

Synthèse de mémoire

Jouer
est
créer

Claire Kotzmann
E.S.AA.T. 2012

La faute aux jeux vidéo.

Qui n'a jamais entendu cette excuse au détour d'une conversation ? Décrits par beaucoup comme la source de tous les maux de la société actuelle, les jeux vidéo n'ont pourtant eu de cesse d'évoluer depuis leur création, il y a de cela cinquante ans. Apparus et créés en même temps que les premiers micro-processeurs, les jeux vidéo ont progressé en même temps que les consoles grâce auxquelles ils existent. Leur succès suffit à lui seul à démontrer combien ils représentent un besoin pour les joueurs d'aujourd'hui comme d'hier. Le fait que l'industrie vidéo-ludique dépasse celle du cinéma ou de la musique n'est pas un hasard : plutôt que de vanter la violence que certains jeux véhiculent, pourquoi ne pas faire plutôt l'apologie de tous les avantages qu'ils engendrent ?

Dans les productions vidéo-ludiques actuelles, on peut trouver quelques jeux qui ne se contentent pas d'offrir un bon scénario assorti à de jolis graphismes, et qui tentent de pousser l'expérience un peu plus loin. Ces jeux aux possibilités scénaristiques parfois multiples offrent au joueur la capacité d'agir presque librement dans l'univers numérique, ou en tout cas d'y trouver des façons de détourner les règles, et d'ainsi créer de nouvelles expériences de jeu. Cette apparition de nouvelles caractéristiques se qualifie sous le terme d'émergence. Ce concept prône en quelque sorte la liberté, puisque l'émergence résulte d'un libre arbitre permettant d'agir en périphérie de l'action attendue de la part du joueur. On peut distinguer deux pôles d'émergence dans la production actuelle des jeux vidéo : l'émergence dite artificielle (ou intentionnelle), et l'émergence dite naturelle.

L'émergence intentionnelle pousse les joueurs à trouver des solutions créatives pour arriver à leurs fins, quelles qu'elles soient. En donnant aux joueurs la possibilité d'explorer le monde numérique comme ils le désirent, les concepteurs misent sur un rapport plus personnel avec le jeu, presque plus intime. Plutôt que de se satisfaire d'utiliser la seule voie possible, ils peuvent en quelque sorte tracer leur propre route, et proposer leurs propres solutions face aux problèmes qu'ils rencontrent. Très flexible, ce type de jeu offre également d'autres possibilités d'exploration, éloignant un peu le joueur de ses objectifs premiers. De nombreux jeux de rôle vont même jusqu'à offrir la sensation d'un monde libre et sans barrières. Très soignés graphiquement, ils sont de véritables invitations à la déambulation, et à la découverte de décors qui méritent d'être vus. Le joueur, libre de ses actes, peut laisser ses quêtes de côté le temps d'une ballade, et user de son temps pour partir à la conquête de nouveaux horizons.

En bordure de l'expérience «traditionnelle» d'un jeu vidéo se situe l'émergence dite non-intentionnelle, découlant de l'expérience des joueurs eux-mêmes. Véritable témoin de leur imagination et de leur créativité, elle regroupe une multitude de facettes qui ne sont pas toujours visibles au premier coup d'oeil. Enrichissant perpétuellement le jeu, elle montre même à quel point ils peuvent être réceptifs face à un média qu'ils connaissent pour l'éprouver pendant des heures, et jusqu'à quel point il peuvent enrichir leur pratique. Même si le jeu reste par nature improductif, il n'en demeure pas moins que ses utilisateurs savent se l'approprier, et l'arranger continuellement pour vivre des expériences qui leur ressemblent. Face à la plus réticente des formes d'expression, le code source, moteur de base du jeu, ils réussissent à créer un espace de dialogue inédit, transition éphémère entre deux mondes d'apparence distincts. Les joueurs s'érigent même parfois en tant que véritables créateurs, profitant des avantages du média numérique pour le modeler à leur façon, et en proposer une approche différente. Cette part de créativité suffit à montrer leur intérêt pour un média qui éveille leur imaginaire autant qu'il les divertit.

Pouvoir observer de telles pratiques en parallèle de remarques telles que « les jeux rendent idiot » ou « jouer, c'est perdre son temps » est quelque peu grisant. Ces usages méconnus du grand public offrent une saveur différente aux média vidéo-ludique, lui permettant de s'affranchir de son carcan ludique pour acquérir une nouvelle légitimité. Pour autant, leur visibilité est telle qu'ils ne bénéficient pas d'un véritable regard extérieur. Les joueurs eux-même n'ont pas forcément conscience de toutes les pratiques qui enrichissent perpétuellement le média numérique. Si la plupart des joueurs utilisent les différents médias à leur disposition pour véhiculer leurs découvertes, il n'existe pas de plateforme dédiée à l'innovation et à la création.

L'idée est, par l'intermédiaire d'une site internet, d'initier les internautes à ces pratiques émergentes et divergentes et de leur permettre de contribuer à tout moment à l'enrichissement des production. Ainsi, ils peuvent à la fois découvrir de nouvelles façon de réagir face aux jeux vidéo, mais également proposer des axes de création ou collaborer au recueil de réalisations.

Librement inspiré de la mobilité des jeux et de la créativité des joueurs, il permet une navigation expérimentale, source d'événements et de découvertes. Le but n'est pas de reproduire trait pour trait les grandes lignes d'un jeu, mais d'en réinjecter les principes pour familiariser les internautes avec un média qu'ils affectionnent, ou qu'ils appréhendent.



Exemple d'émergence artificielle

- *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Softworks, 11 novembre 2011
le jeu propose un univers riche source de déambulation et de découvertes. Le joueur n'est pas obligé de suivre précisément la trame narrative ; il peut se perdre et reprendre l'histoire plus tard.



Exemples d'émergence naturelle

- *Untitled*, Robert Overweg, 2011, réalisé à partir de *Grand theft auto 4*
Cette série de toiles sublime les bugs graphiques qui peuvent nous surprendre au détour d'une partie de jeu. Ces failles rompent brutalement la trame du jeu et nous invitent à la contemplation.



- les mines de Minas Tirith de la saga *the Lord of the Rings*, reconstruites sur le jeu *Minecraft*, de Markus Persson