limiter ce modèle au seul jeu vidéo, mais de l'étendre à tous les textes qui attendent un lecteur pour se dérouler). Les programmes prévoient leur "interlocuteur" de deux manières différentes: soit ils préparent toutes les réponses possibles, soit ils sont basés sur des algorithmes qui construisent de nouvelles réponses à de nouvelles situations.

Ne pouvant entrer dans les entrailles du programme dont le texte binaire n'est pas très causant pour la plus part des profanes en langage machine, nous avons tenté de construire une grille de lecture sur la manière du programme de mettre formellement en scène le joueur. Nous avons pris appui sur divers modes d'étude de l'énonciation (depuis les théories de Searle, Austin ou plus récemment E Véron) et du récit (en référence aux travaux de T Todorov, de H Weinrich ou de G Propp).

Le jeu vidéo tout au moins dans la forme que nous observerons est celui qui se pratique à l'aide de micro-ordinateur. Nous distinguons tout d'abord le jeu sur micro, du jeu sur console par des qualités propres aux machines. La différence ne réside pas dans des qualités comme celle de l'image ou la rapidité d'affichage mais dans les potentialités d'interfaçages et de mémorisation des deux systèmes.

Dans le cas des consoles de jeux, la communication avec le programme se fait quasi-exclusivement par l'intermédiaire d'un système d'interface générant des messages limités à une combinatoire relativement pauvre. Pour être plus clair, le joueur communique avec le programme grâce à une manette sur laquelle on trouve deux types de boutons: un pavé directionnel (ou parfois un joystick) permettant d'indiquer les quatre directions cardinales (et des diagonales par le choix de positions intermédiaires ou les combinaisons successives de deux positions cardinales), et des boutons à presser, généralement au nombre de deux, permettant de faire des choix de l'ordre de oui/non pour faire des sélections

d'options (avant ou en cours de jeu selon) et déclencher des actions ponctuelles (ex: les tirs). Il est souvent possible que ces boutons soient activés simultanément offrant ainsi quelques choix supplémentaires. Les consoles de jeux vidéo ne permettent pas de faire des sauvegardes de données. Seul est lu par l'appareil des modules hardwares contenant les données du jeu.

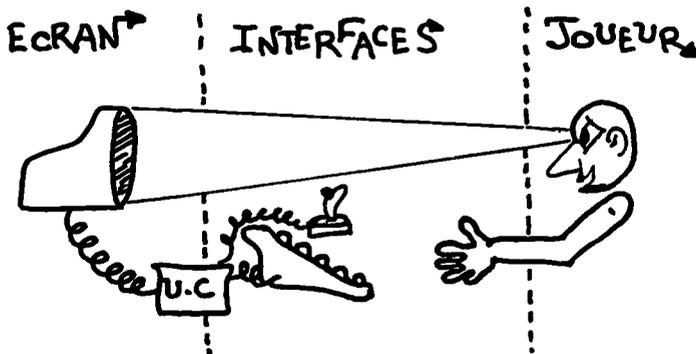
Les micro-ordinateurs mettent à la disposition du programmeur plusieurs modes d'interfaçages plus ou moins complexes. Tout d'abord il est généralement possible de connecter à l'unité centrale de l'ordinateur un joystick ayant les mêmes fonctions que celui de la console. Sur la plus part des systèmes on trouve aussi une "souris" ou "tortue" qui permet la gestion manuel de l'environnement graphique. C'est une extension qui permet d'intervenir (dans les limites prévues par le programme) sur ce qui se passe à l'écran. La "souris" est posée sur une table. Son déplacement sur la surface plane est traduit analogiquement et symbolisé à l'écran par une icône. Un ou plusieurs boutons servant à faire des sélections, marquer des zones, déclencher des actions ponctuelles selon les propriétés qui leurs sont attribués en fonction des combinaisons d'utilisation. Nous appellerons ces modes d'interfaçage, des **modes kinesthésiques**. Ils traduisent un mouvement kinesthésique de l'utilisateur en des informations digitales utilisables par la machine en entrée et restaurées analogiquement en sortie à l'utilisateur. L'ordinateur privilégiera un autre type d'interfaçage, un **mode langage**. Par l'intermédiaire de diverses interfaces (la plus connue est présentée sous la forme d'un clavier alphanumérique), l'utilisateur communique avec la machine par l'intermédiaire d'un langage symbolique et structuré. Ce mode de communication implique la notion de pensée et s'oppose à une nature réflexe que l'on trouve dans les modes kinesthésiques<sup>1</sup>. L'autre aspect fondamental de la distinction entre micro-ordinateur et console est que l'ordinateur utilise des

<sup>1</sup> Il faut néanmoins nuancer cette typologie des interfaces d'entrée, il est possible de trouver des systèmes langages gérés à l'écran par la souris (ex: combinaisons d'icônes) et des actions ponctuelles obtenues depuis un clavier (ex: utilisation d'une touche pour faire feu).

programmes logiciels en mémoire vive et fonctionnent en mode lecture et écriture. Ceci permet à l'utilisateur d'effectuer des sauvegardes en cours (selon la volonté du programmeur), il est ainsi possible de conserver la trace et la position d'une utilisation. Ceci permet aussi pour celui qui est initié au fonctionnement de la machine, de rentrer dans le programme et de le modifier. On a de fait des possibilités de gérer la pratique dans le temps, de façon fragmentée. Il y a aussi des conséquences culturelles et économiques liées au piratage des programmes.

Certains auront aussi la tentation de mettre les jeux sur micro-ordinateurs sur le même plan que les jeux dans les réalités virtuelles gérées par ordinateur. Il y a selon nous une différence fondamentale marquée par le "sur" et le "dans". Nous serions ici tentés par la métaphore de la différence entre drogues douces et drogues dures. Dans les premières, le sujet crée une distance à l'égard de la réalité, il modifie son point de vue. Dans les secondes il nie la réalité en en créant une nouvelle. En d'autres temps d'autres lieux, il serait intéressant d'approfondir un peu plus cette métaphore.

Schématiquement le dispositif se présente de la façon suivante:



A partir de cette position, nous avons dégagé **6 dimensions de la mise en scène du joueur dans le jeu** par rapport aux théories de l'énonciation précitées. Nous verrons qu'il y a des modalités clairement de l'ordre du JE ou du IL et d'autres plus ambivalentes. Nous signalerons au passage que nous n'avons pas pris en compte, pour des raisons pratiques, les aspects auditifs de la mise en scène. Nous postulons qu'ils fonctionnent

corrélativement aux images iconiques comme images sonores pour reprendre une terminologie d'AA MOLES.

-Scrolling

Le scrolling est le déplacement de l'image par rapport à l'écran.

OEIL(Je)-1-1

L'environnement graphique bouge en fonction des déplacements que le joueur lui impose comme si c'était l'oeil de celui-ci qui suivait l'action (ex: le sprite du joueur simule un mouvement tout en restant au centre de l'écran).

FENETRE(II)-2-

Le déplacement du scrolling n'appartient pas au joueur, il est le fait d'un cadrage qui lui est extérieur (ex: l'écran ne bouge que lorsque le sprite arrive à sa limite).

CADRE-3-

Tout ce qui passe à l'intérieur d'un même écran. On a éventuellement une succession d'écrans distincts les uns des autres.

XSCROLL (MULTIPLES)-4-

On trouve plusieurs types de scrolling au cours du jeu

(Dans tous les cas nous excluons les présentations de chargements et de lancement du jeu).

-Interfacage

Comment le joueur intervient dans le jeu.

KINESTHESIQUE(Je)-1-

(voir § sur différence entre console et micro-ordinateur)

---

<sup>1</sup> Les modalités de ces dimensions sont codées pour être utilisées ultérieurement.

LANGAGE(II)-2-

(voir § sur différence entre console et micro-ordinateur)

XINTER (MULTIPLE)-3-

Les deux modes sont pratiqués.

-Vision

Comment voit le joueur.

SIMULEE(Je)-1-

Ce qui est représenté à l'écran c'est ce que serait censé voir le joueur si il était dans le jeu (ex: le pilotage d'une voiture vu depuis l'intérieur du casque du pilote).

DEMIURGIQUE(II)-2-

Le joueur est placé en dehors du terrain de jeu. II est au-dessus ou à distance par rapport à l'action (ex: le pilotage d'une voiture que l'on voit de derrière).

XVISION (MULTIPLE)-3-

Selon les phases du jeu, le joueur peu occuper l'une ou l'autre des positions.

-Visibilité

Quel type d'environnement est représenté.

PROFONDEUR(Je)-1-

Environnement graphique simulant les 3D, les "objets" peuvent passer les uns derrière les autres lorsqu'ils ont des coordonnées communes sur un écran en 2D.

SURFACE(II)-2-

Deux objets ne peuvent avoir les même coordonnées sans qu'il y ait collision. Le joueur est mis à distance par la mise en surface qui gomme l'effet de réel de la 3D.

XVISIBILITE (MULTIPLE)-3-

Selon la phase de jeu le mode de visibilité varie.

-Temps représenté

La nature du flux temporel dans lequel se déroule le jeu.

CONTINU(Je)-1-

Tout ce fait en temps réel, il n'y a pas de décalage ou de découpe entre les différentes phases de jeu. Le temps du jeu est celui du joueur, du je.

FRAGMENTE(IL)-2-

Il y a des décalages, on est plutôt du côté du récit, même si certains effets de réel redonne à l'action un aspect continu.

-Fin du Jeu

Comment se termine le jeu.

JE-1-

Le jeu prend fin quand le joueur perd ou est éliminé par le programme.

IL-2-

Le jeu se termine parce que le joueur est arrivé au bout et que c'est toujours le même scénario lorsqu'il recommence.

DUEL-3-

Le joueur et l'ordinateur se retrouve face à face à chaque nouvelle partie qui se termine par l'élimination d'un des deux.

INFINI-4-

Par l'intermédiaire de sauvegarde, le jeu n'est pas limité, il peut être repris sans cesse là où l'on s'est arrêté.

On calculera qu'une typologie exhaustive des formes possibles eût compté 864 catégories!

Nous avons maintenant un modèle cognitif que nous allons "mettre à l'épreuve" au cours du prochain chapitre.

SECOND CHAPITRE

LE MODELE EN ACTION

Nous avons désormais un modèle. Il nous faut maintenant le tester pour voir s'il est adéquat à traiter les questions que nous pourrions nous poser à partir des jeux vidéo.

Notre hypothèse sur les jeux vidéo pose la question du sens. Nous nous proposerons d'en interroger le sens que prend leur contenu selon des faire spécifiques. Nous allons pour ce faire utiliser notre modèle selon deux axes: l'un à partir du joueur (ou plus exactement d'un réseau de joueurs), l'autre à partir de l'objet.

Pour répondre à ces interrogations, nous partirons d'un corpus de jeux. Nous l'avons réalisé par l'intermédiaire d'un réseau de joueurs.

L'intérêt de ce corpus, pour notre simulation, est qu'il nous invite à des approches quantitatives et qualitatives.

Par exemple, à partir de notre modèle, envisageons de voir quels jeux sont "consommés" par notre réseau. Nous partirons de l'hypothèse que s'ils sont consommés, c'est que la médiation métaphorique par ces jeux vidéo est en adéquation avec la représentation de leur environnement que les joueurs ont à partir des faire. Une telle hypothèse appelle plutôt un traitement méthodologique quantitatif. Ce type d'approche permet de caractériser des modèles de médiation emblématiques et/ou marginaux. La valeur qualitative passera par une analyse de jeux caractéristiques. Ce sera un travail d'interprétation reposant sur l'articulation des composants de notre modèle canonique.

C'est donc près avoir constitué le corpus que nous nous proposerons de le traiter statistiquement. A partir de l'analyse

de ces résultats nous donnerons du sens à ce corpus, à ces origines, sens qui sera affiné par l'analyse de quelques jeux.

### 1-La constitution du corpus

Le recueil du corpus, même s'il doit être un tantinet défini, est avant tout un travail de terrain. De fait il est beaucoup plus anecdotique.

Pour une définition précise des jeux vidéo, nous renvoyons à la partie traitant de l'objet épistémique. Dans la pratique, nous avons réuni les logiciels de jeux à partir de plusieurs sources. L'impératif du recueil était que ces logiciels devaient "tourner" sur un ordinateur Atari ST. Rappelons que c'est celui qui est à notre disposition. Les aléas des compatibilités font que les logiciels doivent impérativement être adaptés au système de la machine. Néanmoins, la plupart du temps, les éditeurs font adapter les logiciels à de multiples systèmes (Atari, Amiga, PC, Apple).

Le recueil le plus simple eût été d'ouvrir un catalogue des jeux vidéo disponibles sur le marché, et de passer commande. Mais voilà, le prix des jeux dans le commerce varie entre cent francs (pour des jeux vieux succès) et trois cent francs pour les nouveautés. On comprendra que pour un étudiant avec un salaire de surveillant d'externat, il est impossible de constituer une logithèque importante.

Autre piste, celle des jeux du domaine public. Les programmes y sont gratuits, leurs auteurs ne réclament pas de droits sur leur édition et leur diffusion.

Il y a plus exactement deux types de programmes dans le catalogue du domaine public: les "freeware", logiciel entièrement gratuit, et le "shareware", où l'auteur laisse son adresse pour qu'on lui fasse des dons en échange de services complémentaires à l'utilisateur du logiciel (mise à jour d'un programme, documentation complète...).

Mais les programmes du domaine public sont souvent des jeux tombés en désuétude (l'intérêt de ce commerce est de ne pas les exclure du patrimoine informatique). Ce sont parfois des programmes bugués (c'est à dire dégradés par des erreurs

d'écriture pouvant interrompre le fonctionnement du jeu) que les développeurs, souvent amateurs fanatiques, n'ont pas déterminés (déterminé:ôter les bugs).

A cela il faut ajouter que de nombreux programmes sont mal optimisés, c'est à dire lents et d'un usage tortueux.

Nous avons néanmoins puisé dans ce catalogue pour certains programmes historiques et quelques autres originaux (car on trouve aussi beaucoup de clones presque parfaits).

La troisième piste que nous avons emprunté est celle d'un réseau d'utilisateurs d'Atari. Nous ne sommes pas passés par l'intermédiaire d'un club ou des annonces comme on en trouve dans la presse spécialisée.

Les utilisateurs qui nous ont fourni en logiciels sont des personnes que nous avons rencontrées dans le cadre de notre pratique professionnelle, et parmi des amis. En travaillant dans un collège, nous avons assez aisément pu entrer en contact avec des possesseurs d'ordinateurs ( comme nous l'avons signalé précédemment, il existe un réseau où souvent, chacun se connaît. Selon le niveau de proximité entre les membres, les échanges de programmes sont plus ou moins régulés de façon stricte. La mentalité des individus, et la manière dont on est introduit dans le réseau joue également). Pour bénéficier d'un réseau, il faut soit être très copain avec des membres, soit être capable d'enrichir le capital collectif de nouveaux logiciels ou de matière grise ). L'idéal étant d'être le lieu entre deux réseaux différents. L'intérêt du réseau est que l'on a accès gratuitement à quasiment tout selon deux principes: le prêt de logiciels originaux et la copie plus ou moins légale de nombreux programmes. Par le prêt, on accède à des programmes récents, mais il est impossible d'en conserver des exemplaires. La copie permet de se constituer un stock à demeure. Notons ici pour rassurer les éditeurs que les programmes du commerce copiés, disons le "piratés", ne font certainement que peu de tort à leur profession. Primo, les programmes "piratés" ne sont pas accompagnés de leurs documentations, ce qui les rend parfois inintéressant ou inutilisable. Secundo, bien des programmes sont copiés, parce que de fait, ils deviennent gratuits, les copieurs ne les auraient pas

achetés (hors il y a perte pour l'éditeur s'il rate une vente). Tertio, les collectionneurs boulimiques assouvissent une part de leur passion par la copie, mais comme ils en veulent toujours plus, ils ne peuvent attendre l'arrivée des nouveautés dans le réseau, et donc achètent.

C'est par le système du réseau que nous avons principalement recueilli les jeux qui constitueront notre corpus.

La partie plaisante de notre travail, est qu'au fur et à mesure, nous avons essayés les jeux. Cette activité ludique nous a permis de mieux connaître notre objet.

Nous avons en priorité cherché à collecter les jeux dont JP LOVINFOSSÉ a fait des descriptions. Nous savions que nous n'aurions jamais le temps de maîtriser tous les jeux, et qu'il nous serait utile d'avoir des renseignements complémentaires. A noter aussi, que les membres du réseau nous ont fait part de leur connaissance du fonctionnement de ces jeux.

Nous avons ainsi recueilli quatre vingt quatorze jeux<sup>1</sup> (la liste se trouve au paragraphe 2.2 de ce chapitre.

Nous ajouterons que les impératifs de réalisation du mémoire ont apportés une frustration. Elle était présente lorsqu'un de nos "fournisseurs" nous posait la question: "tu as été jusqu'où dans ce jeu?" et nous de lui répondre: "ben, je n'ai pas eu le temps de m'y mettre suffisamment..."

## 2-Le traitement du corpus

Notre corpus nous fournit des contenus, dans notre modélisation nous avons définis des dimensions formelles pour appliquer notre modèle, il nous faut des faire.

Comme nous l'avons écrit, ces faire sont définis par le sujet épistémique en fonction de son projet de recherche.

Dans un premier temps nous allons proposer des faire auxquels nous associerons des questions. De là, nous construirons une méthodologie partant d'une grille de lecture de notre corpus que

---

<sup>1</sup> Dans certains cas, un même jeu a été divisé en plusieurs jeux dans la mesure où les options sélectionnables au démarrage modifiait le faire.

nous traiterons alors statistiquement.

## 2.1 Le choix des faire

Au début de ce chapitre, nous avons énoncé que nous interrogerions notre modèle à partir de deux axes, celui des joueurs et celui des jeux. Ces deux axes sont convergents de nature. Il ne peut y avoir l'un sans l'autre. Ainsi les joueurs permettent ils de construire les jeux. Ceci présente un intérêt. Le joueur n'est pas toujours disponible tandis que le jeu l'est beaucoup plus. Si l'on fait l'hypothèse que le fait de jouer est en lien avec le fait qu'il est en adéquation avec un projet de construction des représentations du joueur, on peut envisager qu'étudier le jeu, c'est étudier comment le joueur organise ces représentations. A partir de notre modèle, nous estimons qu'on ne peut pas étudier le sens de cette organisation si on ne prend pas en compte le faire.

Ayant un corpus de consommateur, nous nous poserons la questions suivante:

Si ce corpus est spécifique d'un réseau ayant ses caractéristiques propres, quels sens peut-on dégager de sa pratique des jeux vidéo?

Cette question est quelque peu canonique. Pour être plus pertinente il faut définir un faire au sein d'un cadre.

Etant dans une phase de simulation, nous ne cherchons pas un faire plus qu'un autre. C'est pourquoi nous avons, pour des raisons d'indéniable commodité, sélectionné des faire qui ont servi d'autres discours sur les jeux vidéo et le jeu<sup>1</sup>. Nous avons entrepris d'étudier notre corpus aux travers de trois faire afférant à trois cadre différents. Le premier axe est celui du cadre de la "critique de l'art des jeux vidéo", les deux autres sont issus de champs scientifiques, l'un étant sociologique, l'autre étant psychogénétique.

L'axe de "l'art du jeu" est empirique et historique, le fruit

---

<sup>1</sup> Nous prenons appui sur des approches du jeu traditionnel en partant du postulat heuristique que le joueur faisant un jeu vidéo, fait "comme si" c'était un jeu dans le réel.

d'une pratique et de sa "critique". Il existe autour des jeux vidéo une littérature spécialisée comme il y en a une pour toutes les productions artistiques et techniques. On constate que sur les présentoirs des buralistes, il y a un linéaire important réservé aux magazines traitant des jeux vidéo et des micro-ordinateurs. Les adolescents semblent aujourd'hui plus se consacrer à ceux-ci qu'aux magazines de Rock, de Bédé ou de cinéma. A contrario il existe assez peu de livres consacrés au même domaine. Le plus intéressant que nous ayons rencontré est celui de JP Lovinfosse, "Les Meilleurs Jeux sur Micro-ordinateur". Sa démarche pour évoquer les jeux vidéo est avant tout le fruit d'une pratique et rejoint celle de la presse spécialisée. Leur fonction dans le rendu public de leur activité est de faire connaître et critiquer la multitude de produits qui arrivent quasi quotidiennement sur le marché. Il doivent ainsi rendre compte des contenus et des modes d'utilisations des jeux. Leur pratique s'est construite au fur et à mesure. Les débuts se sont organisés autour de quelques jeux cultes que nous citerons de mémoire: **Pong** sera la base des premiers jeux de tennis et de sport. **Breakout** qui est un casse brique (dont le principe de base est proche de Pong sauf que l'on renvoie la balle vers un mur comme à la pelote et que l'on détruit progressivement le mur brique par brique. Pendant que l'occident casse les murs, de jeunes informaticiens soviétiques inventent **Tetris** où les briques tombent et où il faut les aligner. "**Les chenilles**" (nous avons oublié le nom original), il faut piloter une chenille sur l'écran sans qu'elle se morde la queue bien qu'elle grandisse de plus en plus et qu'elle aille de plus en plus vite. **Space Invaders**, jeu qui sera à l'origine d'un genre particulier, le Shoot'em Up (Tire les tous) où des soi-disant extraterrestres descendent du haut de l'écran vers la planète en bas que l'on défend à l'aide d'un canon. Dans la série des combats nous ajouterons **Joust** qui est sensé reprendre une scène du film "La Guerre des Etoiles" et où deux "chevaliers" s'affrontent avec des lances à dos d'autruche (ce jeu inaugure la série des Beat'em Up (Frappe les tous)). Le premier personnage star des jeux vidéo est sans nul doute **PacMan** qui est une boule qui parcourt des labyrinthes en mangeant des points lumineux. Il est poursuivi par

des fantômes qu'il peut dévorer lorsqu'il mange un point fortement énergétique car très lumineux et plus gros. PacMan est l'archétype du jeu de tableaux ou de plate formes. Il y a aussi les "simulateurs" de vol ou de conduite (on notera que c'est le premier type de jeu qui fut réalisé par des étudiants du MIT dans les années 60). Parmi les premiers jeux vidéo on trouve des jeux de stratégies tel que les échecs, othello, et le morpion. Le morpion nous servira d'ailleurs à la transition vers un autre type les Wargames qui sont un mélange de simulation et de stratégie. Le rapprochement entre les deux types de jeux est fait dans le film "Wargames". Dans ce type de jeu le joueur dispose de moyen militaire qu'il déploie et organise en vue d'une confrontation contre un adversaire qui est généralement l'ordinateur. Dans le film, le jeune héros croit pirater un wargame simulant un conflit thermonucléaire total entre les Etats Unis et l'Union Soviétique. Mais voilà il a en fait pénétrer l'ordinateur central du Pentagone qui a remplacé l'homme dans le déclenchement de la riposte à une attaque soviétique. En croyant débiter la partie, le jeune garçon active bien malgré lui la procédure de riposte globale. Le seul moyen d'arrêter la réaction en chaîne est de lancer un défi à l'ordinateur dans un jeu où il n'y aura pas de vainqueur et où la machine perdra les pédales, ce jeu ce sera le morpion. Un dernier type de jeu culte que nous rappellerons ce sont les jeux de rôle hérités de Donjons & Dragons comme Hobbit qui est directement inspiré d'un personnage du livre de JRR Tolkien, "Le Seigneur des Anneaux".

La plupart de ces jeux s'ils ont eu une carrière bien rempli (certains ont encore du succès) ont eu beaucoup de clones qui se sont métissés avec les autres jeux de première génération. C'est essentiellement de cette histoire des jeux vidéo que résultent les typologies empiriques que nous citerons. Celle de JP Lovinfosse se base sur le thème du jeu et les qualités qu'il requiert de la part du joueur. Elle met en avant quatre type: **action, simulation, stratégie, aventure**. Nous utiliserons une seconde grille, plus récente mais issu du plus vieux mensuel de jeux vidéo qui faisait peau neuve avec son 113<sup>ème</sup> numéro, "TILT". Cette grille est un peu plus étoffée, elle fait peut-être plus

ressortir des catégories croisées et surtout la mise en scène du jeu, elles sont au nombre de huit: **Action, Plate-formes, Aventure, Simulation, Rôle, Reflexion, Sport, 3D<sup>1</sup>**.

Le faire "critiqué" est plus de l'ordre du genre, du thème du jeu et serait pris dans un "jouer à quoi". La question serait alors:

Quel est le sens de la pratique thématique des jeux vidéo de notre réseau?

Le faire sociologique que nous utiliserons est tiré des travaux de R CAILLOIS. Il voit dans les jeux une forme de métaphore des sociétés qui les pratiques. Si nous prenions ne serait-ce que les matériaux qu'ils utilisent à leur réalisation, nous aurions une idée assez précise du niveau et des choix technologiques d'une sociétés. Les jeux en bois reflètent l'imaginaire d'une société basée sur des modèles de production rurale et artisanale tandis que les jouets et jeux métalliques sont indissociables d'une société mécaniste (et froide) qui se révèlent au mieux dans l'univers des industries lourdes de l'acier et minutieuses de l'horlogerie. Les années pétroles et électriques deviennent les années plastiques et lumières que l'on retrouve omniprésents dans les jeux. La crise des années 70 installe une nouvelle révolution technologique, l'informatique au sein de laquelle se développe de nouveaux jeux . Nous pourrions suivre de même les jeux de "café", qui du billard passe au baby foot , du baby foot au flipper et du flipper à Pong<sup>1</sup>. Nous ne nous pencherons pas plus ici sur les développements de R Caillois, nous renvoyons le lecteur dans l'immédiat à son livre "Des Jeux et des Hommes", mais nous y reviendrons sans aucun doute dès que nous aurons notre typologie. Néanmoins nous utiliserons les catégories de bases à partir desquels il classifie les jeux: L'agôn (le

---

<sup>1</sup> Nous verrons que dans la pratique la catégorie 3D est plutôt formelle et donc qu'elle n'entre pas dans le cadre d'un faire, alors qu'il s'avèrera nécessaire de proposer une autre catégorie.

<sup>1</sup> Premier jeu vidéo où deux barres lumineuses se renvoyaient un point lumineux sur un écran cathodique. Leurs mouvements était gérés par les joueurs par l'intermédiaire d'un bouton ou par le microprocesseur qui dirigeait un joueur. N Bushnel qui a crée ce jeu sera le créateur de la firme Atari qui du jeu de café passera à la console individuel puis au micro-ordinateur domestique.

combat), l'Aléa (le hasard), la Mimicry (le simulacre) et l'Ilinx (le vertige). Il différencie les jeux en fonction de leur but. Il nous propose donc un faire téléologique, un "jouer pourquoi". La question sociologique serait alors:

Quel est le sens des représentations de la société que métaphorisent les jeux vidéo à partir d'un faire téléologique, pour notre réseau?

Le faire psychologique fait référence aux recherches de J PIAGET. Il s'intéresse au jeu en tant qu'activité constructiviste. Si il aborde avec difficulté les significations inconscientes qui pourraient motiver le jeu, c'est certainement lié à l'échec de son expérience personnelle de la psychanalyse, dont il ne remet pas en cause l'intérêt théorique. Ce qu'il observe, c'est comment se mettent en place les structures cognitives. Il observe comment d'accommodation fonctionnelle en imitation l'enfant forme des schèmes conceptuels. C'est à dire qu'il montre comment s'organise l'intelligence d'un stade sensori-moteur à une pensée opératoire, du figuratif au conceptuel. Le jeu prend alors une double dimension dans les travaux de J Piaget. Il est à la fois le lieu de l'observation de cette structuration mais aussi un des lieu de cette structuration; comme on joue on se construit. Il dégage trois catégories de jeux: les jeux d'exercices, les jeux symboliques, les jeux de règles. Si dans la pensée piagetienne, les structures apparaissent dans un certains ordres, elles persistent sous de nouvelles formes au cours des stades "supérieurs". Ainsi la plupart des jeux de l'adulte se retrouvent plus ou moins dans ces trois catégories. II nous appartiendra de définir les dominances de ces différents niveaux au sein des jeux vidéo pour voir à quel type d'activité ils font appel. Le jeu est envisagé comme un faire cognitif<sup>1</sup>. Le jeu métaphorise la construction du rapport à l'environnement. La question devient alors:

Au travers des jeux vidéo, quel est le sens des représentations du rapport à l'environnement que construit notre

---

<sup>1</sup> Cognitif entendu comme organisation des connaissances, de leurs représentations intelligible à partir de modèle, de schèmes organisationnels génétiquement hiérarchisé.

réseau à partir d'un faire cognitif?

Pour répondre à de telles questions méthodologiquement,, nous procéderons en deux temps. Tout d'abord, pour voir quelles sont les caractéristiques des jeux selon le faire et la forme, car nous savons différencier sans détruire l'objet des modes de faire et des modes formels. (Nous construirons à cet effet une grille de lecture de notre corpus.) Un traitement statistique adéquat nous permettra de dégager des modèles emblématiques et des modèles marginaux de Faire-formes.

Avec cette base, nous pourrons repérer des jeux vidéo dont l'interprétation à partir de l'ensemble des composants du modèle sera de nature à répondre à nos questions.

## 2.2. La grille de lecture

Nôtre grille de lecture fait le projet de repérer dans chacun des jeux vidéo du corpus, des informations qui seront exploitables statistiquement.

Nous avons décider de les "tamiser" à partir de deux composantes que nous étions susceptible de connaître, le Faire et la Forme. Nous avons utilisé trois faire différents et une forme à six dimensions (qui formeront neuf critères). Pour chaque faire et chaque dimension, nous avons construit, adapté au jeux vidéo, des modalités. A chaque jeux était alors associé neuf codes permettant de comparer et de croiser les critères. En ce qui concerne ces derniers et les modalités de la forme, nous les avons présentés au chapitre précédent.

Les définitions des critères des faire et leurs modalités pour réaliser la grille de lecture sont les suivantes<sup>1</sup>:

### La critère THEMATIQUE

Ce critère est basé sur les classifications thématiques des critiques de jeux.

---

<sup>1</sup> Les chiffres accompagnant chaque modalité correspondent au codage de la dite modalité dans notre grille de lecture.

ACTION-1-

Jeux basés sur les réflexes où le joueur doit faire preuve de rapidité et de coordination de mouvements. Ce sont souvent des jeux qui ont la réputation d'être de bon défouloir qui ne font pas trop appel à la réflexion. Le verbe qui les résume est "avancer".

SIMULATION-2-

Jeux qui simulent une activité réelle souvent inaccessible au commun des mortels comme le pilotage de machines exceptionnelles (avions, voitures de course, engins spatiaux...) ou la pratique d'actes de la vie "réelle" exceptionnels (maire de ville, manager d'une grande entreprise, général en campagne...). Le verbe serait ici: "Se prendre pour".

REFLEXION-3-

Jeux où il n'y a pas de hasard. Ce sont des jeux de réflexion pure. Ils sont parfois la mise à l'écran de jeux traditionnels (échecs, othello...) mais aussi la création de jeux complètement nouveaux. Le verbe type serait peut-être "vaincre".

AVENTURE-4-

Dans ces jeux le joueur dirige un ou plusieurs personnages. Il y a une part de réflexion consistant à résoudre une énigme, trouver des objets et parfois une part d'action et d'adresse (il faut se débarrasser ou éviter pièges et ennemis).

PLATE-FORMES-5-

Jeux où l'individu doit faire traverser l'écran à un "personnage" en collectant éventuellement des objets. Jeux au déroulement particulier, à cheval sur les modalités AVENTURE et ACTION.

ROLE-6-

Jeux de "gestion" d'un ou plusieurs personnages. Cette modalité est la rencontre des modalités SIMULATION et AVENTURE. Le joueur agit sur des traits de caractères des personnages et leur

fait prendre des décisions pour mener à bien une quête, une mission. Les thèmes de base sont souvent proche de la para littérature (héroïc-fantasy, policier, science-fiction, Bédé...).

SPORT-7-

Jeux simulant des activités sportives. Modalité à la conjonction des modalités ACTION et SIMULATION et sur thème particulier, le sport.

Le cryptage du corpus n'était pas satisfaisant pour certains jeux, nous avons créé une nouvelle classe:

ACTION-REFLEXION-8-

Jeux ayant la particularité de mêler ACTION et REFLEXION, il faut y faire preuve d'une stratégie anticipatrice pour pouvoir prendre une décision rapide.

Adaptation des critères de CAILLOIS et PIAGET aux jeux vidéo

Ces deux critères sont construits à partir de travaux qui concernent les jeux en général et dans des situations particulières (comme le développement psychogénétique de l'enfant). Nous avons adapté les deux grilles aux jeux vidéo selon deux postulats heuristiques:

-les jeux vidéo se donnent pour le joueur comme n'importe quels jeux, simplement, les limites des jeux traditionnels sont déplacées dans les limites de l'écran. Nous partons du principe que le joueur fait "comme si" il était dans un espace de ludique "tactile".

-toute activité ludique est héritière d'activités antérieures réactualisées dans sa forme et dans sa pratique en fonction de la culture socio-technologique du joueur et de son degré de maturité intellectuelle.

A partir de là les définitions de R Caillois et J Piaget qui leur permettent d'étudier les jeux seront ré envisagées. Le critère "Caillois" dégage la nature sociologique de la médiation

renvoyée par les quatre modalités téléologiques. Le critère "Piaget" dégage le niveau de complexité de l'activité ludique et le type d'activité socio-symbolique qu'il met en jeu.

Le critère TELEOLOGIQUE

AGON-1-

Jeux opposants divers antagonistes avec les même moyens et visant à faire ressortir une qualité particulière (force, intelligence...). Dans les jeux vidéo, le joueur est opposé à un adversaire qui a le même potentiel que lui soit en "direct" soit en "différé". En direct il joue contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, le résultat est élaboré au fur et à mesure de la partie. En différé on se retrouve dans une compétition de type "contre la montre" où les résultats s'accroissent partie après partie ou en parallèle.

ALEA-2-

Jeux où les joueurs ont les même chances au départ et où c'est le hasard qui distribue les cartes. Jeux de compétition où l'ordinateur distribue aléatoirement les atouts.

MIMICRY-3-

Jeux de simulacre, d'imitation où l'on joue un rôle. Le joueur est avant tout un autre que lui-même dans le cadre du jeu.

ILINX-4-

Jeux de vertige. L'ordinateur par l'intermédiaire d'effets visuels et sonores simule par exemple des déplacements qui mettent à l'épreuve le joueur et le contrôle de ses sens.

Le cryptage du corpus n'était pas satisfaisant pour certains jeux, nous avons créé de nouvelles classes:

EXTREME-5-

Nous avons là ce que R CAILLOIS considérait comme une conjonction impossible. Elle couple à la fois les modalités AGON

et ILINX. Elle représente des jeux où le but est de frôler le vertige tout en essayant de garder la lucidité d'un but agonistique.

DECISIONNEL-6-

Jeux mêlant à la fois les modalités AGON et ALEA. Jeux ayant les mêmes buts que les jeux agonistiques mais où il faut anticiper dans un contexte aléatoire.

Critère COGNITIF

EXERCICE-1-

Jeux fonctionnels. Le joueur exploite ses potentialités d'actions et de pouvoirs sur l'environnement souvent dynamique auquel le confronte l'ordinateur. Jeux de maîtrise où le joueur est généralement seul. Jeux d'accommodation.

SYMBOLIQUE-2-

Le joueur joue à, se prend pour. Ces jeux sont basés sur l'imitation ou la simulation d'un personnage. Jeux d'assimilation.

REGLES-3-

Les jeux de règles sont des jeux sociaux impliquant l'obligation et la régularité (il faut plusieurs joueurs se soumettant à la règle pour que celle-ci prenne une valeur sociale). Dans le cadre des jeux vidéo il faut qu'il puisse y avoir d'autres joueurs ayant un statut similaire pour jouer contre et avec. Jeux de socialisation.

Que ce soit pour la grille "Caillois" ou la grille "Piaget", plusieurs modalités peuvent se retrouver dans un même jeu, nous nous limiterons pour chaque critère à relever la modalité la plus représentative.

Grille de lecture:

*thématique  
de technologie  
rapport*

Nom des jeux	FAIRE			FORMES					
	Th	Té	Co	Sc	In	Vo	Vb	Tp	Fi
3D POOL	7	1	3	1	1	1	1	1	3
ALPHA WAVES(2J-ARCA	5	5	3	1	1	1	1	1	1
ALPHA WAVES(1J-ARCA	5	5	1	1	1	1	1	1	1
ALPHA WAVES(EMOTION	5	5	1	1	1	1	1	1	2
ANOTHER WORLD	4	3	1	2	1	2	2	1	2
ARCHE DU CAPITAINE	4	7	2	4	3	3	3	1	2
ARKANOID 2, REVENGE	1	6	1	3	1	2	2	1	2
BANG	3	6	3	3	2	2	2	1	3
BATTLE OF BRITAIN	2	5	1	1	1	1	1	1	2
BATTLEHAWKS 1942	2	5	1	1	1	1	1	1	2
BLOOD MONNAIE	5	1	1	2	1	2	2	1	2
BLOODWICH	6	3	2	1	3	1	1	2	2
BLUES BROTHERS(2J)	5	3	3	2	1	2	2	1	2
BLUES BROTHERS(1J)	5	3	1	2	1	2	2	1	2
BOLO	1	6	1	3	1	2	2	1	2
BUBBLE BOBBLE(2J)	5	1	3	3	1	2	2	1	2
BUBBLE BOBBLE(1J)	5	1	1	3	1	2	2	1	2
BUGGY BOY	7	1	1	2	1	2	1	1	2
CHALLENGE GOLF	7	1	3	3	3	2	1	1	4
CHICAGO 90	1	1	1	4	1	2	1	1	3
CRASH GARETT	4	3	2	3	2	2	2	2	2
CYBERTYX	1	1	1	1	1	2	2	1	2
DARK SIDE	4	3	1	1	1	1	1	1	2
DOUBLE DRAGON	1	1	1	2	1	2	2	1	2
DRAKKHEN	6	3	2	1	3	2	1	2	2
DUCHMAN	4	3	2	2	3	2	2	1	2
ECHECS 3D	3	1	3	3	2	2	1	1	3
ELIMINATOR	1	1	1	2	1	2	1	1	2
ENTOMBED	5	1	1	2	1	2	2	1	2
FALCON	2	5	1	1	1	3	1	1	4

Nom des jeux	FAIRE			FORMES					
	Th	Té	Co	Sc	In	Vo	Vb	Tp	Fi
FATE OF ATLANTIS(Th	5	1	1	2	1	2	1	1	2
FIRE & BRIMSTORME	1	1	1	2	1	2	2	1	2
FLIGHT SIMULATOR	2	5	1	1	1	3	1	1	4
FLYING SHARK	1	1	1	2	1	2	1	1	2
GALAXIA	1	1	1	3	1	2	2	1	2
HADES NEBULA	1	1	1	2	1	2	2	1	2
IKARI(1J)	1	1	1	2	1	2	1	1	2
IKARI(2J)	1	1	3	2	1	2	1	1	2
IMPACT	1	6	1	3	1	2	2	1	2
INDIANA JONES "The	4	3	2	4	3	2	1	1	2
INTERPHASE	4	3	2	1	2	2	1	1	2
ITALY 90	7	1	3	2	1	2	1	1	4
IVANHOE	1	1	1	2	1	2	2	1	2
JEANNE D'ARC	6	3	2	3	3	2	2	2	3
JUMPING JACK'SON	1	1	3	2	1	2	1	1	2
KICK OFF2	7	1	1	2	1	2	1	1	4
KLATRIX	8	1	1	3	1	2	2	1	2
LEMMINGS	5	1	3	2	1	2	2	1	2
LOMBARD RAC RALLYE	7	1	1	1	1	1	1	1	2
MANGEMOT	3	6	3	3	2	1	2	1	1
MANOIR DE MORTEVIEL	4	3	2	3	2	1	1	2	2
MATCH IT	8	1	3	3	2	1	2	1	2
MISSION ELEVATOR	5	1	1	2	1	2	2	1	2
NEBULUS	5	1	1	2	1	2	2	1	2
NINJA SPIRIT	1	1	1	2	1	2	2	1	2
OXYD	8	1	3	2	1	2	2	1	2
PACMANIA	5	1	1	1	1	2	1	1	2
PANG	1	1	1	3	1	2	2	1	2
PLAXATAX	1	1	1	3	1	2	2	1	2
POPULOUS	8	1	2	2	3	2	1	1	2
PRINCE OF PERSIA	4	3	3	2	1	2	2	1	2
RAINBOW ISLAND	5	1	1	2	1	2	2	1	2
RAMPAGE(MULTI)	1	1	3	3	1	2	2	1	2
RAMPAGE(1J)	1	1	1	3	1	2	2	1	2

Nom des jeux	FAIRE			FORMES					
	Th	Té	Co	Sc	In	Vo	Vb	Tp	Fi
Red Alert	2	6	3	3	2	2	2	2	3
RICK DANGEROUS	5	1	1	2	1	2	2	1	2
ROADRUNNER	5	1	1	2	1	2	1	1	2
ROBOCOP	1	1	1	1	1	2	2	1	2
ROBOTZ	5	1	1	3	1	2	2	1	2
RVF HONDA	7	1	1	1	1	2	1	1	3
SHADOW OF THE BEAST	1	3	2	1	1	2	2	1	2
SHINOBI	1	1	1	2	1	2	2	1	2
SHUTTLE	2	7	2	4	3	3	3	3	2
SIM CITY	6	3	2	3	2	2	2	1	4
SKULLDIG+	5	1	1	2	1	2	2	1	2
SPEED BALL	7	1	3	2	1	2	1	1	4
STARQUAKE	5	1	1	2	1	2	2	1	2
STUNT CAR RACER	7	5	1	1	1	1	1	1	2
SUPERSKI	7	5	1	2	1	2	1	1	2
SWAP	8	6	3	3	1	2	2	1	2
SWAP TILES	3	6	3	2	1	2	2	1	2
SWITCH BLADE	5	1	1	2	1	2	2	1	2
SWORD AND ROSE	5	1	1	2	1	2	2	1	2
TARGHAN	5	3	21	2	1	2	2	1	2
TEENAGE QUEEN	3	2	3	1	2	1	2	1	3
TENNIS CUP	7	1	1	2	1	2	1	1	4
TETRIS	8	6	1	1	1	2	2	1	1?
TWO ON TWO	7	1	1	2	1	2	1	1	3
TYPHOON	1	1	1	1	1	2	1	1	2
VROOM	7	5	1	1	1	1	1	1	2
WINDSURF WILLY	7	5	1	2	1	2	1	1	2
WIZBALL	5	1	1	2	1	2	2	1	2
XENON	1	1	1	2	1	2	1	1	2
XENON II	1	1	1	2	1	2	2	1	2

Analyse des résultats statistiques

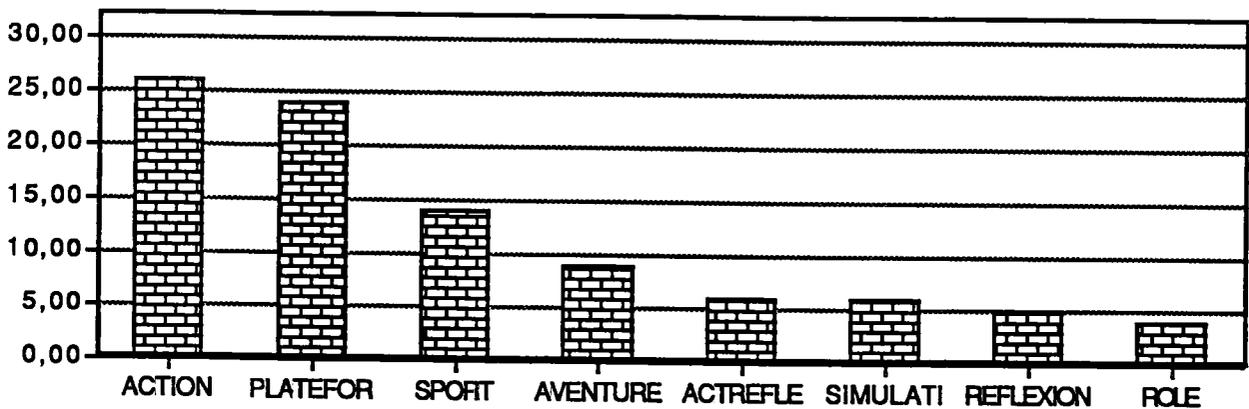
Nous analyserons les résultats de nos traitements statistiques parallèlement à l'énonciation méthodique que nous en avons fait. En ce qui concerne les résultats après redressement, nous indiquerons seulement en quoi ils diffèrent des traitements de la population initiale.

3-Observations statistiques de notre échantillon

3-1-Les tris à plat

## Thématique

	Effectifs	%	Cumulé
ACTION	26	27,7	27,7
PLATEFORMES	24	25,5	53,2
SPORT	14	14,9	68,1
AVENTURE	9	9,6	77,7
ACTREFLEXION	6	6,4	84,0
SIMULATION	6	6,4	90,4
REFLEXION	5	5,3	95,7
ROLE	4	4,3	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0



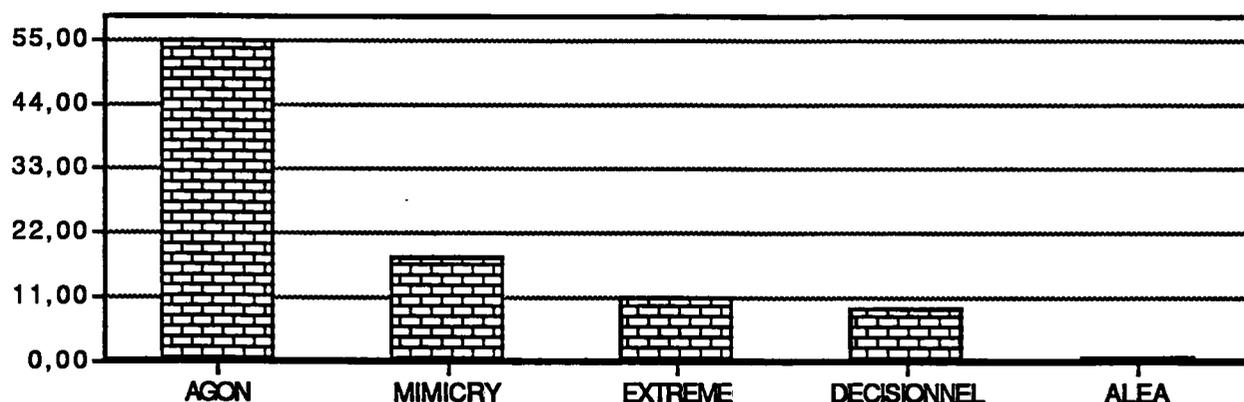
Les tris à plat thématiques font ressortir deux types de jeux, **ACTION** (21.7%) et **PLATEFORMES** (25.5%). A eux deux ils représentent plus 50% de l'effectif. Ce qui est d'autant plus impressionnant que les jeux de plate formes sont en partie des jeux d'action. Viennent ensuite les jeux de sport (14.9%), d'aventures (9.6%) et d'action/réflexion (6.4%) au sein desquels on trouve on trouve une grande part d'action. Suivent les jeux de simulation (6.4%) qui eux aussi se mêlent souvent d'action. Les jeux de réflexion (5.3%) et de rôles représentent moins de 10% de l'effectif. Ceci remet sérieusement en cause la représentabilité de notre échantillon si on le met en référence avec celui de JP LOVINFOSSE. En effet dans son livre, les jeux d'action, de plate formes et de sport représentent à peine plus de 30% pour 70% dans notre échantillon.

Nous ne savons pas comment celui ci a constituer son

échantillon. Le thème de son livre étant de présenter les meilleurs jeux, cela sous entend qu'il a effectué un choix, et l'on peut supposer un désir d'objectivité pour rendre compte d'une réalité des jeux dans leurs diversité. Son livre se veut représentatif de la production, et non de la consommation. Il précise que sa sélection n'est pas forcément faite de best sellers. Ces notions de production et consommation sont certainement à la base de la divergence entre la sélection de JP LOVINFOSSE et la nôtre. Notre corpus, lui, a été réalisé à partir d'un réseau de consommateurs. Il resterait à vérifier si ce réseau est représentatif de l'achat de jeux vidéo ou s'il est caractéristique de notre réseau.

## Téléologique

	Effectifs	%	Cumulé
AGON	55	58,5	58,5
MIMICRY	18	19,1	77,7
EXTREME	11	11,7	89,4
DECISIONNEL	9	9,6	98,9
ALEA	1	1,1	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0

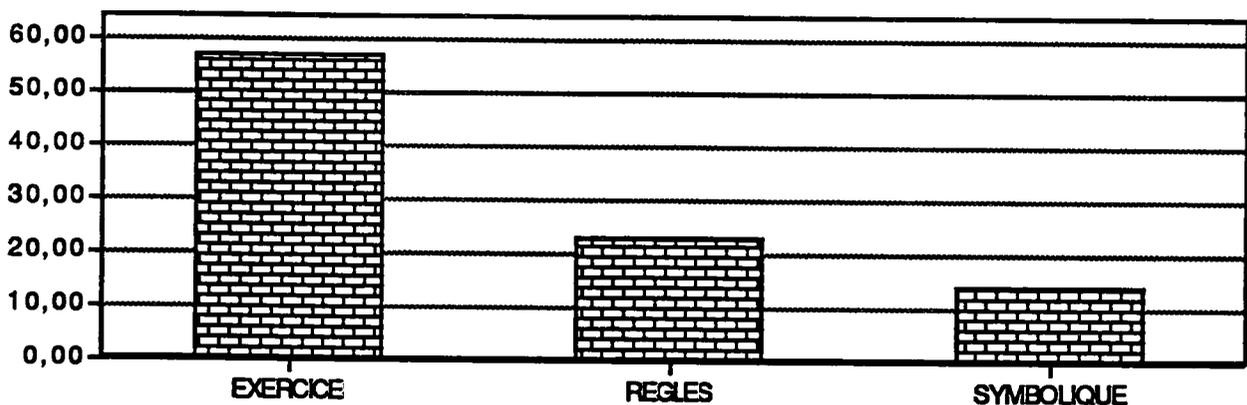


Nous avons pour la suite des traitements réalisé un recodage, car une des catégories proposée par R CAILLOIS était vide, il s'agit de l'ILINX. A contrario la modalité **AGON** concentre **58.5%** de l'effectif. La catégorie **MIMICRY** représente **19.1%** de l'effectif. Les modalités **EXTREME** et **DÉCISIONNELLE** (qui sont des catégories composites d'AGON) représentent respectivement **11.7%** et **9.6%**. **ALEA** ne contient que **1.1%** de l'effectif.

R CAILLOIS opposait les sociétés primitives du simulacre et du vertige aux sociétés développés de l'Agôn et de l'Aléa. L'univers des jeux vidéo est avant tout celui de l'Agôn, il présente un monde ultra rationnel fondé sur la compétence. Le hasard et le vertige en sont exclus, ou alors soumis au contrôle et à la rationalité (**EXTREME** et **DÉCISIONNELLE**). Celle-ci n'est d'ailleurs pas forcément remise en cause par la catégorie **MIMICRY**. Il y a un terrain d'étude sociologique à approfondir, en particulier si l'on étudie les jeux vidéo dans l'univers des jeux ou sur l'idéologie des outils technologiques.

## Cognitif

	Effectifs	%	Cumulé
EXERCICE	57	60,6	60,6
REGLES	23	24,5	85,1
SYMBOLIQUE	14	14,9	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0



La répartition des jeux vidéo de notre échantillon sur les trois catégories piagétienne est la suivante: **EXERCICES, 60.8%; REGLES, 24.5%; SYMBOLIQUES, 14.9%.**

Notre échantillon est plutôt composé de jeux "primaires" (pas très complexes) qui tranchent avec les capacités de la machine. L'ordre génétique n'est pas suivi, on ne va pas du moins au plus complexe, puisque les jeux de règles priment sur les jeux symboliques.

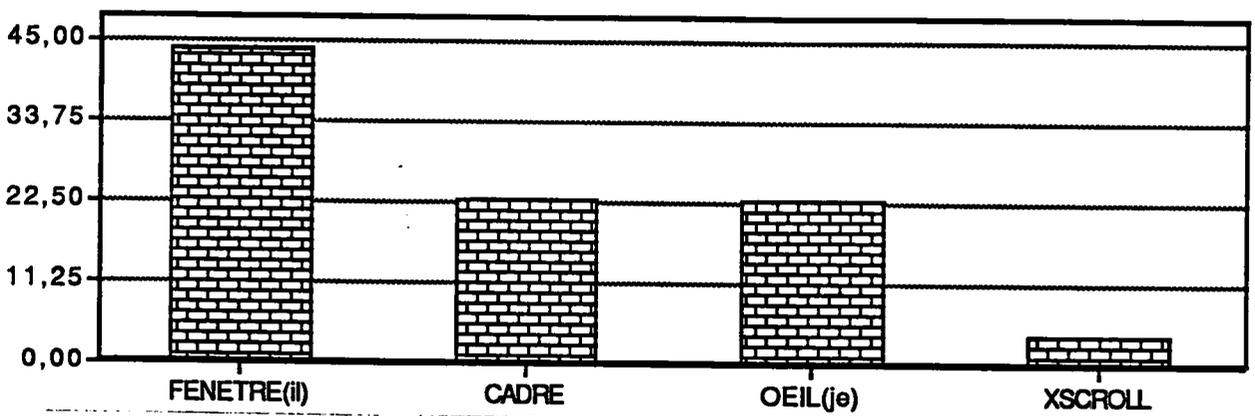
Nous proposerons ici deux hypothèses explicatives non sans rapports avec celles que nous avons déjà vu pour nos deux premiers faire.

La première hypothèse rejoint celle de la consommation spécifique de notre réseau. Les jeux EXERCICES sont avant tout fonctionnels. Ils demandent d'abord une coordination de mouvements. Peu complexes, un joueur est vite à pied d'oeuvre pour les utiliser, ce qui facilite les échanges de logiciels sans documentations.

La **seconde hypothèse** rejoint celle de l'**idéologie et de la rationalité** dans les jeux vidéo. Ceci expliquerait qu'il y ait plus de jeux de règles que de jeux symboliques (encore que certains jeux symboliques les personnages "imités" sont un comportement ultra rationnel).

## Scrolling

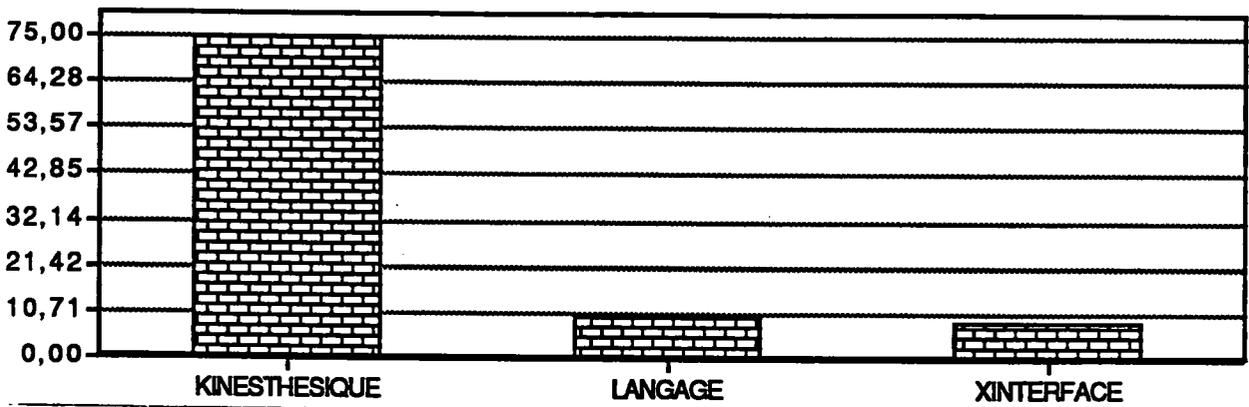
	Effectifs	%	Cumulé
FENETRE(ii)	44	46,8	46,8
CADRE	23	24,5	71,3
OEIL(je)	23	24,5	95,7
XSCROLL	4	4,3	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0



Le scrolling dominant est le scrolling FENETRE (46.8%) suivi de CADRE et OEIL (24.5%), les jeux XSCROLL représentent 4.3% de l'effectif. Ce qui est caractéristique des jeux vidéo par rapport à de nombreux médias iconiques, c'est la mise en scène de l'image sur l'écran physique. La modalité OEIL, si elle n'est pas dominante, n'existe que dans des médiations passant par une gestion informatique de l'image. OEIL n'existe ni au cinéma, ni à la télé, ni dans la peinture ou la Bédé.

Interface

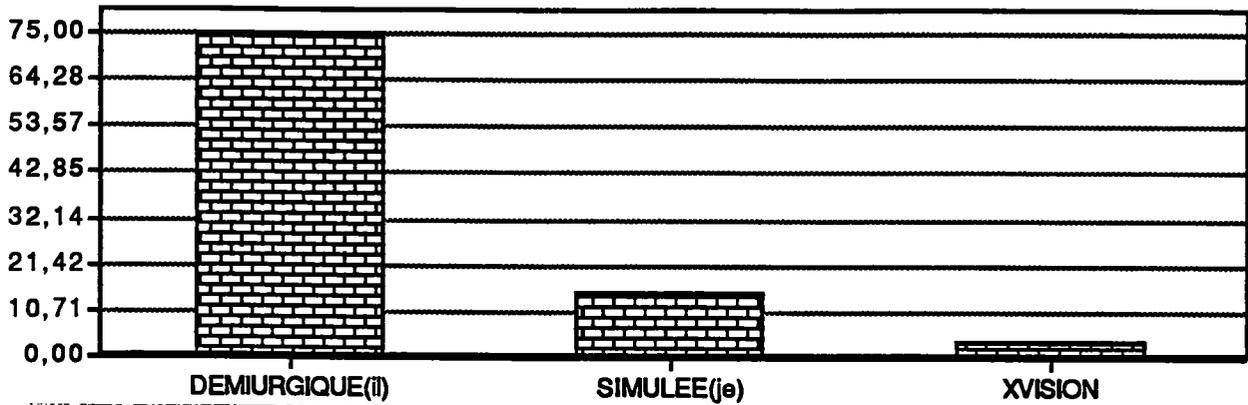
	Effectifs	%	Cumulé
KINESTHESIQUE	75	79,8	79,8
LANGAGE	10	10,6	90,4
XINTERFACE	9	9,6	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0



Les modes d'interfaçage sont essentiellement KINESTHESIQUES (79.8%), mais là encore la spécificité des potentialités qu'offrent l'ordinateur sont utilisées: LANGAGE, 10.6%; XINTER, 9.6%. L'électronique de la machine n'est pas simplement utilisée comme une mécanique parfaite répondant à des stimulus psychiques. Elle fait preuve d'au moins un embryon d'intelligence artificielle ( elle opère, compute et décide toute seule à partir de symboles, même si elle ne s'enrichit que rarement de nouvelles connaissances).

Vision

	Effectifs	%	Cumulé
DEMIURGIQUE(ii)	75	79,8	79,8
SIMULEE(je)	15	16,0	95,7
XVISION	4	4,3	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0

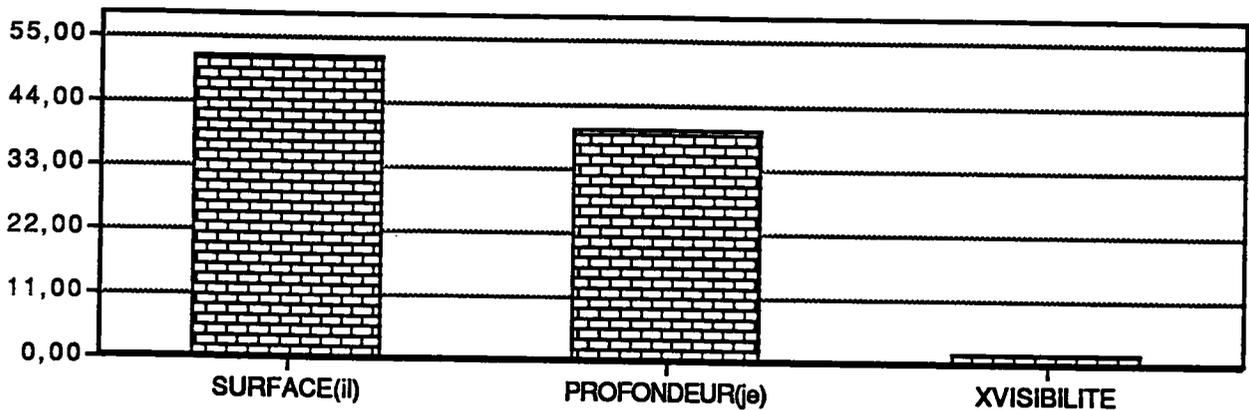


La vision DEMIURGIQUE est dominante (79.8%), la vision SIMULEE ne concerne que 16% de l'effectif, et la vision XVISION n'en représente que 4.3%.

On peut interpréter ce résultat comme un certain réalisme de la mise en scène par rapport à la distance joueur-jeu, ou d'une façon de dominer un univers particulier.

Visibilité

	Effectifs	%	Cumulé
SURFACE(ii)	52	55,3	55,3
PROFONDEUR(je)	40	42,6	97,9
XVISIBILITE	2	2,1	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0

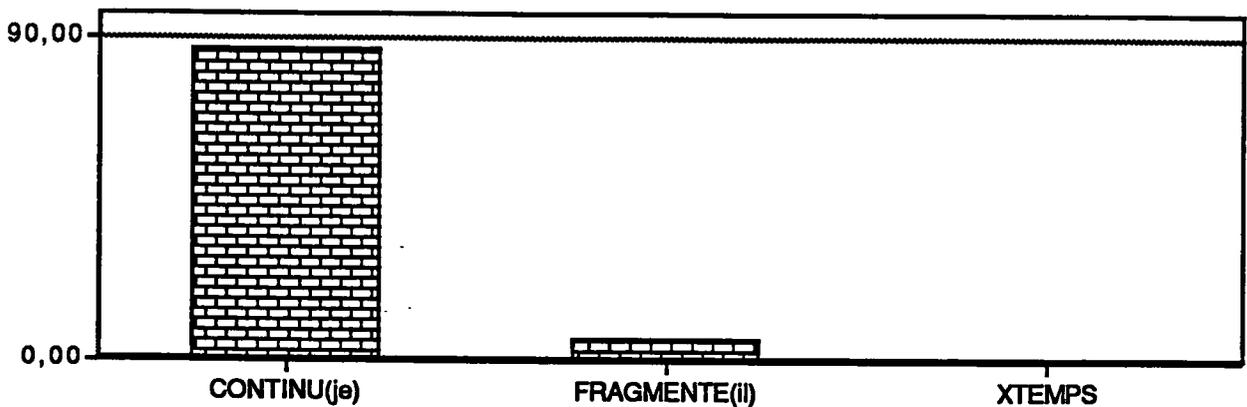


II n'y a pas ( au regard des résultats précédents) une forte prédominance d'une modalité même si SURFACE représente 55.3% de l'effectif, PROFONDEUR 42.6%, et XVISIBILITE 2.1%.

SURFACE rend compte de la réalité du support, l'écran n'a que deux dimensions. PROFONDEUR produit des effets de réels à partir d'illusions graphiques qui sont essentiellement fondées sur des lois avant tout culturelles. D'une certaine manière on peut opposer la catégorie PROFONDEUR à la catégorie SURFACE comme simulation du réel.

Temps

	Effectifs	%	Cumulé
CONTINU(je)	87	92,6	92,6
FRAGMENTE(ii)	6	6,4	98,9
XTEMPS	1	1,1	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0

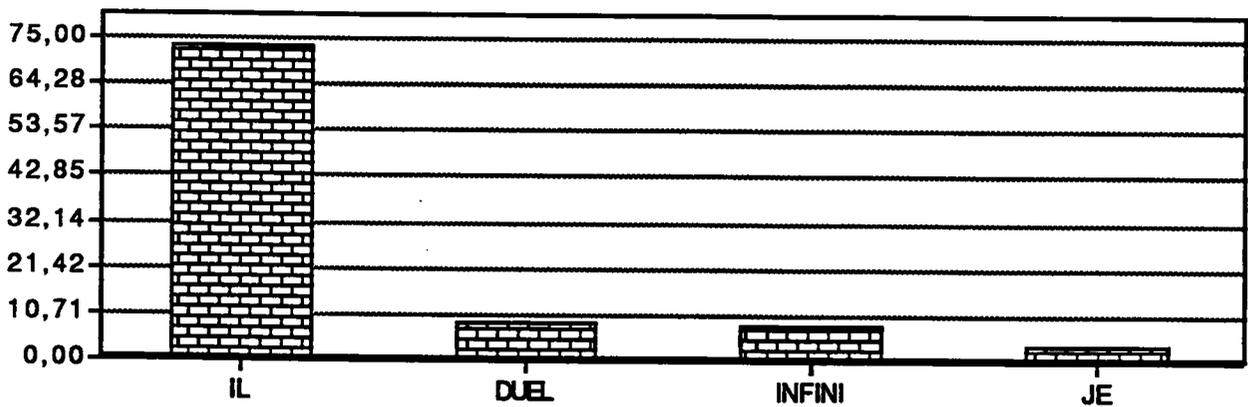


Il n'y a pratiquement qu'un seul temps: CONTINU, 92.6%. Le temps FRAGMENTE est représentatif de 6.4% de l'effectif, tandis que XTEMPS<sup>1</sup> l'est de 1.1%. Il y a peu de hiatus dans le temps représenté, on est dans une temporalité du discours. Le jeu implique le joueur dans son déroulement.

<sup>1</sup> II eut à la réflexion logique de réunir en une seule catégorie les modalités FRAGMENTE et XTEMPS.

Fin

	Effectifs	%	Cumulé
IL	73	77,7	77,7
DUEL	9	9,6	87,2
INFINI	8	8,5	95,7
JE	4	4,3	100,0
TOTAL	94	100,0	100,0



Généralement le jeu est fini à cause des limites même du jeu qui ne sait formuler une suite (IL 77.7%). De façon plus marginale, le jeu s'arrête quand l'un des joueurs triomphe du ou des autres (l'ordinateur peut être un de ceux ci). DUEL (9.6%). 8.5% des jeux INFINI de notre échantillon sont sans fin, c'est à dire que l'on peut sauver la partie en cours et ainsi continuer sans limites depuis l'endroit où l'on s'était arrêté. La catégorie JE concerne 4.3% des jeux. Ceux ci sont sans limites mais en l'absence de sauvegarde, ils prennent fin lorsque le joueur abandonne.

### 3-2 Les profils de modalités

A l'aide des profils de modalités, nous avons repérer des modèles de médiation dominants (archétypes). Ils associent une modalité d'un critère avec les modalités des autres critères avec lesquels il est en corrélation de manière spécifique. Modalisa™ travaille à partir de tris croisés et ne met en relation que les modalités ayant un écart à l'indépendance supérieur à 5, et un khi2 pour la case supérieur à 1.

Nous allons présenter ces profils par critères.

Thématique**Modalité 1 - ACTION**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
3 - Cognitif	1	EXERCICE	22	6,2	2,4
5 - Interface	1	KINESTHESIQUE	26	5,2	1,3
6 - Vision	2	DEMIURGIQUE(ii)	26	5,2	1,3
2 R - Rec. de Mode téléologique?	1	AGON	22	6,7	3,0

**Modalité 4 - AVENTURE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
2 R - Rec. de Mode téléologique?	3	MIMICRY	9	7,2	30,7

**Modalité 5 - PLATEFORMES**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
4 - Scrolling	2	FENETRE(ii)	17	5,7	2,9

**Modalité 7 - SPORT**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
7 - Visibilité	1	PROFONDEUR(je)	14	8,0	10,8

Le logiciel a retenu quatre modalités: ACTION, AVENTURE, PLATEFORMES, et SPORT.

**ACTION** se croise avec deux autres faire; EXERCICE et AGON. L'interfaçage est KINESTHESIQUE et la vision DEMIURGIQUE. Ces jeux brillent par leur simplicité. Les aspects KINESTHESIQUE et EXERCICE sont d'ailleurs pratiquement contenu dans la définition de la modalité ACTION. La téléologie agonistique l'est également.

Plus intéressant est la vision. La modalité DEMIURGIQUE distance le joueur de l'action, il agit par des intermédiaires. Ceci est idéologiquement intéressant car les jeux ayant exactement ce profil de modalité sont tous des jeux de tirs ou de bagarre. On n'est donc jamais le joueur qui tue, mais un autre, même si c'est une marionnette, qui détruit sans réfléchir.

**AVENTURE** n'est mis en profil qu'avec un autre faire: Mimicry. Ce n'est pas très surprenant car ces deux modalités sont définies autour des notions de personnages et de rôles.

**PLATEFORMES** est associé à la modalité formelle **FENETRE**. Ce qui importe dans ces jeux, c'est d'effectuer un parcours dans un espace donné. On demande plus au joueur de visualiser que de se souvenir.

**SPORT** est une modalité conjoignant **ACTION** et **SIMULATION**, elle est associée à une visibilité: **PROFONDEUR**. Il y a un effet de réel qui tend à crédibiliser l'action.

Téléologique**Modalité 1 - AGON**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
3 - Cognitif	1	EXERCICE	40	6,6	1,3
1 - Thématique	1	ACTION	22	6,7	3,0
4 - Scrolling	2	FENETRE(II)	35	9,2	3,3
5 - Interface	1	KINESTHESIQUE	51	7,1	1,1
6 - Vision	2	DEMIURGIQUE(II)	52	8,1	1,5

**Modalité 3 - MIMICRY**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
3 - Cognitif	2	SYMBOLIQUE	13	10,3	39,7
1 - Thématique	4	AVENTURE	9	7,2	30,7
5 - Interface	3	XINTERFACE	7	5,2	16,1

**Modalité 4 - EXTREME**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
4 - Scrolling	1	OEIL(je)	9	6,3	14,7
6 - Vision	1	SIMULEE(je)	7	5,2	15,6
7 - Visibilité	1	PROFONDEUR(je)	11	6,3	8,5

**AGON** est profilé avec les même modalités qu'**ACTION** avec en plus la forme de scrolling **FENETRE**. Les jeux vidéo d'**AGON** sont des jeux où le joueur agit tel un marionnettiste. II est actif dans un univers qui dépasse virtuellement les dimensions de l'écran où l'ordinateur donne à voir l'espace dans lequel ce joueur intervient.

**MIMICRY** se recoupe avec deux faire (**SYMBOLIQUE** et **AVENTURE**) et une interface **XINTER** (associant **KINESTHESIQUE** et **LANGAGE**). Les faire sont proches dans leur définition. L'interfaçage construit des rôles complexes où le joueur en situation doit agir et communiquer, il doit s'informer pour décider, faire preuve de "psychologie", se mettre à la place de.

**EXTREME** est le jeu du Je. Ce faire est associé aux formes **OEIL**, **SIMULEE**, **PROFONDEUR**. Les jeux de cette catégorie se rapprochent de l'idée de la réalité virtuelle. Le joueur est aux

commandes de simulateurs de machines à sensations fortes dont la pratique à hauts risques dans la réalité est réservée à des élites (voitures de course, avions...). Par ce biais, la haute technologie sur laquelle repose l'identité de notre société est accessible à tous.

Cognitif**Modalité 1 - EXERCICE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
1 - Thématique	1	ACTION	22	6,2	2,4
5 - Interface	1	KINESTHESIQUE	57	11,5	2,9
2 R - Rec. de Mode téléologique?	1	AGON	40	6,6	1,3

**Modalité 2 - SYMBOLIQUE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
5 - Interface	3	XINTERFACE	8	6,6	33,0
2 R - Rec. de Mode téléologique?	3	MIMICRY	13	10,3	39,7

Les profils de modalités proposés (EXERCICE et SYMBOLIQUE) sont similaires aux profils ACTION et MIMICRY.

Scrolling**Modalité 1 - OEIL(je)**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
6 - Vision	1	SIMULEE(je)	12	8,3	18,9
7 - Visibilité	1	PROFONDEUR(je)	18	8,2	6,8
2 R - Rec. de Mode téléologique?	4	EXTREME	9	6,3	14,7

**Modalité 2 - FENETRE(ii)**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
1 - Thématique	5	PLATEFORMES	17	5,7	2,9
5 - Interface	1	KINESTHESIQUE	42	6,8	1,3
6 - Vision	2	DEMIURGIQUE(ii)	44	8,8	2,2
2 R - Rec. de Mode téléologique?	1	AGON	35	9,2	3,3

**Modalité 3 - CADRE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
5 - Interface	2	LANGAGE	8	5,5	12,6
7 - Visibilité	2	SURFACE(ii)	20	7,2	4,1

Le profil OEIL similaire au profil EXTREME, le profil FENETRE est similaire au profil AGON.

Le profil CADRE est plus original, il est associé aux modalités formelles LANGAGE et SURFACE. On pourrait avancé l'idée que lorsque l'image est minimum (tout est visible sur deux dimensions), le langage devient un lieu de construction du sens. L'image est schématique, elle est un modèle de pensée.

Interface**Modalité 1 - KINESTHESIQUE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecart	Khi 2
3 - Cognitif	1	EXERCICE	57	11,5	2,9
1 - Thématique	1	ACTION	26	5,2	1,3
4 - Scrolling	2	FENETRE(II)	42	6,8	1,3
2 R - Rec. de Mode téléologique?	1	AGON	51	7,1	1,1

**Modalité 2 - LANGAGE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecart	Khi 2
4 - Scrolling	3	CADRE	8	5,5	12,6

**Modalité 3 - XINTERFACE**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecart	Khi 2
3 - Cognitif	2	SYMBOLIQUE	8	6,6	33,0
2 R - Rec. de Mode téléologique?	3	MIMICRY	7	5,2	16,1

Le profil KINESTHÉSIQUE est similaire au profil AGON.

Le profil LANGAGE est similaire au profil CADRE.

Le profil XINTERFACE est similaire au profil SYMBOLIQUE.

Vision**Modalité 1 - SIMULEE(je)**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
4 - Scrolling	1	OEIL(je)	12	8,3	18,9
7 - Visibilité	1	PROFONDEUR(je)	12	5,6	4,9
2 R - Rec. de Mode téléologique?	4	EXTREME	7	5,2	15,6

**Modalité 2 - DEMIURGIQUE(ii)**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecarts	Khi 2
1 - Thématique	1	ACTION	26	5,2	1,3
4 - Scrolling	2	FENETRE(ii)	44	8,8	2,2
7 - Visibilité	2	SURFACE(ii)	49	7,5	1,3
2 R - Rec. de Mode téléologique?	1	AGON	52	8,1	1,5

Le profil SIMULEE est similaire au profil EXTREME.

Le profil DEMIURGIQUE est similaire au profil AGON.

Visibilité

**Modalité 1 - PROFONDEUR(je)**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecart	Khi 2
2 - Téliéologique	5	EXTREME	11	6,3	8,5
1 - Thématique	7	SPORT	14	8,0	10,8
4 - Scrolling	1	OEIL(je)	18	8,2	6,8
6 - Vision	1	SIMULEE(je)	12	5,6	4,9

**Modalité 2 - SURFACE(ii)**

Question	N°	Modalité	Effectifs	Ecart	Khi 2
4 - Scrolling	3	CADRE	20	7,2	4,1
6 - Vision	2	DEMIURGIQUE(ii)	49	7,5	1,3

Le profil PROFONDEUR est pratiquement similaire au profil EXTREME, à cela près qu'il lui est associé la modalité thématique SPORT. Grâce à ce type de forme, le joueur peut être un héros, réaliser des exploits inaccessibles au commun des mortels. Le supporter ne vit plus à travers le champion, il est le champion.

Le profil SURFACE est associé à deux autres formes, CADRE et DEMIURGIQUE: les jeux sont dans une représentation simplifiée où rien ne peut échapper au joueur (pas de profondeur et rien en dehors de l'écran, tout est visible), le joueur est au dessus, il n'est pas loin d'être Dieu.

### 3.3-Modèles archétypaux, improbables et emblématiques

La particularité du test du  $\chi^2$  est de montrer si les différences de distribution, à partir de deux facteurs, sont significatives. Appliqué à notre croisement de critère FAIRE X FORMES, le  $\chi^2$  permet de vérifier une hypothèse selon laquelle les différences de répartitions ne sont pas liées au hasard de l'échantillonnage. Ce que nous allons observer, ce sont des particularités pour une modalité de faire croisée avec toutes les modalités d'une dimension formelle. Pour cela nous travaillons sur les cases internes des tableaux. Nous pouvons repérer des modèles spécifiques à partir des trois tableaux qui servent à l'élaboration du  $\chi^2$  à partir de trois types d'informations (lorsque le test du  $\chi^2$  est significatif).

Le modèle archétypal: repère la dimension la plus fréquente, le modèle de l'individu "moyen".

Le modèle improbable: repère les cases d'un faire pour lesquelles l'effectif observé est nul. Cette information repose sur l'hypothèse suivante: si un modèle FAIRE X FORME n'existe pas, c'est que pour notre échantillon, il représente une conjonction improbable voire impossible, c'est à dire non productrice de sens.

Le modèle emblématique: nous obtenons cette information à partir du tableau des  $\chi^2$ . Nous repérons les  $\chi^2$  par case les plus significatifs ( supérieur à 6.6-valeur significative à .99 pour un degré de liberté=1 dans la table des  $\chi^2$  de RA FISHER). Nous considérons alors comme modèle emblématique ( c'est à dire caractéristique d'un faire et d'une forme), ceux dont l'effectif observé est supérieur à l'effectif théorique.

Ces trois informations doivent nous permettent de repérer des modèles caractéristiques.

La **première information** nous renseigne sur les modèles dominants dans notre échantillon, notre réseau. Elle permet de repérer au delà des effets du mode, le modèle qui caractérise un faire et une forme. Ces **modèles dominants** construisent le sens le

plus en adéquation avec les représentations sur lesquelles agit la médiation pour notre réseau.

La seconde information révèle des lieux de médiations qui ne sont pas producteurs de sens pour notre réseau (selon deux hypothèses: il n'existe pas de jeux sur ce modèle ou un tel modèle apparaît comme un non sens).

La troisième information (les modèles emblématiques) est un différentiateur inter et intra modalités. Elle permet de repérer des modèles riches de sens qui caractérisent au mieux une conjonction entre un faire et une forme et qui seraient occultés par les effets de nombre.

Nous analyserons l'ensemble des tris croisés à partir des faires en nous appuyant sur ces trois informations (la condition siné qua non étant que le khi<sup>2</sup> global d'un tri croisé soit significatif).

a) THÉMATIQUE X FORMES

THÉMATIQUE X SCROLLING

Thématique

Scrolling

Test du Khi2 : 90 % (Peu fiable. 25 valeurs théoriques inférieures à 5)

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
OEIL(ie)	4	4	1	2	4	2	5	1	23
FENETRE(II)	13		1	3	17		8	2	44
CADRE	8	1	3	2	3	2	1	3	23
XSCROLL	1	1		2					4
TOTAL	26	6	5	9	24	4	14	6	94

Thématique

Scrolling

Tableau des Val. théoriques

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
OEIL(ie)	6,3	1,4	1,2	2,2	5,8	,9	3,4	1,4	
FENETRE(II)	12,1	2,8	2,3	4,2	11,2	1,8	6,5	2,8	
CADRE	6,3	1,4	1,2	2,2	5,8	,9	3,4	1,4	
XSCROLL	1,1	,2	,2	,3	1,0	,1	,5	,2	
TOTAL									

Thématique

Scrolling

Tableau des Khi 2 par case

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
OEIL(ie)	,8	4,3	,0	,0	,5	1,0	,7	,1	7,8
FENETRE(II)	,0		,7	,3	2,9		,3	,2	4,6
CADRE	,4	,1	2,5	,0	1,4	1,0	1,7	1,5	8,9
XSCROLL	,0	2,1		6,8					9,0
TOTAL	1,3	6,6	3,3	7,2	4,9	2,1	2,7	1,9	30,4

Modèles archétypaux:

ACTION/FENETRE

AVENTURE/FENETRE

PLATEFORME/FENETRE

SPORT/FENETRE

SIMULATION/OEIL

ACTION-REFLEXION/CADRE

REFLEXION/CADRE

ROLE/OEIL et CADRE

Modèles improbables:

SIMULATION/FENETRE  
REFLEXION/X SCROLL  
PLATEFORMES/X SCROLL  
ROLE/X SCROLL  
SPORT/X SCROLL  
ACTION-REFLEXION/X SCROLL.

Modèles emblématiques:

AVENTURE/X SCROLL.

On remarque que tous les jeux fondés sur l'action ont comme modalité FENETRE, de l'ordre du IL. Le joueur est dans une position assez schizophrénique où il regarde un autre dont il est l'acteur. Seule exception la modalité d'ACTION-REFLEXION est CADRE comme pour le thème REFLEXION. Le joueur fait un jeu de réflexion dans un environnement où tout est visible (idéologie de la rationalité, on réfléchit sur du concret). Les jeux de SIMULATION sont de l'ordre du Je (OEIL). Le joueur doit "s'y croire dedans", d'où l'impossibilité du modèle SIMULATION-FENETRE.

On notera que pour les jeux ayant une part d'action ou de réflexion, il n'y a qu'un point de vue possible à contrario des jeux AVENTURE pour lesquels XSCROLL est emblématique. Il y a dans notre échantillon deux jeux d'AVENTURE emblématiques: L'Arche du Capitaine Blood et Indiana Jones, la Dernière Croisade.

## THÉMATIQUE X INTERFACE

## Thématique

## Interface

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 20 valeurs théoriques inférieures à 5)

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
KINESTHESIQUE	26	4	1	3	24		13	4	75
LANGAGE		1	4	3		1		1	10
XINTERFACE		1		3		3	1	1	9
TOTAL	26	6	5	9	24	4	14	6	94

## Thématique

## Interface

Tableau des Val. théoriques

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
KINESTHESIQUE	20,7	4,7	3,9	7,1	19,1	3,1	11,1	4,7	
LANGAGE	2,7	,6	,5	,9	2,5	,4	1,4	,6	
XINTERFACE	2,4	,5	,4	,8	2,2	,3	1,3	,5	
TOTAL									

## Thématique

## Interface

Tableau des Khi 2 par case

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
KINESTHESIQUE	1,3	,1	2,2	2,4	1,2		,2	,1	7,7
LANGAGE		,2	22,6	4,3		,7		,2	28,1
XINTERFACE		,3		5,3		17,8	,0	,3	23,9
TOTAL	1,3	,6	24,8	12,0	1,2	18,6	,3	,6	59,8

Modèles archétypaux:

ACTION/KINESTHESIQUE (exclusif)  
 SIMULATION/KINESTHESIQUE  
 PLATEFORMES/KINESTHESIQUE (exclusif)  
 SPORT/KINESTHESIQUE  
 ACTION-REFLEXION/KINESTHESIQUE  
 REFLEXION/LANGAGE  
 ROLE/INTERFACE  
 AVENTURE: pas de modèle archétypal.

Modèles improbables:

REFLEXION/XINTERFACE

ROLE/KINESTHESIQUE  
SPORT/LANGAGE.

Modèles emblématiques:

REFLEXION/LANGAGE  
ROLE/XINTERFACE.

Le modèle d'interfaçage dominant est KINESTHESIQUE sauf pour trois faire: REFLEXION/LANGAGE, ROLE/XINTERFACE, et pas de modèle pour les jeux d'AVENTURE. Dès qu'un thème met en jeu une situation à résoudre par la réflexion, la compréhension, la psychologie, on passe par le langage. Les situations d'urgences fonctionnent sur un mode assez pavlovien de stimulus-réponse.

Les jeux emblématiques sont:

REFLEXION/LANGAGE: Bang, Echecs 3d, Mangemot, Teen Age Queen.  
Ce sont des jeux (excepté Bang) adaptés de jeux réels.

ROLE/XINTER: Bloodwich, Drakken, Jeanne D'arc, qui sont tous trois des jeux médiévaux.

## THÉMATIQUE X VISION:

## Thématique

## Vision

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 20 valeurs théoriques inférieures à 5)

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
SIMULEE(ie)		2	2	2	3	1	4	1	15
DEMIURGIQUE(ii)	26	1	3	6	21	3	10	5	75
XVISION		3		1					4
TOTAL	26	6	5	9	24	4	14	6	94

## Thématique

## Vision

Tableau des Val. théoriques

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
SIMULEE(ie)	4,1	,9	,7	1,4	3,8	,6	2,2	,9	
DEMIURGIQUE(ii)	20,7	4,7	3,9	7,1	19,1	3,1	11,1	4,7	
XVISION	1,1	,2	,2	,3	1,0	,1	,5	,2	
TOTAL									

## Thématique

## Vision

Tableau des Khi 2 par case

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
SIMULEE(ie)		1,1	1,8	,2	,1	,2	1,3	,0	4,9
DEMIURGIQUE(ii)	1,3	2,9	,2	,1	,1	,0	,1	,0	5,0
XVISION		29,5		,9					30,4
TOTAL	1,3	33,6	2,0	1,4	,3	,2	1,5	,0	40,5

Modèles archétypaux: tous DÉMIURGIQUE, (dont ACTION qui l'est exclusivement) sauf SIMULATION/XVISION.

Modèles improbables: avec XVISION pour REFLEXION, PLATEFORMES, ROLE, SPORT, ACTION/REFLEXION, ACTION.

Modèles emblématiques: SIMULATION/VISION. Trois jeux: Falcon, Flight Simulator, Shuttle.

La plupart des thèmes sont vus sous un angle unique, celui qui se distingue, c'est le thème SIMULATION; Son mode de vision est emblématique, caractérisé par trois jeux de simulation de vol. La multivision permet de voir de l'intérieur et de l'extérieur. Il faut dire que sinon, on passe son temps devant un tableau de bord

surplombé d'une petite lucarne, dans laquelle on ne voit pratiquement que le plan du ciel (jusqu'au crash!).

THEMATIQUE X VISIBILITE:**Thématique****Visibilité**

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 18 valeurs théoriques inférieures à 5)

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
PROFONDEUR(e)	8	4	1	4	6	2	14	1	40
SURFACE(ii)	18	1	4	4	18	2		5	52
XVISIBILITE		1		1					2
TOTAL	26	6	5	9	24	4	14	6	94

**Thématique****Visibilité**

Tableau des Val. théoriques

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
PROFONDEUR(e)	11,0	2,5	2,1	3,8	10,2	1,7	5,9	2,5	
SURFACE(ii)	14,3	3,3	2,7	4,9	13,2	2,2	7,7	3,3	
XVISIBILITE	,5	,1	,1	,1	,5	,0	,2	,1	
TOTAL									

**Thématique****Visibilité**

Tableau des Khi 2 par case

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
PROFONDEUR(e)	,8	,8	,5	,0	1,7	,0	10,8	,9	15,8
SURFACE(ii)	,9	1,6	,5	,1	1,6	,0		,8	5,8
XVISIBILITE		5,9		3,4					9,3
TOTAL	1,7	8,4	1,1	3,6	3,4	,0	10,8	1,7	31,0

Modèles archétypaux:

ACTION/SURFACE

REFLEXION/SURFACE

PLATEFORMES/SURFACE

ACTION-REFLEXION/SURFACE

SIMULATION/PROFONDEUR

SPORT/PROFONDEUR (exclusif)

AVENTURE/SURFACE et PROFONDEUR

ROLE/SURFACE et PROFONDEUR.

Modèles improbables:

ACTION/X VISIBILITE

REFLEXION/X VISIBILITE  
PLATEFORMES/X VISIBILITE  
ROLE/X VISIBILITE  
ACTION-REFLEXION/X VISIBILITE  
SPORT/SURFACE et X VISIBILITE.

Modèles emblématiques:

SPORT/PROFONDEUR. (14 jeux)

On a très nettement trois groupes de thèmes; ceux qui sont du domaine purement du jeux, dont la dominance est SURFACE. Ceux qui sont de l'ordre de la simulation (simulation d'activités, sportives comprises) sont dominés par un effet de réalisme, la PROFONDEUR. Mais on peut entendre les thèmes les termes de SURFACE et de PROFONDEUR en tant que considération imaginaire de l'intelligence de la machine comme jeu ou joueur. Dans certains jeux, son mode de pensée est superficiel, ce n'est qu'une machine, dans d'autres cas, elle est plus profonde, plus intelligente, plus psychologique. Ceci se traduit au travers du troisième groupe de thèmes par un partage entre SURFACE et PROFONDEUR pour les jeux de ROLE.

## THEMATIQUE X TEMPS

## Thématique

## Temps

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 18 valeurs théoriques inférieures à 5)

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
CONTINU(ie)	26	4	5	7	24	1	14	6	87
FRAGMENTE(II)		1		2		3			6
XTEMPS		1							1
TOTAL	26	6	5	9	24	4	14	6	94

## Thématique

## Temps

Tableau des Val. théoriques

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
CONTINU(ie)	24,0	5,5	4,6	8,3	22,2	3,7	12,9	5,5	
FRAGMENTE(II)	1,6	,3	,3	,5	1,5	,2	,8	,3	
XTEMPS	,2	,0	,0	,0	,2	,0	,1	,0	
TOTAL									

## Thématique

## Temps

Tableau des Khi 2 par case

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
CONTINU(ie)	,1	,4	,0	,2	,1	1,9	,0	,0	3,0
FRAGMENTE(II)		,9		3,5		29,5			34,0
XTEMPS		13,7							13,7
TOTAL	,1	15,1	,0	3,7	,1	31,4	,0	,0	50,8

modèles archétypaux:

ACTION/CONTINU (exclusif)

SIMULATION/CONTINU

REFLEXION/CONTINU (exclusif)

AVENTURE/CONTINU

PLATEFORMES/CONTINU (exclusif)

SPORT/CONTINU (exclusif)

ACTION-REFLEXION/CONTINU (exclusif)

ROLE/FRAGMENTE

Modèles improbables:

Si on réduit TEMPS à deux modalités, on a une improbabilité

des modèles ACTION, REFLEXION, PLATEFORMES, SPORT et ACTION-REFLEXION avec la forme FRAGMENTE.

Modèles emblématiques:

SIMULATION/XTEMPS

Un jeu: Shuttle

ROLE/FRAGMENTE

Trois jeux: Bloodwych, Drakkhen et Jeanne d'Arc

Il ressort que le temps du jeu est fragmenté pour les jeux où le joueur entre dans la peau d'un personnage ayant une "psychologie".

## THEMATIQUE X FIN

## Thématique

## Fin

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 28 valeurs théoriques inférieures à 5)

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
JE			1		2			1	4
IL	25	3	1	9	22	2	6	5	73
DUEL	1	1	3			1	3		9
INFINI		2				1	5		8
TOTAL	26	6	5	9	24	4	14	6	94

## Thématique

## Fin

Tableau des Val. théoriques

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
JE	1,1	,2	,2	,3	1,0	,1	,5	,2	
IL	20,1	4,6	3,8	6,9	18,6	3,1	10,8	4,6	
DUEL	2,4	,5	,4	,8	2,2	,3	1,3	,5	
INFINI	2,2	,5	,4	,7	2,0	,3	1,1	,5	
TOTAL									

## Thématique

## Fin

Tableau des Khi 2 par case

	ACTION	SIMULA	REFLEX	AVENTU	PLATEF	ROLE	SPORT	ACTREF	TOTAL
JE			2,9		,9			2,1	6,0
IL	1,1	,5	2,1	,5	,6	,3	2,1	,0	7,6
DUEL	,8	,3	13,2			,9	2,0		17,5
INFINI		4,3				1,2	12,1		17,7
TOTAL	2,0	5,2	18,3	,5	1,5	2,6	16,4	2,1	49,0

Modèles Archétypaux:

AVENTURE/IL (exclusif)

ACTION/IL

SIMULATION/IL

PLATEFORMES/IL

ROLE/IL

SPORT/IL

ACTION-REFLEXION/IL

REFLEXION/DUEL

Modèles improbables:

ACTION/JE et INFINI  
SIMULATION/JE  
REFLEXION/INFINI  
AVENTURE/JE, DUEL et INFINI  
PLATEFORMES/DUEL et INFINI  
ROLE/JE  
SPORT/JE  
ACTION-REFLEXION/DUEL et INFINI

Modèles emblématiques:

REFLEXION/DUEL

Trois jeux: Bang, Echecs 3D et Teen Age Queen.

SPORT/INFINI

Cinq jeux: Challenge Golf, Italy 90, Kick Off 2, Speed Ball, Tennis Cup.

La plupart du temps, le jeu est obligé de s'arrêter, car l'ordinateur et le programme ne peuvent rien proposer de nouveau. Les scénarios possibles sont limités. Ceci est d'autant plus flagrant avec AVENTURE où les enquêtes n'ont qu'une solution.

Ce qui caractérise les jeux de SPORT c'est la possibilité de jouer des championnats où l'histoire de l'équipe prend le dessus sur le jeu lui-même. Les jeux de REFLEXION se présentent comme une confrontation homme-machine. La machine y remplace un adversaire qui pourrait être réel puisque ces jeux sont des adaptations de jeux classiques (Echecs, Poker...). L'ordinateur a ici trois fonctions: trouver la solution, mémoriser une histoire, être un partenaire idéal.

## b) TELEOLOGIQUE X FORMES

## TELEOLOGIQUE X SCROLLING

## téléologique

## Scrolling

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 15 valeurs théoriques inférieures à 5)

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
OEIL(ie)	7	1	5	9	1	23
FENETRE(ii)	35		6	2	1	44
CADRE	12		4		7	23
XSCROLL	1		3			4
TOTAL	55	1	18	11	9	94

## Mode téléologique :

## Scrolling

Tableau des Val. théoriques

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
OEIL(ie)	13,4	,2	4,4	2,6	2,2	
FENETRE(ii)	25,7	,4	8,4	5,1	4,2	
CADRE	13,4	,2	4,4	2,6	2,2	
XSCROLL	2,3	,0	,7	,4	,3	
TOTAL						

## Mode téléologique?

## Scrolling

Tableau des Khi 2 par case

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
OEIL(ie)	3,0	2,3	,0	14,7	,6	20,9
FENETRE(ii)	3,3		,6	1,9	2,4	8,4
CADRE	,1		,0		10,4	10,6
XSCROLL	,7		6,5			7,2
TOTAL	7,3	2,3	7,3	16,7	13,5	47,2

Modèles archétypaux :

AGON/FENETRE

MIMICRY/FENETRE

EXTREME/OEIL

DECISIONNEL/CADRE

Modèles improbables :

EXTREME/ CADRE et XSCROLL

DECISIONNEL/XSCROLL

Modèles emblématiques:

MIMICRY/XSCROLL

Trois jeux: l'Arche du Capitaine Blood, Indiana Jones, Shuttle.

EXTREME/OEIL

Neuf jeux: AlphaWaves (1j,2j,Emotion), Battle of Britain, BattleHawks, Falcon, Flight Simulator, Stunt Car Racer, Vroom.

DECISIONNEL/CADRE

Huit jeux: Arkanoid, Bang, Bolo, Impact, Mangemot, RedAlert, Swap, Tetris.

On constate tout d'abord que le point de vue est très différentiateur des faire, mais il n'y a pas pour un faire, un point de vue exclusif. Il y a trois modèles significatifs auxquels les contenus donnent un sens particulier.

Pour la catégorie MIMICRY, ce qui est différentiateur par rapport aux autres faire, c'est XSCROLL. Dans les trois jeux de ce modèle, les héros sont modernistes voir futuristes. Ils sont polyvalents et s'adaptent à toutes les situations.

Pour le faire EXTREME, c'est une recherche de sensations avec des simulations de machines volantes ou de bolides à l'exception des AlphaWaves qui se présentent comme des jeux New Age, où la sensation est produite par l'ordinateur lui-même. On a des représentations d'une société où le grand frisson est produit par des machines de plus en plus sophistiquées.

Pour les faire DECISIONNEL, il n'y a action et surtout représentation de la décision que sur un univers abstrait de briques qui tombent (Tetris), qu'on détruit (Arkanoid, Bang, Bolo, Impact) ou qu'on associe (Swap).

## TELEOLOGIQUE X INTERFACES

## Mode téléologique

## Interface

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 9 valeurs théoriques inférieures à 5)

	AGON	ALEA	MIMICRY	EXTREM	DECISI	TOTAL
KINESTHESIQUE	51		7	11	6	75
LANGAGE	2	1	4		3	10
XINTERFACE	2		7			9
TOTAL	55	1	18	11	9	94

## Mode téléologique

## Interface

Tableau des Val. théoriques

	AGON	ALEA	MIMICRY	EXTREM	DECISI	TOTAL
KINESTHESIQUE	43,8	,7	14,3	8,7	7,1	
LANGAGE	5,8	,1	1,9	1,1	,9	
XINTERFACE	5,2	,0	1,7	1,0	,8	
TOTAL						

## Mode téléologique

## Interface

Tableau des Khi 2 par case

	AGON	ALEA	MIMICRY	EXTREM	DECISI	TOTAL
KINESTHESIQUE	1,1		3,7	,5	,1	5,6
LANGAGE	2,5	7,5	2,2		4,3	16,6
XINTERFACE	2,0		16,1			18,1
TOTAL	5,7	7,5	22,1	,5	4,5	40,5

Modèles archétypaux:

AGON/KINESTHESIQUE

EXTREME/KINESTHESIQUE (exclusif)

DECISIONNEL/KINESTHESIQUE

MIMICRY/KINESTHESIQUE et XINTER

Modèles improbables:

EXTREME/LANGAGE

DECISIONNEL/XINTER

Modèles emblématiques:

MIMICRY/XINTER

Sept jeux: l'Arche du Capitaine Blood, Bloodwych, Drakkhen, Duchman, Indiana Jones, Jeanne d'Arc, Shuttle.

En situation d'urgence absolue, c'est avant tout le réflexe qui est sollicité. Par contre lorsque le joueur est un autre, c'est pour communiquer. Mais pour communiquer il faut souvent passer par un certain nombre d'épreuve pour être digne du nom que l'on porte. Il faut souvent avoir été un valeureux héros (généralement dans la lutte) pour avoir droit à la parole.

TELEOLOGIQUE X VISION**Mode téléologique****Vision**

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 10 valeurs théoriques inférieures à 5)

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
SIMULEE(ie)	3	1	3	7	1	15
DEMIURGIQUE(ii)	52		13	2	8	75
XVISION			2	2		4
TOTAL	55	1	18	11	9	94

**Mode téléologique****Vision**

Tableau des Val. théoriques

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
SIMULEE(ie)	8,7	,1	2,8	1,7	1,4	
DEMIURGIQUE(ii)	43,8	,7	14,3	8,7	7,1	
XVISION	2,3	,0	,7	,4	,3	
TOTAL						

**Mode téléologique.****Vision**

Tableau des Khi 2 par case

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
SIMULEE(ie)	3,8	4,4	,0	15,6	,1	24,0
DEMIURGIQUE(ii)	1,5		,1	5,2	,0	6,9
XVISION			1,9	5,0		7,0
TOTAL	5,3	4,4	2,1	25,9	,2	37,9

Modèles archétypaux:

AGON/DEMIURGIQUE

MIMICRY/DEMIURGIQUE

DECISIONNEL/DEMIURGIQUE

EXTREME/SIMULEE

Modèles improbables:

AGON/XVISION

DECISIONNEL/XVISION

Modèles emblématiques:

EXTREME/SIMULEE

Sept jeux: AlphaWaves (1j.,2j., Emotion), Battle of Britain, BattleHawks, Stunt Car Racer, Vroom.

En règle générale, c'est la vision DEMIURGIQUE qui prime. Mais on remarquera que les situation de combat ou de décision implique une position unique: dedans ou dehors. Les situations EXTREME sont elles vécues de l'intérieur. La vision DEMIURGIQUE est une position de "spectacteur". La vision SIMULEE est une position d'acteur, le joueur essaye les possibilités d'un rôle. Dans les faire AGON et DECISIONNEL, il essaye de résoudre une action.

TELEOLOGIQUE X VISIBILITE**Mode téléologique****Visibilité**

Test du Khi2 : 95 % (Peu fiable. 10 valeurs théoriques inférieures à 5)

	AGON	ALEA	MIMICRY	EXTREM	DECISI	TOTAL
PROFONDEUR(e)	23		6	11		40
SURFACE(ii)	32	1	10		9	52
XVISIBILITE			2			2
TOTAL	55	1	18	11	9	94

**Mode téléologique****Visibilité**

Tableau des Val. théoriques

	AGON	ALEA	MIMICRY	EXTREM	DECISI	TOTAL
PROFONDEUR(e)	23,4	,4	7,6	4,6	3,8	
SURFACE(ii)	30,4	,5	9,9	6,0	4,9	
XVISIBILITE	1,1	,0	,3	,2	,1	
TOTAL						

**Mode téléologique****Visibilité**

Tableau des Khi 2 par case

	AGON	ALEA	MIMICRY	EXTREM	DECISI	TOTAL
PROFONDEUR(e)	,0		,3	8,5		8,8
SURFACE(ii)	,0	,3	,0		3,2	3,6
XVISIBILITE			6,8			6,8
TOTAL	,0	,3	7,1	8,5	3,2	19,4

Modèles archétypaux:

AGON/SURFACE

MIMICRY/SURFACE

DECISIONNEL/SURFACE (exclusif)

EXTREME/PROFONDEUR (exclusif)

Modèles improbables:

AGON/PROFONDEUR

DECISIONNEL/PROFONDEUR et XVISIBILITE

EXTREME/SURFACE et XVISIBILITE

Modèles emblématiques:

MIMICRY/XVISIBILITE

Deux jeux: l'Arche du Capitaine Blood, Shuttle.

EXTREME/PROFONDEUR

Onze jeux: AlphaWaves (1j.,2j., Emotion), Battle of Britain, BattleHawks, Falcon, Flight Simulator, Stunt Car Racer, SuperSki, Vroom, Windsurf Willy.

Les propriétés attribuées à l'environnement sont de trois ordres:

-les jeux où tout est visible (AGON et DECISIONNEL). Quand il faut trancher, o'est avec tout les éléments en main.

-les jeux qui font preuve d'autant de "réalisme" qu'ils représentent des activités "irréalistes" dans la réalité pour le oommun des mortels (EXTREME).

-les jeux qui font en fonction de la situation (MIMICRY).

## TELEOLOGIQUE X TEMPS

## Mode téléologique

## Temps

Test du Khi2 : 95 % (Peu fiable. 11 valeurs théoriques inférieures à 5)

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
CONTINU(ie)	55	1	12	11	8	87
FRAGMENTE(ii)			5		1	6
XTEMPS			1			1
TOTAL	55	1	18	11	9	94

## Mode téléologique

## Temps

Tableau des Val. théoriques

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
CONTINU(ie)	50,9	,9	16,6	10,1	8,3	
FRAGMENTE(ii)	3,5	,0	1,1	,7	,5	
XTEMPS	,5	,0	,1	,1	,0	
TOTAL						

## Mode téléologique

## Temps

Tableau des Khi 2 par case

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
CONTINU(ie)	,3	,0	1,3	,0	,0	1,7
FRAGMENTE(ii)			12,9		,3	13,2
XTEMPS			3,4			3,4
TOTAL	,3	,0	17,6	,0	,3	18,3

Modèles archétypaux:

CONTINU pour tous les faire.

Modèles improbables:

AGON/FRAGMENTE

EXTREME/FRAGMENTE

Modèles emblématiques:

MIMICRY/FRAGMENTE

Six jeux: Bloodwych, Crash Garrett, Drakkhen, Jeanne d'Arc, le Manoir de Mortevielle, Shuttle

Le déroulement continu de l'action semble la marque du jeu (ce qui le différencie par exemple des formes courantes des arts littéraires et cinématographiques). Lorsque le temps n'est pas continu, qu'il y a des détours temporels, c'est que le jeu co-raconte une histoire et qu'il faut faire le point. Le temps représenté est un temps réel. Jouer un rôle en temps réel, c'est le vivre complètement, en fragmentant le temps, le jeu ne concerne plus que les passages clés de la narration où il se joue quelque chose.

TELEOLOGIQUE X FINS**Mode téléologique**

Fin

Test du Khi2 : 95 % (Peu fiable. 15 valeurs théoriques inférieures à 5)

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
JE				2	2	4
IL	45		16	7	5	73
DUEL	5	1	1		2	9
INFINI	5		1	2		8
TOTAL	55	1	18	11	9	94

**Mode téléologique**

Fin

Tableau des Val. théoriques

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
JE	2,3	,0	,7	,4	,3	
IL	42,7	,7	13,9	8,5	6,9	
DUEL	5,2	,0	1,7	1,0	,8	
INFINI	4,6	,0	1,5	,9	,7	
TOTAL						

**Mode téléologique**

Fin

Tableau des Khi 2 par case

	AGON	ALEA	MIMICR	EXTREM	DECISI	TOTAL
JE				5,0	6,8	11,8
IL	,1		,2	,2	,5	1,2
DUEL	,0	8,5	,3		1,5	10,3
INFINI	,0		,1	1,2		1,4
TOTAL	,1	8,5	,7	6,5	8,8	24,8

Modèles archétypaux:

Il pour tous les faire

Modèles improbables:

AGON/JE

MIMICRY/JE

EXTREME/DUEL

DECISIONNEL/INFINI

Modèles emblématiques:

DECISIONNEL/JE

Deux jeux: Tetris, Mangemot<sup>1</sup>.

Les jeux sont faits pour être battus. Face à un bon joueur (souvent de la patience suffit), l'ordinateur ne fait pas le poids. Les jeux d'AGON et de MIMICRY ont une solution, le joueur persévérant arrivera un jour à ne plus être en échec. Les jeux EXTREME sont des jeux de la solitude. Quant aux jeux DECISIONNEL, ils ont une fin. A force de persévérance là encore, le joueur apprendra à anticiper la bonne décision.

---

<sup>1</sup> Nous émettrons un doute sur le codage de Mangemot ce qui rendrait le modèle non significatif.

c) COGNITIF X FORMESCOGNITIF X SCROLLING**Cognitif  
Scrolling**

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 5 valeurs théoriques inférieures à 5)

	EXERCICE	SYMBOLIQUE	REGLES	TOTAL
OEIL(i)	16	4	3	23
FENETRE(ii)	30	3	11	44
CADRE	10	4	9	23
XSCROLL	1	3		4
TOTAL	57	14	23	94

**Cognitif  
Scrolling**

Tableau des Val. théoriques

	EXERCICE	SYMBOLIQUE	REGLES	TOTAL
OEIL(i)	13,9	3,4	5,6	
FENETRE(ii)	26,6	6,5	10,7	
CADRE	13,9	3,4	5,6	
XSCROLL	2,4	,5	,9	
TOTAL				

**Cognitif  
Scrolling**

Tableau des Khi 2 par case

	EXERCICE	SYMBOLIQUE	REGLES	TOTAL
OEIL(i)	,3	,0	1,2	1,6
FENETRE(ii)	,4	1,9	,0	2,3
CADRE	1,1	,0	2,0	3,2
XSCROLL	,8	9,7		10,5
TOTAL	2,6	11,8	3,2	17,7

Modèles archétypaux:

EXERCICE/FENETRE

REGLES/FENETRE

SYMBOLIQUE/OEIL et CADRE

Modèles improbables:

REGLES/XSCROLL

Modèles emblématiques:

SYMBOLIQUE/XSCROLL

Trois jeux: l'Arche du Capitaine Blood, Indiana Jones, Shuttle.

Ce qui est le plus significatif, c'est la variété des points de vue. Lorsqu'on joue à être quelqu'un d'autre, c'est pour voir les situations depuis des positions différentes.

COGNITIF X INTERFACES**Cognitif  
Interface**

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 4 valeurs théoriques inférieures à 5)

	EXERCICE	SYMBOLIQUE	REGLES	TOTAL
KINESTHESIQUE	57	2	16	75
LANGAGE		4	6	10
XINTERFACE		8	1	9
TOTAL	57	14	23	94

**Cognitif  
Interface**

Tableau des Val. théoriques

	EXERCICE	SYMBOLIQUE	REGLES	TOTAL
KINESTHESIQUE	45,4	11,1	18,3	
LANGAGE	6,0	1,4	2,4	
XINTERFACE	5,4	1,3	2,2	
TOTAL				

**Cognitif  
Interface**

Tableau des Khi 2 par case

	EXERCICE	SYMBOLIQUE	REGLES	TOTAL
KINESTHESIQUE	2,9	7,5	,3	10,7
LANGAGE		4,2	5,1	9,3
XINTERFACE		33,0	,6	33,7
TOTAL	2,9	44,8	6,1	53,8

Modèles archétypaux:

EXERCICE/KINESTHESIQUE (exclusif)  
 REGLES/KINESTHESIQUE  
 SYMBOLIQUE/XINTER

Modèles improbables:

EXERCICE/LANGAGE et XINTER

Modèles emblématiques:

SYMBOLIQUE/XINTER

Huit jeux: l'Arche du Capitaine Blood, Bloodwych, Drakkhen, Duchman, Indiana Jones, Jeanne d'Arc, Populous, Shuttle.

La particularité des jeux SYMBOLIQUE, c'est le recours au langage. La nature kinesthésique des jeux d'EXERCICE n'a rien de surprenant. Ce qui est plus étonnant, c'est le fait que les jeux de REGLES où la communication est réduite à la complexité minimum. On en conclura que dans notre réseau, l'univers des jeux vidéo reste un univers avec lequel on communique "physiquement", l'autre es construit dans le langage et ce qui est plus inquiétant, c'est que la communication dans l'espace social est "physique".

COGNITIF X VISIBILITE**Cognitif****Visibilité**

Test du Khi2 : 95 % (Peu fiable. 3 valeurs théoriques inférieures à 5)

	EXERC	SYMBOL	REGLES	TOTAL
PROFONDEUR(i)	24	6	10	40
SURFACE(ii)	33	6	13	52
XVISIBILITE		2		2
TOTAL	57	14	23	94

**Cognitif****Visibilité**

Tableau des Val. théoriques

	EXERC	SYMBOL	REGLES	TOTAL
PROFONDEUR(i)	24,2	5,9	9,7	
SURFACE(ii)	31,5	7,7	12,7	
XVISIBILITE	1,2	,2	,4	
TOTAL				

**Cognitif****Visibilité**

Tableau des Khi 2 par case

	EXERC	SYMBOL	REGLES	TOTAL
PROFONDEUR(i)	,0	,0	,0	,0
SURFACE(ii)	,0	,3	,0	,4
XVISIBILITE		9,7		9,7
TOTAL	,0	10,1	,0	10,2

Modèles archétypaux:

EXERCICE/SURFACE

SYMBOLIQUE/SURFACE et PROFONDEUR

REGLES/SURFACE

Modèles improbables:

EXERCICE/XVISIBILITE

REGLES/XVISIBILITE

Modèles emblématiques:

SYMBOLIQUE/XVISIBILITE

Deux jeux: l'Arche du Capitaine Blood, Shuttle.

Là encore il y a opposition entre le faire SYMBOLIQUE et les deux autres. Pour EXERCICE et REGLES, les propriétés du monde joué sont soit en 3D soit en 2D. Pour les jeux SYMBOLIQUE, c'est beaucoup plus variable. Le monde du symbole est complexe alors que la représentation de l'environnement est éventuellement compliquée.

COGNITIF X TEMPS**Cognitif****Temps**

Test du Khi2 : 99 % (Peu fiable. 6 valeurs théoriques inférieures à 5)

	EXERC	SYMBOL	REGLES	TOTAL
CONTINU(ie)	57	8	22	87
FRAGMENTE(II)		5	1	6
XTEMPS		1		1
TOTAL	57	14	23	94

**Cognitif****Temps**

Tableau des Val. théoriques

	EXERC	SYMBOL	REGLES	TOTAL
CONTINU(ie)	52,7	12,9	21,2	
FRAGMENTE(II)	3,6	,8	1,4	
XTEMPS	,6	,1	,2	
TOTAL				

**Cognitif****Temps**

Tableau des Khi 2 par case

	EXERC	SYMBOL	REGLES	TOTAL
CONTINU(ie)	,3	1,8	,0	2,2
FRAGMENTE(II)		18,8	,1	19,0
XTEMPS		4,8		4,8
TOTAL	,3	25,6	,1	26,1

Modèles archétypaux:

EXERCICE/CONTINU (exclusif)

SYMBOLIQUE/CONTINU

REGLES/CONTINU (exclusif)

Modèles improbables:

EXERCICE/FRAGMENTE

REGLES/FRAGMENTE

Modèles emblématiques:

SYMBOLIQUE/FRAGMENTE

Cinq jeux: Bloodwych, Crash Garrett, Drakkhen, Jeanne d'Arc,

le Manoir de Mortevielle.

On retrouve l'opposition entre SYMBOLIQUE et les deux autres faire. Les jeux vidéo SYMBOLIQUE s'intéressent avant tout à la rencontre avec des personnages plutôt qu'à l'évolution dans un univers particulier.

COGNITIF X FINS**Cognitif****Fin**

Test du Khi2 : 95 % (Peu fiable. 8 valeurs théoriques inférieures à 5)

	EXERCI	SYMBOL	REGLES	TOTAL
JE	2		2	4
IL	50	12	11	73
DUEL	2	1	6	9
INFINI	3	1	4	8
TOTAL	57	14	23	94

**Cognitif****Fin**

Tableau des Val. théoriques

	EXERCI	SYMBOL	REGLES	TOTAL
JE	2,4	,5	,9	
IL	44,2	10,8	17,8	
DUEL	5,4	1,3	2,2	
INFINI	4,8	1,1	1,9	
TOTAL				

**Cognitif****Fin**

Tableau des Khi 2 par case

	EXERCI	SYMBOL	REGLES	TOTAL
JE	,0		1,0	1,1
IL	,7	,1	2,6	3,4
DUEL	2,1	,0	6,5	8,8
INFINI	,7	,0	2,1	2,8
TOTAL	3,7	,2	12,3	16,3

Modèles archétypaux:

IL pour tous.

Modèles improbables:

SYMBOLIQUE/JE

Modèles emblématiques:

REGLES/DUEL

Six jeux: 3D Pool, Bang, Echecs 3D, RedAlert, Teen Age Queen, Two on Two.

Ce qui ressort ici, c'est la significativité du modèle REGLES/DUEL. Le jeu de **REGLES** est celui de la confrontation avec l'autre où l'on apprend à gagner où à perdre. Il **construit une représentation polémique du jeu social.**

ALEA

REFLEX

DECISI

REGLES

ACTREF

AVENTU  
MIMETISOL

ROLE

SPORT

AGON  
ACTION

EXTRATEF

EXTREM

SIMULA

### 3.3-Analyses des AFC

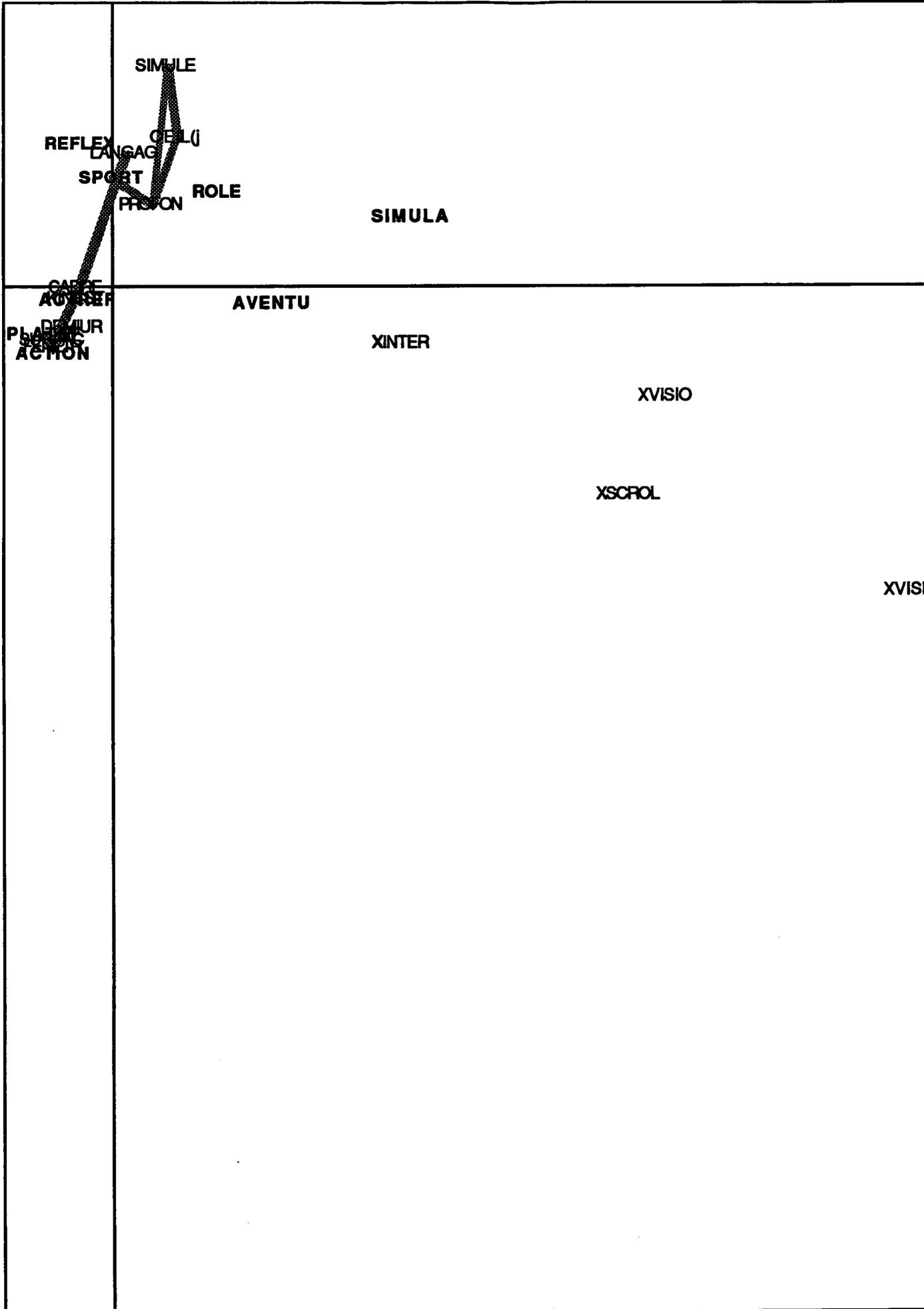
#### AFC des FAIRE

On repère deux tendances de faire qui sont corrélées.

Une tendance , proche du centre d'inertie, réunit les individus moyens autour de la composition AGON-ACTION-EXERCICE. Proche de ce groupe on trouve les modalités SPORT, PLATEFORMES, SIMULATION et EXTREME. D'autres jeux vidéo diffèrent de cette composition de façon secondaire: ALEA, REFLEXION, DECISIONNEL, REGLES, ACTION-REFLEXION.

En opposition nous avons une forte correspondance entre AVENTURE-MIMICRY-SYMBOLIQUE avec à proximité sur le graphique ROLE.

Notre conclusion est qu'il y a deux grandes catégories de faire dans notre réseau: l'une agit sur l'environnement, sur un monde matériel, l'autre agit sur des représentations de modes de pensée, sur un monde intérieur.

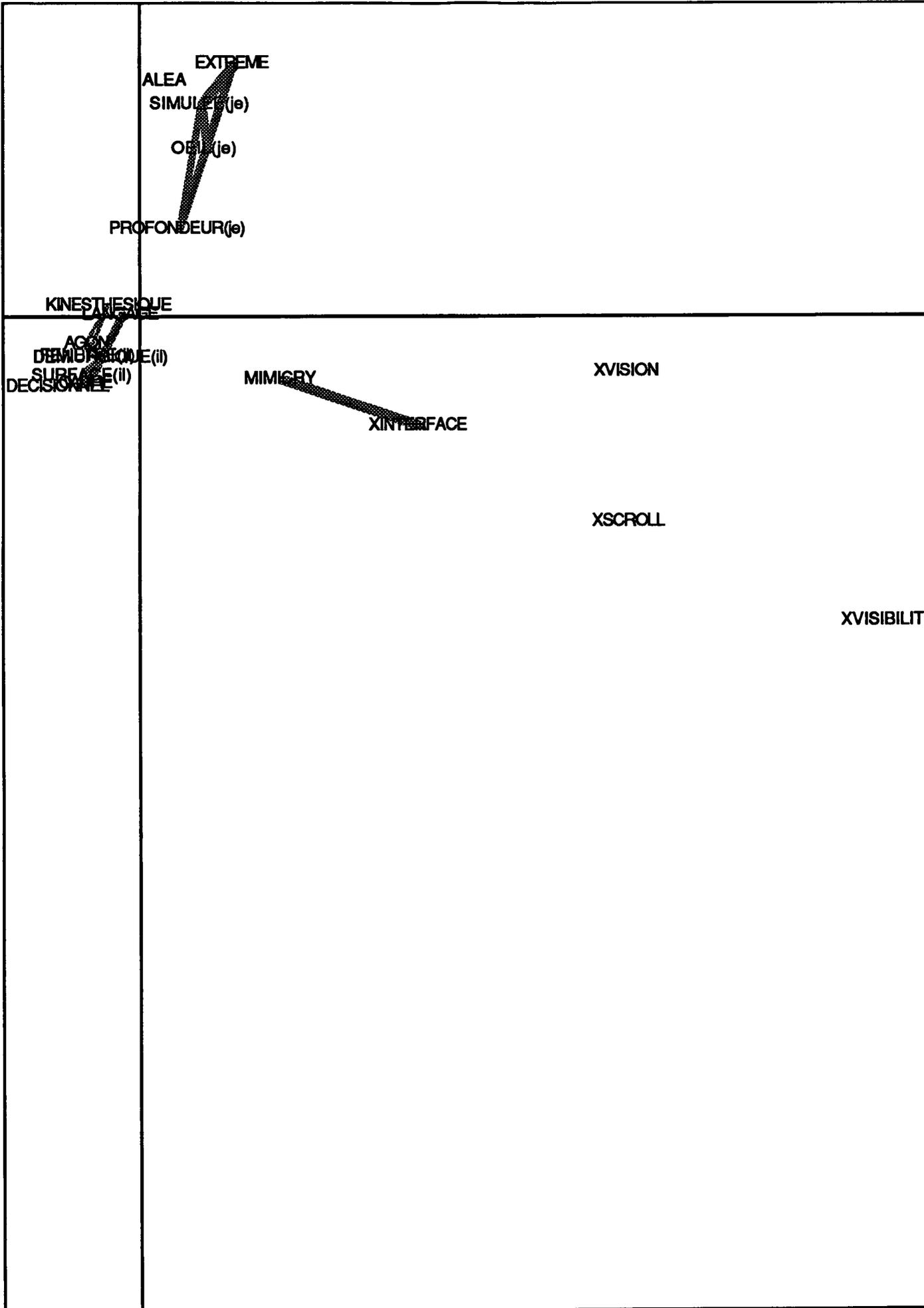


b) AFC THEMATIQUE et FORMES

Nous n'avons pas à proprement parler de faire antagonistes dans leur mise en scène. Il n'y a pas de thème extrême. **Ce qui différencie les thèmes, c'est leur rapport de composition aux formes du Je et du Il.**

Autour du Je on retrouve les jeux vidéo de SPORT, REFLEXION, ROLE et SIMULATION. A proximité des formes du Il se trouve les thèmes ACTION, PLATEFORMES, ACTION-REFLEXION et AVENTURE.

Nous dirons qu'il y a des thèmes où le joueur "joue à" et des thèmes où le joueur "joue à faire faire".



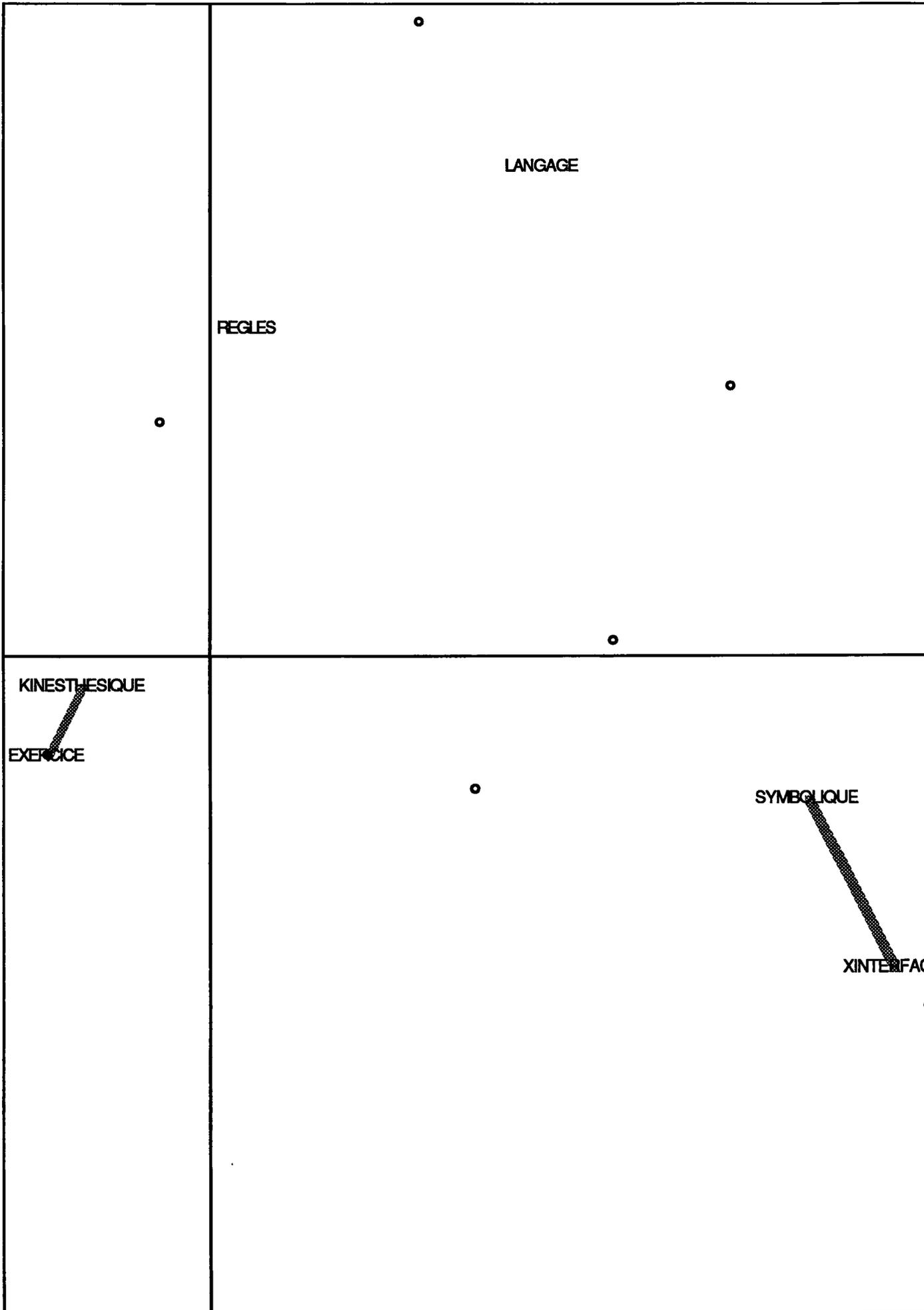
c) AFC TELEOLOGIQUE X FORMES

Cette AFC présente une répartition triangulaire des groupes les opposant deux à deux. La correspondance MIMICRY/INTERFACE s'oppose, se différencie par le critère d'interfaçage.

La correspondance EXTREME/SIMULEE/OEIL/PROFONDEUR s'oppose aux deux autres par des voir du JE.

La correspondance AGON/DEMIURGIQUE/FENETRE/SURFACE se différencie par les voir du IL.

On a un groupe dont le but est la communication (MIMICRY/INTERFACE), un groupe de la sensation (EXTREME/SIMULEE/OEIL/PROFONDEUR) et un groupe de l'expérimentation (AGON/DEMIURGIQUE/FENETRE/ SURFACE).



d) AFC COGNITIF X FORMES

Les faire sont homogènes même si le symbolique est couplé avec X INTERFACE. Les rapports aux formes différencient plus les jeux entre eux que les faire.

4- EVALUATION SOMMAIRE

Nous n'approfondirons pas tellement les résultats obtenus, mais nous retiendrons de cette simulation différents enseignements.

Tout d'abord, elle nous a permis de rendre compte de la pratique du réseau, en quoi elle était spécifique et non exclusive dans son rapport à la médiation.

La spécificité est celle de la consommation. Son inadéquation vis à vis de la production est reliée à deux hypothèses. L'une pragmatique concerne le mode d'acquisition et de circulation des jeux dans le réseau: les contraintes du "piratage". L'autre est l'hypothèse du sens. Nous pouvons même penser que l'hypothèse du "piratage" est secondaire, car si le joueur ne trouvait la satisfaction du sens dans les jeux piratés, il passerait par un autre mode d'acquisition. Par exemple, nous avons rencontrés des joueurs dont la préférence allait vers des jeux de simulation où la notice est indispensable. Or, plus la notice est indispensable, moins ils sont protégés. La technique d'acquisition à bas prix consiste alors à se rendre dans une grande surface (où le consommateur est anonyme), acheter le jeu, faire des photocopies de la notice et copier la disquette, puis retourner au service consommateurs pour rendre le jeu "défectueux" en échange d'un avoir qui servira à acheter de la nourriture. A part l'auteur, pas grand monde n'y perd. Le joueur s'en tire pour le prix d'une disquette (que celui qui n'a jamais fait de photocopies personnelle au bureau lui jette la première feuille). Le magasin renverra le jeu à son fournisseur, et fera son bénéfice au rayon beurre.

La pratique n'est pas exclusive, car chaque modèle permet d'avoir accès à des constructions de sens différents, répondant à

des projets ludiques différents qui ne sont pas forcément antinomiques. Il y a des jours où le taux de stress et la fatigue de l'esprit, le piétinement citadin, pousse à la recherche d'une libération tout à fait à l'oeuvre dans les jeux d'actions. Le jour suivant, on n'a pas de partenaire disponible pour une partie d'échecs, l'ordinateur est là.

L'ensemble de ces traitements a aussi fait ressortir, tout au moins pour notre réseau, certaines représentations du lien entre le joueur et sa machine, certaines idéologies de l'informatique. Une idéologie de la rationalité, d'un monde dont on connaît les lois, où le hasard est maîtrisé. Une idéologie de la communication avec une machine intelligente, qui pense, et est toujours prête à communiquer, nous parler, nous écouter.

Même si nous n'avons pas mis l'accent sur les contenus, il a pu être établi des rapports entre certains modèles faire x formes, et des éléments d'un monde imaginaire, métaphores de certaines situations de la vie, des façons de les aborder et de les transformer.

D'un point de vue plus pratique, nous avons constaté qu'on ne pouvait se limiter à saisir le sens d'un jeu qu'au travers d'une seule composante. Prenons le cas d'un jeu de tir; ce n'est pas la même chose lorsque c'est un autre qui tire pour soi, ou lorsqu'on simule qu'on est le tireur. La forme crée des distances idéologique très caractéristique dans l'exemple suivant: nous avons deux jeux où il s'agit de piloter un avion; avion de guerre dans un cas, et c'est un jeu d'ACTION (Flying Shark), simulation dans l'autre (Battle of B). Dans le premier, le but est de détruire ceux qui sont sur son propre passage, dans le second, il faut maîtriser son appareil pour réussir sa mission ( qui peut être une bataille aérienne, mais il faut localiser ses cibles). Flying Shark est en vision DEMIURGIQUE, tandis que Battle of B est en vision SIMULEE.

Du point de vue des formes, on constate que si les jeux privilégient plus ou moins les formes du JE ou du IL, ce n'est jamais exclusivement. Nous pouvons poser l'hypothèse qu'il s'agit peut être de créer un effet "jeu". En ayant que des formes du JE, on serait dans une pseudo réalité, en ayant que des formes du IL,

on serait dans une forme de récit interactif.

En revanche, il eût pu être intéressant de se pencher un peu plus sur les corrélations entre les faire. Sont-ils vraiment différents d'un projet à l'autre?

D'autre part, il manque à notre simulation un traitement plus systématique des contenus que nous n'avons aborder qu'empiriquement.

Enfin, si nous n'avons pas traité entièrement et avec une plus grande application nos résultats, c'est, qu'outre le fait de la simulation, ils demandent à être observés avec précaution. Au delà des imperfections de la pratique de l'outil, il serait peut être intéressant de redéfinir certaines modalités et critères dont la lecture prête à des ambiguïtés ( exemple: FINS, TPS...).

Nous regrettons aussi, pour des raisons de contraintes rédactionnelles de n'avoir pu faire une démonstration de l'application du modèle à un jeu, pour avoir une approche des limites et qualités à des fins qualitatives.

CONCLUSION

Nous arrivons au terme de notre projet, au moment de son bilan. C'est une partie toujours ambivalente.

D'un côté elle marque l'aboutissement d'un travail chargé du plaisir, de l'impression d'avoir fait quelque chose, d'avoir enrichi son expérience. Mais c'est aussi le soulagement d'en avoir terminé, de libérer son esprit de l'omniprésence de l'objet et du stress d'une rédaction qui se réalise toujours dans l'urgence malgré tout un plan d'organisation qui à un moment ou un autre ne tient pas ses promesses.

D'un autre côté, les mêmes soulagements deviennent des moments d'insatisfactions, de "blues". Il y a quelque chose de l'ordre de l'accouchement, où notre projet est comme un enfant que l'on porte en soi, qui vit en nous pendant plusieurs mois. La rédaction est cette mise au monde où il va falloir apprendre à vivre sans et à le partager. Comme tout bon accouchement, il y a une dépression "post partum".

Toujours pour rester dans la métaphore de l'accouchement, il y a aussi cette épreuve de réalité, où le travail terminé détruit cet enfant idéal que l'on avait construit dans son imaginaire. Entre parenthèses, cette comparaison d'un travail de création avec l'accouchement, est une hypothèse d'analyse de l'investissement, à défaut de l'expérience de la procréation (qui expliquerait en partie l'évolution sociologique du rapport des sexes à la création).

La conclusion est alors le lieu d'un travail de deuil (pour reprendre un concept psychanalytique), un lieu de liaison déliaison où l'on déconstruit l'objet pour le reconstruire, se l'approprier autrement.

Il y a pour nous une première satisfaction: le regard que l'on portera sur ces lignes signifie que quelque part, notre travail aura été mené à son terme et que l'on y aura porté un quelconque

intérêt.

D'autre part nous avons l'ambition de créer un outil propre à l'étude de la médiation par les jeux vidéo dans sa globalité dynamique. Le modèle que nous avons construit a été testé de façon satisfaisante sur un objet de la médiation. Il s'est avéré très fécond. Nous avons pu voir sur un corpus que le modèle pouvait fonctionner à double sens, permettant d'approcher ce qui est énoncé et ce qui est construit autour d'un discours.

Il reste que la méthode est à affiner, tant dans la définition des concepts que dans la rigueur de leur application méthodique. Nous avons constaté qu'au niveau des formes, certaines modalités étaient superflues. Les faire sont le lieu de la pertinence de l'utilisation du modèle en fonction du projet d'étude. C'est au niveau des contenus que nous avons peut être manqué de rigueur. Il serait sans doute intéressant de proposer des critères de lecture identifiant les différents éléments du discours et les champs imaginaires et symboliques qu'ils représentent. Nous renvoyons là à des travaux de références dans la lignée de "Lector in Fabula" d'U ECO (et d'autres...). Une approche méthodologique telle que nous l'avons pratiquée dans un travail sur un événement médiatique pourrait être la base d'une étude des représentations construites par les "acteurs" et autres éléments du discours.

L'objet de ce travail s'affirme comme un projet en devenir. Il ouvre sur des perspectives d'études appliquées et théoriques. En tenant compte des limites de notre modèle, nous pouvons envisager une application de la méthode à des projets précis sur les jeux vidéo.

L'application la plus pragmatique est celle de l'établissement d'un cahier des charges pour créer un jeu vidéo dans une perspective précise répondant à une consommation ciblée (commerciale, pédagogique, remédiation psychologique, modélisation de situation...).

Secondairement, elle peut être un lieu de création, permettant de situer des modèles encore inexplorés des potentialités des jeux vidéo.

Ce modèle ouvre aussi sur des perspectives théoriques applicables à d'autres médias: il permet de poser l'hypothèse que

l'on peut étudier la construction du sens du discours à partir de ces traces sans détruire les enjeux des acteurs, voire surtout en les restaurant.

Notre modèle s'inscrit comme un outil supplémentaire de l'étude de la communication et de l'information. Nous espérons que sa souplesse d'utilisation sera adéquate aux nécessités et aux capacités d'interprétations des systèmes de productions de sens qu'étudie le chercheur, tout en respectant l'espace de créativité heuristique qui ouvre sur la pertinence d'un projet de recherche.

BIBLIOGRAPHIE

Althusser L., "*Positions*", Ed.Sociales, Paris, 1976.

Barthes R. "*Rhétorique de l'image*", in "Communications" N°4, Seuil, Paris, 1964.

Bourdieu P., "*Réponses*", Seuil, Paris, 1992.

Caillois R., "*Des Jeux et des hommes*" ,Gallimard, Paris, 1958.

Cosnier J., "*Nouvelles Clés pour la Psychologie*", PUL, Lyon, 1981.

De Rosnay J., "*Le Macroscope*", Seuil, Paris, 1975.

De Rosnay J. et S., "*Branchez Vous, l'ordinateur et nous*", Orban, Paris, 1984.

DeLagarde J., "*Initiation à l'Analyse de Données*", Bordas, Paris, 1983.

Durand D., "*La Systémique*", Que Sais Je, PUF, Paris, 4<sup>ième</sup> Ed.1990.

Eco U., "*Lector in Fabula*", Grasset, Paris, 1985.

Lazar J., "*La Science de la Communication*", Que Sais Je, PUF, Paris, 1992.

Le Moigne J.L., "*La Modélisation des Systèmes Complexes*", Bordas Paris, 1990.

Lovinfosse J.P., "*Les meilleurs jeux sur micro-ordinateur*",

Marabout, Alleur(B), 1990.

McLuhan M., *"Pour Comprendre les Médias"*, Mame/Seuil, 1968.

Mead H.G., *"L'esprit, le soi et la société"*, P.U.F., Paris, 1963.

Miquel C., *"Mythologie moderne et micro-ordinateur"*, l'Harmattan, Paris, 1991.

Moles A.A. et Rohmer E., *"L'image communication fonctionnelle"*, Casterman, Bruxelles (B), 1981.

Piaget J. , *"La naissance de l'intelligence chez l'enfant"*, Delachaux et Niestlé, Neuchatel-Paris, neuvième édition 1977.

*"La formation du symbole chez l'enfant"*, Delachaux et Niestlé, Neuchatel-Paris, .

*"Le structuralisme"*, Que Sais-Je, P.U.F., Paris, 1968.

Rochette B., *"Simulacre et vertige à l'heure de l'électronique"*, in "Les cahiers de l'imaginaire" N° 8, l'Harmattan, 1992.

Rohmer E. voir Moles A.A.

Tisseron S. *"Psychanalyse de la Bande Dessinée"*, P.U.F., Paris, 1987.

Turkle S., *"Les Enfants de L'ordinateur"*, Denoel, Paris, 1986.

Véron E. , *"Il est là, je le vois, il me parle"*, in "COMMUNICATIONS" N°38, 1983.

Winnicott D.W., *"Jeu et Réalité. L'espace potentiel"*, Gallimard, Paris, 1975.

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier l'ensemble des professeurs du DEA de SIC 92/93 de Lyon2, Lyon3 et de l'ENSSIB qui par leurs enseignements et leurs conseils ont participé plus ou moins directement à ce dossier, et parmi eux plus particulièrement messieurs GALLOUL, GOUAZE et TETU.

Je tiens aussi à remercier mes collègues du collège de Communay qui m'ont permis de jongler avec les horaires: Isabelle, Laurent et Gilles.

Il me faut rappeler aussi la précieuse aide que m'ont apporté les joueurs: Xavier, Florian, Serge, Gregory, Fabien, Pierre.

Sans oublier les personnes qui me sont proches:

Mes parents qui ont relu une partie des épreuves; Monette qui a gardé sa petite fille pour que ses parents puissent tenter de finir ce mémoire; Clémentine ma fille, qui a passé la dernière nuit de rédaction sur les genoux de son père tentant d'atteindre le clavier ou de faire du tri dans les boîtes de disquettes et qui demain fêtera sa première année le mémoire à la main; et surtout celle qui a eu la patience de partager tout au long de l'année mes doutes existentiels et mes euphories, celle qui m'a soutenu moralement et techniquement, SANDRINE.

*Vincent, le 24 Juin 1993.*



## SECOND CHAPITRE

### LE MODELE EN ACTION 47

1-LA CONSTITUTION DU CORPUS	48
2-LE TRAITEMENT DU CORPUS	51
2.1 Le choix des faire	51
2.2. La grille de lecture	56
3-OBSERVATIONS STATISTIQUES DE NOTRE ÉCHANTILLON	65
3-1-Les tris à plat	65
3-2 Les profils de modalités	77
3.3-Modèles archétypaux, improbables et emblématiques	87
3.3-Analyses des AFC	122
4- EVALUATION SOMMAIRE	125
CONCLUSION	128
BIBLIOGRAPHIE	131
REMERCIEMENTS	133
TABLE DES MATIERES	135