



HAL
open science

Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses

Mathieu Triclot

► **To cite this version:**

Mathieu Triclot. Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses. K. Langewiesche & J-B. Ouédraogo. L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société, Amalion, pp. 175-194., 2019, 978-2-35926-078-6. halshs-02133676

HAL Id: halshs-02133676

<https://shs.hal.science/halshs-02133676>

Submitted on 19 May 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

M. Triclot, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », in K. Langewiesche & J-B. Ouédraogo, *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, pp. 175-194.

Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses

Mathieu TRICLOT,
Institut FEMTO-ST (RECITS)
Université de Bourgogne Franche-Comté (UTBM)
90010 Belfort cedex, France
mathieu.triclot@utbm.fr

Cet article a pour objet la présentation d'un projet de recherche en cours, fondé sur l'enregistrement des entrées sur les contrôleurs pendant des sessions de jeu vidéo. Ce projet qui relève de la tradition de la « rythmanalyse » (Bachelard, 1932 ; Meschonnic, 1982 ; Beaune, 1999 ; Lefebvre, 1992) résonne de manière directe avec les questions de ce séminaire, autour de l'usage des graphies lors de l'enquête. En effet, la particularité de ce travail est qu'il propose d'analyser la relation du joueur au jeu, ses modes d'engagements et de présence, en faisant l'économie de l'image affichée à l'écran et en lui substituant d'autres élaborations graphiques.

Ainsi, ce projet se caractérise d'abord par une trajectoires de graphies : au point de départ est l'image actionnée du jeu à l'écran ; cette image est ensuite remplacée par un ensemble des données portant sur les gestes effectués, qui se présente sous forme de tableau ; enfin, ce tableau est à son tour représenté par toute une série de figurations graphiques, qui relèvent de la visualisation de données. Ces dernières figurations vont de la visualisation rythmique d'une session particulière (rythme d'appuis sur les contrôleurs, variation de la vitesse instantanée de la souris, mouvements des sticks) à des cartographies qui portent sur de nombreuses sessions agrégées.

Ce projet s'insère dans un ensemble de travaux qui vise, dans la lignée du programme des play studies défendues dans Philosophie des jeux vidéo (Triclot, 2011), à objectiver la relation du joueur au jeu, à analyser les formes d'engagement à l'œuvre dans la situation ludique (Berry, 2012 ; Boutet, 2012 ; Coavoux, Berry, Rufat, Ter Minassian, 2013, Coavoux, Gerber, 2016 ; Rufat, Ter Minassian, 2012). Nous avons pu explorer, sur les mêmes enjeux, d'autres méthodes et par conséquent d'autres trajectoires d'images. En nous inspirant de la figuration phénoménographique d'Albert Piette (2009), nous avons, par exemple, travaillé sur le recodage d'enregistrements vidéo de joueurs en situation (Boutet, Carvajal, Ter Minassian, Triclot, 2013).

Ces démarches d'enquêtes recourent bon nombre des préoccupations de ce séminaire, telles qu'elles sont exposées dans le descriptif de 2013 (Boutet, Denoun, Langewiesche, Ouedraogo, 2013). Elles s'adressent à un régime particulier de consommation des images, celles du jeu vidéo, mais elles travaillent, de surcroît, l'image initiale au moyen de nouvelles graphies qui la complètent (phénoménographie) ou s'y substituent (rythmanalyse).

Nous examinerons ce que nous apprennent ces trajectoires de graphies, en mettant en regard les points de convergence et de divergence qui peuvent apparaître entre la conduite de ces projets et l'analyse du rôle des graphies dans l'enquête telle que la propose ce séminaire. Dans un deuxième temps, nous présenterons quelques échantillons commentés de ce programme de recherche rythmanalytique, en insistant sur les cadres théoriques qui peuvent être mobilisés pour interpréter les graphies produites.

1.1 L'enquête et ses phénoménographies : sur la voie de l'homme minimal

Le premier point de convergence entre ces travaux et les attendus du séminaire porte sur la question

des « régimes de preuve » et, notamment, du recours à l'iconographie, à la perception sensible, par différence avec l'écriture : « Les modèles canoniques privilégient l'usage de l'écriture orthographique et relèguent souvent les formes d'écritures iconographiques dans la perception sensible, l'allusif et le flou symbolique, à l'extrême opposé de la rigueur démonstrative et argumentative de l'écriture. » (Boutet, Denoun, Langewiesche, Ouedraogo, 2013).

Les démarches exposées ici ont la particularité de ne pouvoir se construire autrement que par le travail de production graphique. Ce recours à la graphie vaut aussi bien pour la visualisation des données rythmanalytiques que pour l'opération de recodage phénoménographique des sessions de jeu. Le travail de construction de figurations est au cœur de l'opération de production de connaissance et ne saurait en être dissocié.

De plus, un des points clés de ces méthodologies de recherche tient à l'écart qu'elles introduisent non seulement par rapport à l'écriture, mais aussi par rapport à la parole et aux récits que les acteurs peuvent faire après coup de leur activité. Au cœur du travail rythmanalytique réside ainsi l'ambition de faire apparaître des constituants de l'expérience qui relèvent de l'infra-langagier, sous la modalité du geste et du rythme. Ce travail introduit un déplacement important par rapport au travail classique de l'entretien qualitatif.

En effet, l'écart est considérable entre ce que nous livrent les enregistrements de l'activité et ce que les acteurs peuvent nous en dire après coup. Tout se passe comme si le récit ex post opérait par un travail de prélèvement, en retenant ce qui fait événement dans la situation, mais en délaissant ce qui relève de la distraction, des modes d'engagement faibles, de l'ennui, des attentions latérales, qui sont largement éliminés de la description. Ces démarches d'observation fine des acteurs et de captation de leur activité construisent ainsi une autre représentation des situations observées, orthogonale à ce que nous livre l'écriture, comme la parole ou le récit. Nous retrouvons ici la méfiance que peut afficher Albert Piette vis-à-vis de « l'après-coup » : « pas question d'arriver après le déroulement de l'événement, et de se satisfaire alors de l'écoute de quelques discours rétrospectifs sur la situation ou de lire divers documents à son sujet. [...] Le travail phénoménographique consiste en une attention à la séquence d'action, c'est-à-dire aux activités telles qu'elles se font, au moment où elles se font. » (Piette, 2009 : 39)

Superposer ainsi à l'entretien qualitatif, l'observation fine de la situation, dans sa granularité infinie, produit un décalage particulièrement intéressant dans le cas des situations de jeu vidéo vis-à-vis des descriptions les plus socialement partagées de la pratique, qui insistent régulièrement sur la fascination, l'engagement, l'excitation, voire l'addiction, etc. Or, les enregistrements nous offrent une toute autre réalité : la prégnance des temps faibles, une forme de résilience vis-à-vis de l'échec et de la répétition, l'importance des attentions latérales, et sur cette trame quelques moments forts qui viennent ponctuer une activité souvent de basse intensité. « L'homme minimal » de Piette est à l'œuvre en jeu vidéo, comme ailleurs, simplement peut-être plus régulièrement titillé par les relances du dispositif ludique, par les problèmes à résoudre, sans quoi le jeu laisserait place à l'ennui.

1.2 De l'image-alibi à l'image-actionnée

Ce primat accordé à l'image, ici comme visualisation de données, dans l'enquête nous mène très directement au deuxième point de convergence : la question de « l'image-alibi ». « L'image (photographique ou filmique) ne serait qu'une preuve d'authenticité ou une illustration destinée à occuper l'œil ; elle est alors une « image-alibi » » (Boutet, Denoun, Langewiesche, Ouedraogo, 2013).

Les images dans le projet de rythmanalyse n'ont pas vocation à illustrer ou à authentifier, c'est-à-dire à fonctionner comme document. A l'inverse, les travaux sur les jeux vidéo ont recours à une « image-alibi » paradigmatique, à travers la capture d'écran. Or, un des points clés de ce travail, avec une dimension provocatrice pour l'étude d'un dispositif audiovisuel, tient à l'occultation volontaire de l'écran. Ainsi, il s'agit d'étudier les jeux vidéo « en aveugle », sans référence à l'image primaire consommée dans le jeu.

Reste que la gestuelle employée nous livre souvent, en creux, les propriétés de l'espace joué : un stick droit qui parcourt l'ensemble des directions possibles illustre, par exemple, pour des titres en 3D, un espace de jeu dans lequel l'orientation dans la verticalité est une composante de l'expérience (figure 1). Sur d'autres sessions, de jeux de gestion ou de stratégie, la disposition des mouvements de la souris, la répartition des clics font apparaître une authentique image-fantôme de l'interface à l'écran.

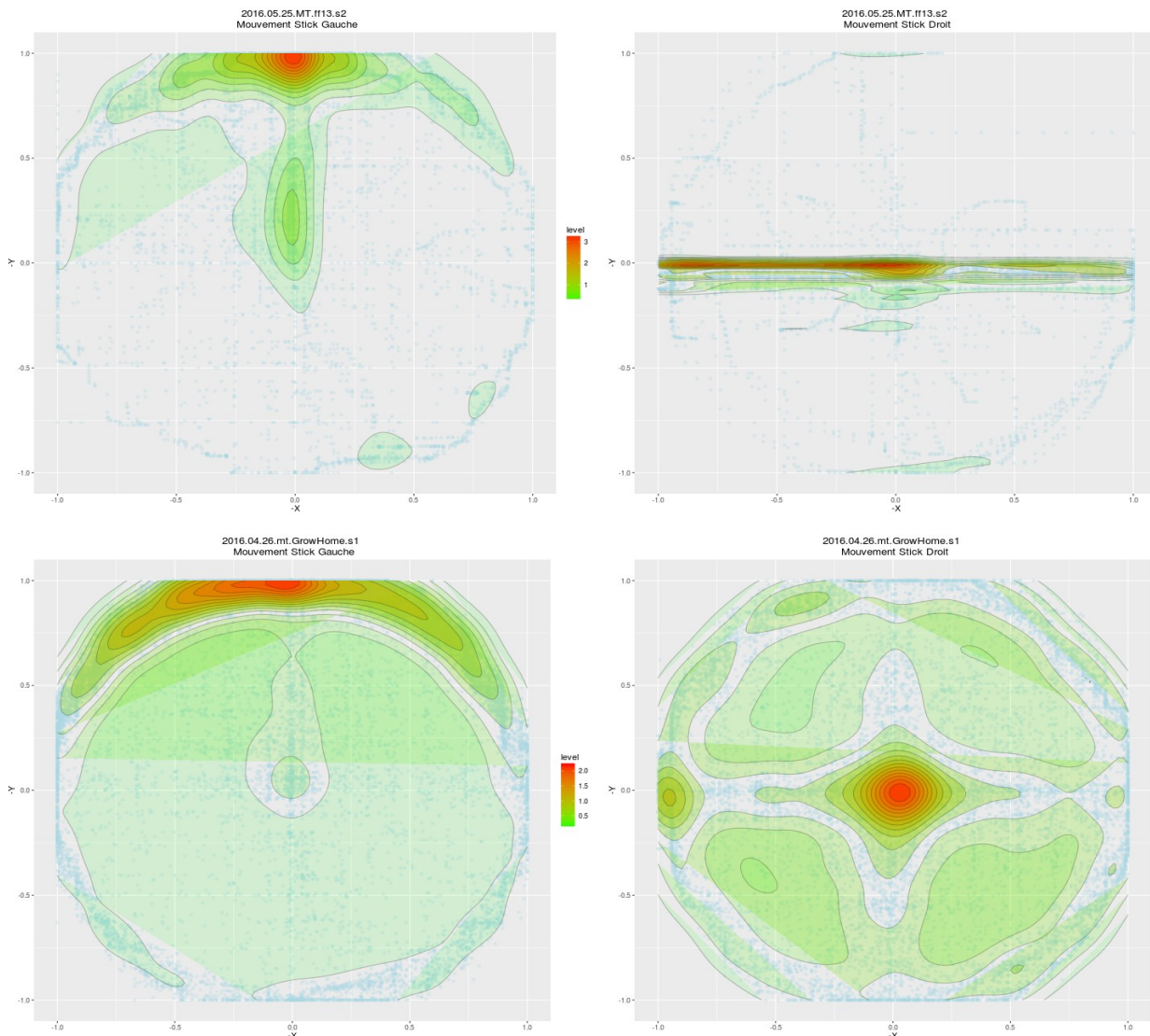


Figure 1 : mouvement des sticks Final Fantasy 13 et Grow Home

Tout se passe comme si pour construire la connaissance d'un certain régime d'images – l'image actionnée des jeux vidéo (Pereny, 2013) – la trace gestuelle portait autant, sinon plus, d'informations que l'image seulement perçue. De fait, la focalisation sur l'image écranique seule

peut faire obstacle à la connaissance des pratiques. En jeu vidéo, la composante figurative est, en effet, régulièrement mise au service de l'actionnabilité. Le jeu vidéo peut être caractérisé pour reprendre la formule de Thomas Morisset comme « un art du geste usant l'image » (Morisset, 2015). Consommer l'image de jeu vidéo comme spectateur nous fait rentrer dans un rapport à l'image différent de celui du joueur qui consomme l'image par le geste. On connaît d'autant mieux les jeux vidéo qu'on ne regarde pas seulement l'écran, mais aussi la main. Être fidèle à l'image de jeu vidéo, ce n'est pas la contempler, mais la renvoyer à sa double production : sa production mathématique, son code, qui détermine en deçà de la figuration les zones à actionner, et sa production gestuelle qui réalise les virtualités inscrites dans le programme.

Ce parti-pris d'écarter radicalement l'image-alibi se fonde dans une approche par les dispositifs, qui s'intéresse moins aux jeux dans leur singularité, qu'aux situations ludiques produites à l'entrecroisement du joueur et de la machine (Triclot, 2012). Une telle démarche nous éloigne aussi bien des game studies, telles qu'elles se sont développées comme formalisation des savoirs professionnels du game design (Zabban, 2012), que des approches sémiologiques ou représentationnelles des jeux vidéo (Triclot, 2014). L'image est une composante de la situation ludique : on joue bien avec des images, mais l'image ne nous donne pas le tout du jeu et conduit même en partie à le masquer (Boyer, Zabunyan, 2012).

Cette interrogation sur la nature de l'image des jeux vidéo nous renvoie, en outre, au thème de la « complexification technique et informatique des images » (Boutet, Denoun, Langewiesche, Ouedraogo, 2013). Sur notre terrain, ce constat vaut aussi bien pour l'image d'origine – celle affichée à l'écran du jeu – que pour l'image produite, qui relève de la visualisation de données. Dans les deux cas, nous avons à faire à une image qu'il serait « impossible à produire à la main » et qui ne peut résulter que d'une entreprise de programmation spécifique. On notera cependant que le traitement automatisé réclame son lot de doigté, un travail de préparation et de nettoyage des enregistrements, qui relève d'un ensemble de savoir-faire techniques bien plutôt que d'un processus intégralement délégué à la machine ou à des boîtes noires algorithmiques.

1.3 Philosopher avec les sciences sociales

Sur le constat de ces convergences dans le rapport à l'image, le point de divergence le plus direct avec le positionnement du séminaire me paraît être celui qui tient à la question des disciplines et du projet de connaissance. Les travaux que je présente s'inscrivent pour moi dans un travail de philosophie. Ce travail interroge de manière très directe l'articulation entre philosophie et sciences sociales, y compris, du point de vue de la rythmanalyse où la dimension pluridisciplinaire du travail est moins marquée que pour la phénoménographie, par exemple, qui relève d'un projet collectif, mobilisant anthropologie, géographie et sciences du langage.

Le travail rythmanalytique illustre une démarche, que je qualifie de « philosophie par le bas », qui consiste à s'impliquer dans les terrains et à travailler au ras des matériaux de l'enquête. Cette démarche contraste avec la stratégie habituelle en philosophie de « remontée en généralité », à partir des données récoltées. Nous pouvons penser ici, en matière de théorie du jeu, au travail remarquable du philosophe Jacques Henriot, qui fut l'un des fondateurs des sciences du jeu en France (Brougère, 2013). Le travail d'Henriot consiste à discerner derrière l'infinie pluralité des activités ludiques de grandes structures, qu'Henriot peut décrire dans ses premiers travaux à la manière de l'existentialisme sartrien, en termes de schèmes intentionnels du côté du sujet. Dans cette stratégie de « remontée en généralité », la philosophie se dégage un domaine en propre, en surplomb des sciences sociales (Henriot, 1969 ; Henriot, 1989).

Pour ce qui est du savoir des jeux et des joueurs, une autre voie pour le travail philosophique est possible, qui consiste à descendre en singularité au plus près des matériaux de l'enquête. La part philosophique du travail me paraît double. Elle tient d'abord au type de matériaux soumis à l'analyse. Les enregistrements nous livrent le jeu comme un processus de subjectivation en situation. Ce que nous observons, ce sont des agencements de sujets et d'objets, par où se cultivent certains affects. Quel type de connaissance pouvons-nous prendre de ces processus ? La tradition philosophique a présenté, en ces matières, un argument d'incomplétude radicale. Lorsqu'il s'agit de saisir ces processus, nous échappons au régime standard de l'objectivation (Merleau-Ponty, 1945 : 175-179). Mais s'ouvre ici la possibilité d'un régime de savoir sous la forme de l'essai, en faisant varier les « prises théoriques » et méthodologiques sur la situation, qui nous livrent, chacune, un aspect irrémédiablement incomplet du processus en cours.

Le deuxième aspect de cette philosophie par le bas tient à la part qu'y joue l'invention conceptuelle. Non seulement, les données rythmanalytiques « ne parlent pas » nativement, mais nous touchons avec ces enquêtes à des zones qui relèvent de l'infra-symbolique et de l'infra-langagier, et qui posent un problème majeur d'interprétation. La simple invention d'une méthode de collecte, de langages de description relève d'une production de concepts, au plus près des données. Cette approche par le bas, sensible à ce qui émerge des enregistrements, s'oppose à l'écueil d'une « science confirmatoire », qui retrouve toujours dans les données, suffisamment souples et labiles, ses cadres théoriques initiaux. Cette forme de travail philosophique, indexé à l'enquête, ne peut se passer des sciences sociales, tout en orientant l'examen vers des intérêts de connaissance qui peuvent être divergents : moins la connaissance du terrain pour lui-même, que l'invention, l'essai méthodologique et le travail sur les cadres théoriques qui l'accompagnent.

2.1 Le processus de capture rythmanalytique

Le travail de capture et d'analyse des entrées effectuées sur les contrôleurs pendant les sessions de jeu constitue un projet au long cours que j'ai pu mener avec les étudiants Loïs Aubrée, Eliot Jourdain, Théophile Madet, Romain Hoarau, Yixin Jiang, Robin Turon-Lagot, Jerome Boulmier, Benoît Cortier, Alexis Hérail et Prunelle Daudré-Treuil, élèves-ingénieurs, qui ont participé aussi bien à l'élaboration par strates successives du programme de captures, qu'à la production d'enregistrements, la construction d'indicateurs et l'analyse des résultats produits. Ce programme s'inscrit dans le courant des « humanités numériques », avec cette particularité de faire un pas de côté par rapport aux démarches focalisées sur l'analyse textuelle.

En l'état actuel, le processus comporte quatre étapes principales. La capture des entrées est effectuée au moyen d'un logiciel dédié (rngames). Dans sa dernière version, le logiciel est disponible sous licence libre (<https://github.com/GamesRythmAnalysis/RNGames>). Le programme fonctionne pour les machines sous windows, linux et mac. La bibliothèque ludique sur ces machines est telle, qu'en s'aidant de l'émulation au besoin, l'immense majorité des titres est disponible pour enregistrement.

Les enregistrements effectués se présentent ensuite sous la forme d'un ensemble des fichiers excel, distincts selon les contrôleurs utilisés (clavier, souris, manette) et présentant les enregistrements bruts. Ces enregistrements sont retraités sous R de façon à produire une liste d'indicateurs, ainsi que des visualisations (rythmes de clics, d'appuis, mouvements de la souris ou des sticks, etc). Les scripts d'analyse sont également disponibles (<https://github.com/GamesRythmAnalysis/RnGameDataExploitation>). Enfin, la dernière étape porte sur le traitement en masse des données. Actuellement, la base de données comporte plus de 600 enregistrements, effectués sur plus de 3 ans.

Ce programme de capture des entrées sur les contrôleurs permet d'obtenir des résultats à quatre niveaux d'analyse. Au niveau le plus global, la collecte d'une grande masse d'enregistrements permet de rouvrir la question des genres de jeu et de leurs modes de classement. A un niveau intermédiaire, elle permet d'analyser les variations à l'intérieur d'un genre répertorié et notamment de repérer les évolutions historiques. Un troisième niveau d'analyse porte sur les variations inter-individuelles, la question des différents styles de jeu, ainsi que les dynamiques d'apprentissage. Enfin, le dernier niveau se focalise sur la rythmanalyse de sessions de jeux particulières, pour lesquelles on peut décoder la distribution temporelle de la demande d'action.

2.2 Classer les jeux par les rythmes

L'enregistrement des contrôleurs nous donne une indication quant aux demandes que les jeux font au joueur. Les jeux vidéo fonctionnent en effet comme des dispositifs de requêtes audiovisuelles : les mouvements représentés à l'écran exigent, selon des modalités qui peuvent être très diversifiées, d'autres mouvements sur les contrôleurs, de la part du joueur, lesquels modifient à nouveau la présentation audiovisuelle, laquelle introduit de nouvelles requêtes (Amato, Pereny, 2010). Cette boucle feedback qui est au cœur de l'expérience des jeux vidéo peut être mobilisée de manière extrêmement différente selon les genres de jeu. La demande rythmique d'un jeu de gestion est, par exemple, de manière intuitive totalement contraire à celle d'un jeu de plateforme. Les indicateurs récoltés pour chaque session de jeu - nombre de clics souris ou d'appuis clavier par seconde, nombre de touches utilisées, durée moyenne des appuis, vitesse de déplacement souris, etc - permettent de classer les jeux selon leur demande rythmique, en renouvelant ici un problème traditionnel de la théorie des jeux (Caillois, 1958 ; Chateau, 1946).

Saisir les jeux par l'intensité de leur demande rythmique fait ainsi apparaître des rapprochements entre des titres que l'on distribue d'habitude sur des genres différents. La démarche présente, en effet, l'intérêt de disqualifier par avance le mode de classification thématique (jeu de sport, de football, de course, de tir, etc), très largement employé, dans la mesure où le monde représenté à l'écran ne rentre pas en ligne de compte. La cartographie des jeux que l'on découvre par les entrées sur les contrôleurs reste cependant scindée en mondes hétérogènes selon le mode de contrôle. Il n'existe, en effet, pas de conversion simple entre les entrées clavier/souris et les entrées manette, par exemple. Mais il n'est pas illogique de considérer qu'un même jeu, joué à la manette ou au clavier, propose une expérience différente au plan gestuel.

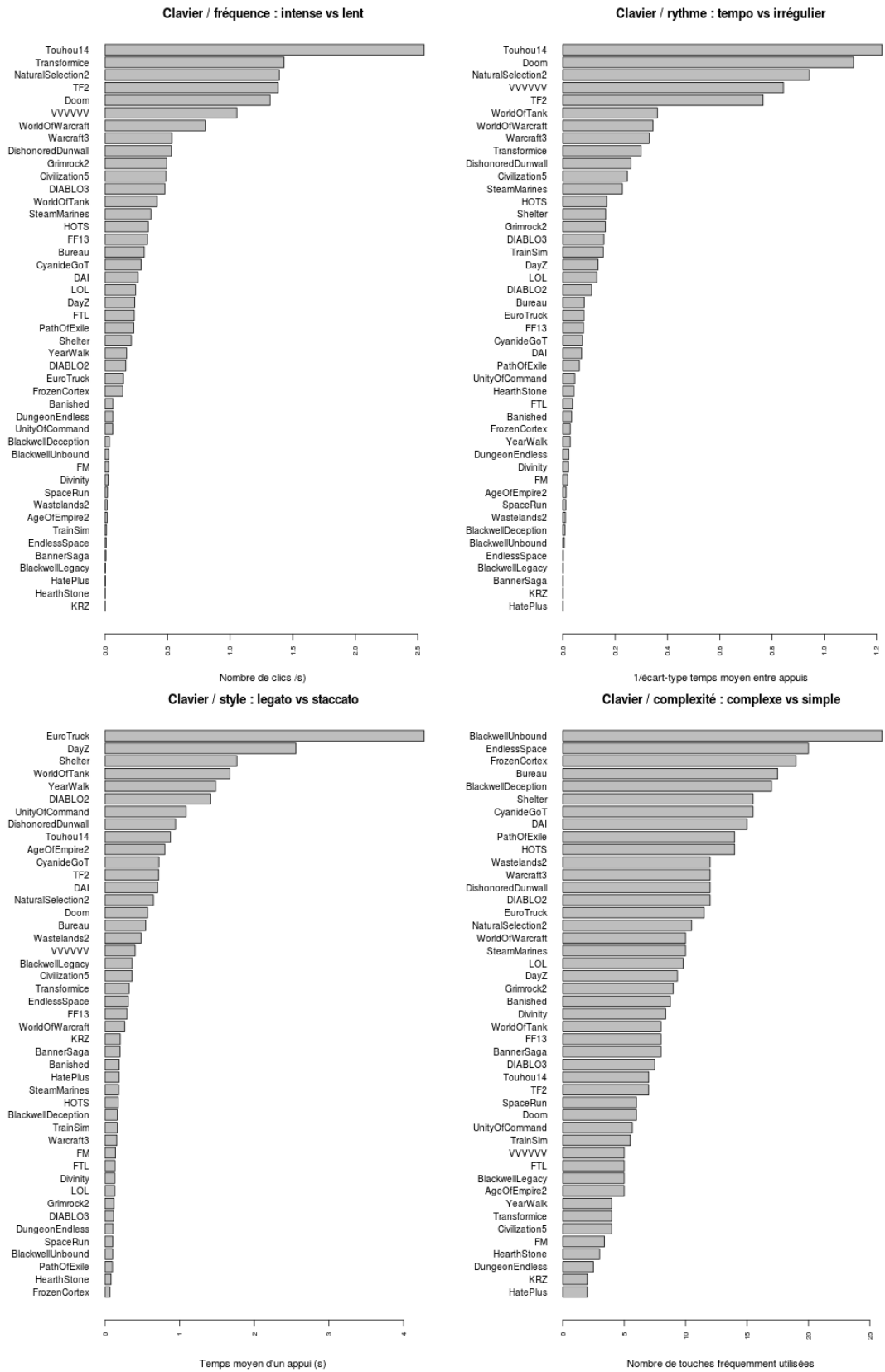


Figure 2 : tri à plat sur les principaux indicateurs clavier

Les graphiques (figure 2) présentent les distributions pour les principaux indicateurs clavier : nombre d'appuis par seconde, écart-type de la durée entre les appuis, durée moyenne d'un appui, nombre de touches utilisées. La principale question qui se pose tient à la manière de caractériser les différences qu'introduisent chacun de ces indicateurs. Si le nombre de touches fréquemment utilisées nous donne un indicateur de complexité, les autres indicateurs nous renvoient vers des valeurs qui possèdent une analogie avec des caractéristiques musicales : le nombre de clics par seconde nous indique la vitesse de l'exécution, l'écart-type de la durée entre les appuis nous indique la régularité de l'exécution, la durée moyenne d'un appui le style de l'exécution.

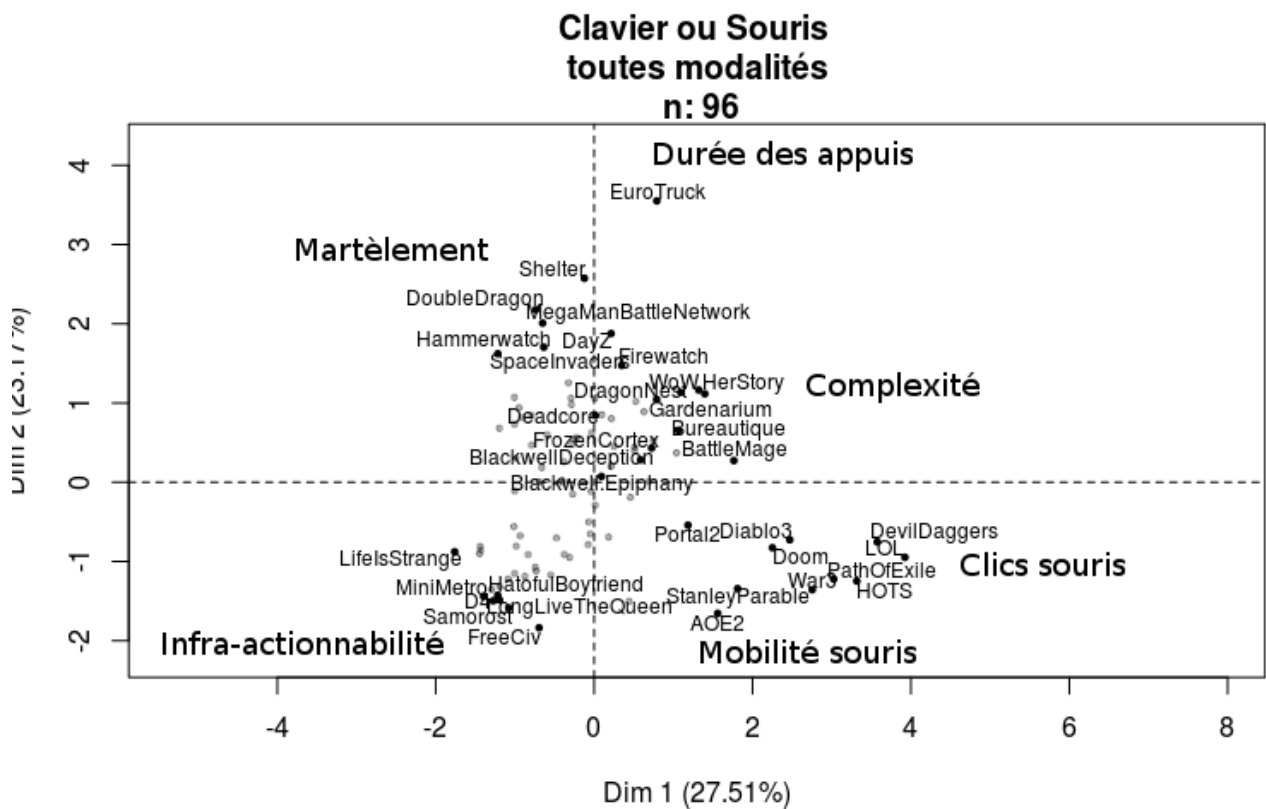


Figure 3 : ACP sur les jeux clavier et souris

L'analyse en composantes principales (ACP), en prenant en compte l'ensemble des indicateurs clavier et souris, nous oriente vers six options possibles pour caractériser la dominante gestuelle des jeux (figure 3). Sans surprise, l'ACP distingue tout d'abord jeux que l'on pourrait appeler jeux de main droite (souris) dans le cadran du bas et jeux de main gauche (clavier) dans le cadran du haut. De fait, rares sont les jeux à exiger un travail de même intensité en main droite et main gauche (virtuosité).

Dans le champ des jeux à dominante clavier, trois directions existent : celle du martèlement dans le cadran en haut à gauche, celle de l'appui long sur l'axe vertical, et celle de la complexité des appuis où le jeu de rôle en ligne rejoint l'enregistrement de sessions bureautiques. Enfin, la dernière zone à apparaître (cadran en bas à gauche) est celle des jeux à faible actionnabilité, qui regroupe des jeux traditionnellement distribués dans des genres différents, gestion, carte, visual novel, aventure.

Le même type d'analyse peut être conduit sur des genres identifiés (figure 4). Nous présentons ici les résultats sur le genre du first person shooter (FPS). L'intérêt est de faire apparaître la très grande diversité du genre derrière un mode d'action uniforme : vue en première personne dans un univers en 3D, déplacement avec les touches du clavier, regard et ciblage piloté au moyen de la souris.

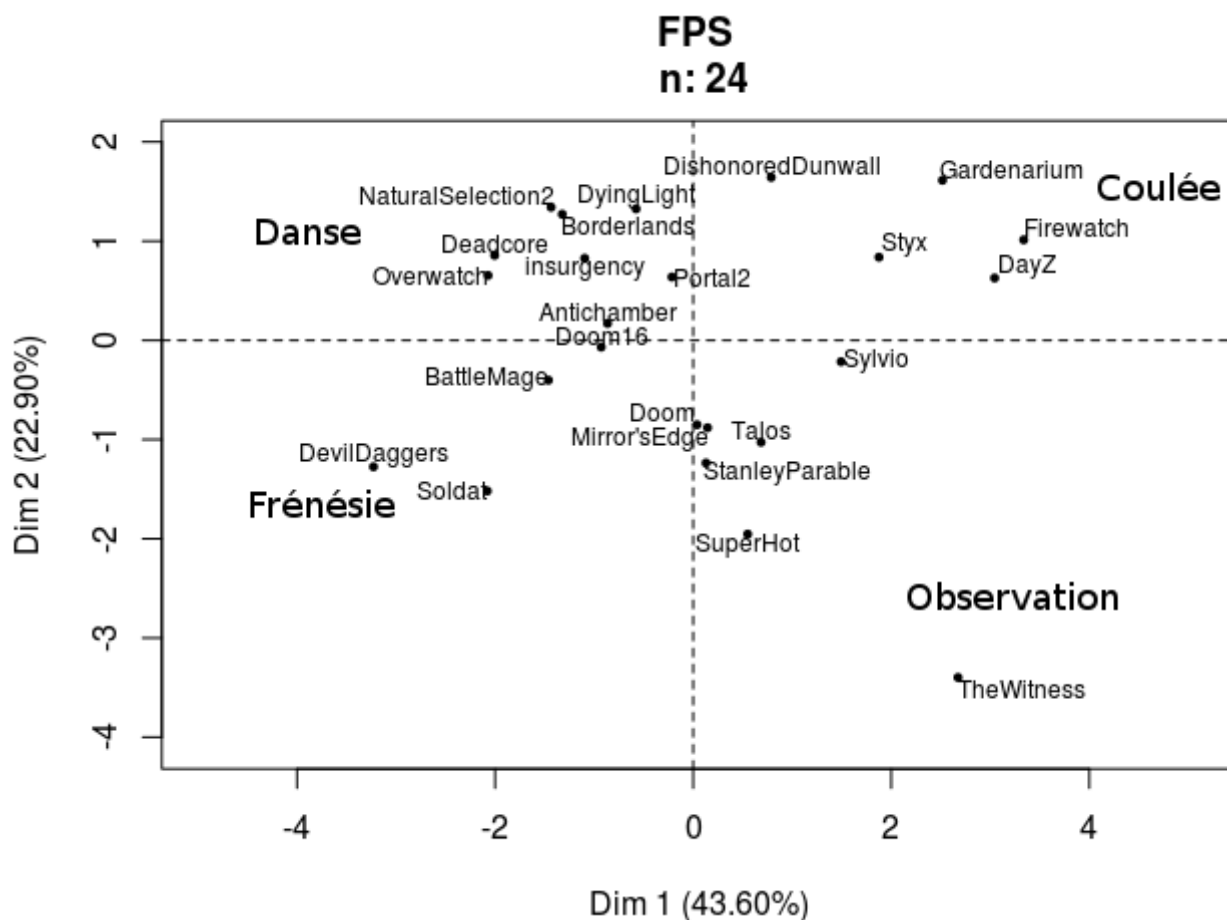


Figure 4 : ACP sur le genre FPS

L'analyse des mêmes modalités clavier et souris fait apparaître de grands régimes d'expérience du FPS. Les jeux de la partie gauche représentent des jeux d'intense activité gestuelle. Celle-ci se distribue soit sous la forme de « la danse », avec de nombreux appuis claviers qui correspondent à la gestion du mouvement, soit sous la forme de la « frénésie », qui correspond à la définition attendue du shooter avec de nombreux clics souris, attachés à la fonction tir. On notera que les jeux de « danse » sont dominés par des titres multi-joueurs qui exigent un déplacement constant et saccadé.

Les jeux de la partie droite présentent de manière symétrique deux méthodes d'actionnabilité simplifiée, qui correspondent à deux modes d'engagement différents avec l'espace du jeu. Dans le cadran en haut à droite, nous trouvons des jeux à appui long, qui proposent une expérience de « déplacement coulé » dans l'espace, dominé par la fonction avancer. Les jeux du cadran en bas à droite représentent des jeux de l'observation ou de l'hésitation, marqués par une forte irrégularité entre les appuis et une durée moyenne entre appuis élevée. Ces jeux pourraient eux-mêmes se distribuer en deux familles : nous y retrouvons avec Talos Principle, The Witness, Super Hot des jeux d'énigme, mais aussi des jeux où la composante exploratoire est importante, avec notamment Doom, Mirror's Edge. Il est intéressant de constater avec Doom en particulier, le jeu qui lance le genre du FPS, que l'expérience est mixte : si les représentations publiques du genre sont dominées par la problématique de l'agressivité, l'expérience se fonde sur une alternance de moments d'action, sous la modalité du tir, et de de déplacement et d'exploration, parfois à la limite de la désorientation.

2.3 La manette, la marionnette et l'instrument

Ces analyses invitent à décaler les références mobilisées pour comprendre les jeux vidéo, en passant des arts de l'image et du cinéma en particulier aux arts de la performance, qui supposent l'interprétation d'une partition, d'un texte ou d'un « programme » préalable. Dans le cas des jeux vidéo, l'analogie invite à considérer le jeu non pas tant comme une œuvre à part entière que comme une « partition audiovisuelle » destinée à être exécutée par les joueurs. Dans cette analogie, les contrôleurs jouent le rôle de l'instrument.

Le travail de Bernard Sève (2013) sur l'instrument permet de caractériser la part gestuelle des jeux vidéo par différence avec le modèle de l'exécution musicale. Si Sève ne considère pas directement les jeux vidéo, sa thèse selon laquelle « la musique est le seul art qui use d'instruments » est cependant confrontée à l'objection de la marionnette, qui présente des affinités évidentes avec la situation vidéoludique. La marionnette fait « exister l'œuvre au fur et à mesure de son emploi ». Elle « a un statut intermédiaire entre le corps de l'acteur et l'instrument de musique : comme le premier, elle incarne ou « porte » un personnage ; comme le second, elle est un artefact qui doit être manié en temps réel par un artiste. » (Sève, 2013 : 65) L'analogie est particulièrement intéressante dans le cas des jeux vidéo, qui placent le joueur en position d'animer un corps secondaire, qui n'est plus celui de la marionnette, mais celui de « l'avatar ».

Sève maintient cependant une distinction entre l'usage de la marionnette et celui de l'instrument de musique. « La marionnette ne produit pas quelque chose qui soit distinct d'elle-même ; alors que l'instrument produit quelque chose qui est distinct de lui, à savoir les sons de la musique ». Cet argument renvoie à la distinction initiale chez Sève entre le corps physique de l'instrument et son « corps musical » (Sève, 2013 : 69). On pourrait cependant se demander si une telle distinction ne pourrait pas s'appliquer aussi au cas de la marionnette : ne pourrait-on distinguer de manière analogue le corps inerte de la marionnette et son « corps animé », par lequel se produit quelque chose d'autre que la simple exposition de marionnettes, c'est-à-dire le spectacle dans sa dimension de performance visuelle ?

Cette discussion a le mérite de faire apparaître une des spécificités des jeux vidéo, qui les éloigne de la performance du marionnettiste comme de celle de l'instrumentiste. En matière de jeu vidéo, la production de la performance est littéralement « assistée par ordinateur », avec une discontinuité majeure entre les gestes, minimes, sur les contrôleurs, et l'action démultipliée, qui est produite à l'écran. L'avatar marionnette se pare en jeu vidéo des attributs du robot, qui n'obéit pas tant à des transferts analogiques de mouvements qu'à des signaux de commande. La « continuité énergétique essentielle à l'instrumentalité de l'instrument » est remplacée par une émission de signaux, ce qui placerait le joueur dans la position du chef d'orchestre, dont la baguette n'est pas instrument au sens de Sève, plutôt que du musicien.

L'absence de partition au sens strict, à commencer par l'absence de toute mesure rythmique régulière, excepté le secteur spécialisé des « jeux musicaux », de même que le caractère conventionnel de la relation entre le geste sur les contrôleurs et l'action à l'écran, nous livrent les coordonnées du jeu vidéo comme performance gestuelle, aux voisinages de l'instrument et de la marionnette. Il nous semble qu'il y a ici tout un champ à explorer, au-delà de l'analogie si courue entre cinéma et jeu vidéo, pour qualifier l'expérience gestuelle des jeux vidéo. En la matière, le travail de David Sudnow sur sa pratique du piano (Sudnow, 1978), comparée à sa pratique vidéoludique (Sudnow, 1983) constitue un point de passage indispensable.

2.4 Variabilité individuelle

Au-delà des questions de classification inter et intra-genres, la rythmanalyse permet d'aborder un troisième champ de questions qui porte sur la variabilité inter-individuelle. Il s'agit d'une question clé pour la validité même de ce travail rythmanalytique : si la diversité des manières de jouer l'emportait sur la diversité des jeux eux-mêmes, les enregistrements effectués perdraient en effet une grande part de leur valeur.

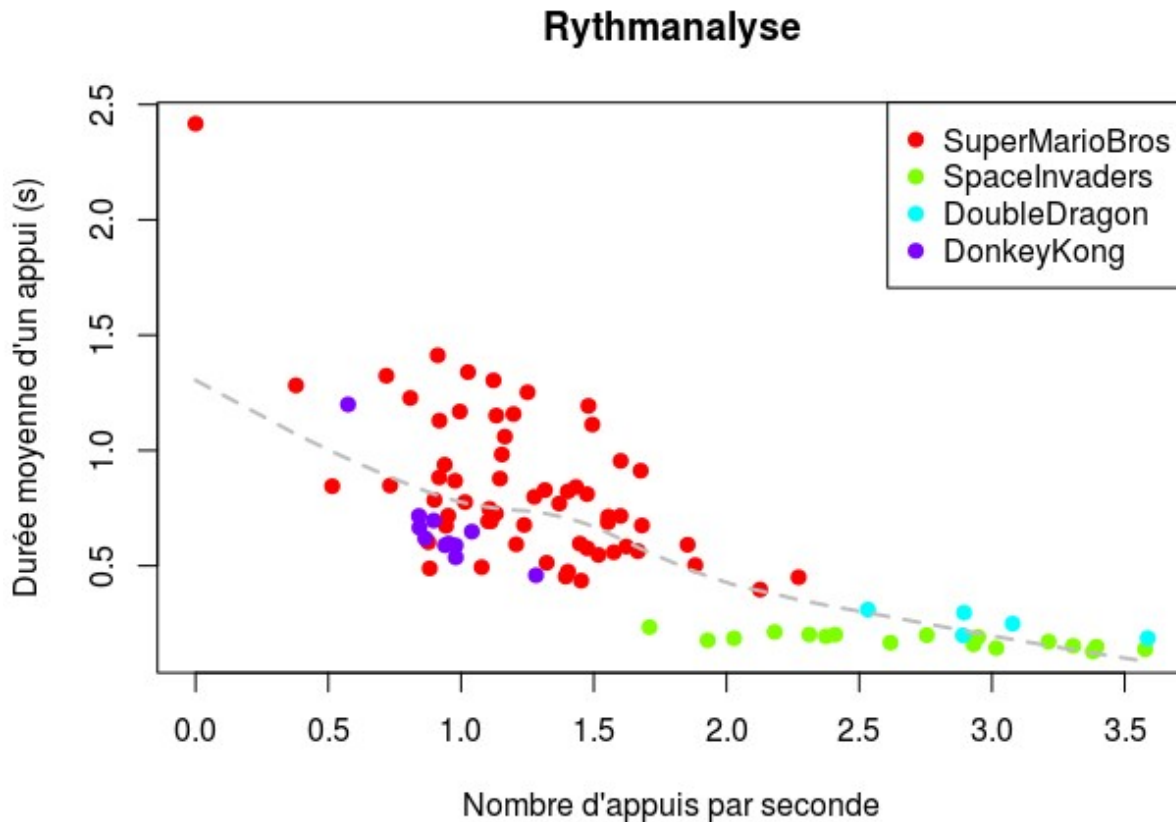


Figure 5 : Différences individuelles sur 4 jeux d'arcade

Un travail spécifique effectué sur quelques jeux d'arcade (Super Mario Bros, Donkey Kong, Space Invaders, Double Dragon) avec de nombreux participants donne des résultats encourageants, dans la mesure où la variabilité inter-individuelle apparaît inférieure à la variabilité entre les jeux eux-mêmes (figure 5). Il apparaît en outre que la variabilité inter-individuelle est plus ou moins forte selon les jeux. Un jeu comme Space Invaders qui est centré sur la modalité gestuelle du martellement, due à l'importance de la fonction tir, écrase largement les différences inter-individuelles, là où un titre comme Super Mario Bros permet des stratégies très différentes selon les joueurs, entre les débutants et les experts, mais aussi entre ceux qui privilégient la traversée rapide du monde et ceux qui privilégient la découverte de ses multiples secrets.

Un autre aspect de la différence inter-individuelle qui mérite examen tient aux effets d'apprentissage. Si l'on peut concevoir qu'il existe lors de l'apprentissage de multiples manières de jouer, le jeu n'impose-t-il pas, une fois l'apprentissage effectué, des rythmes d'action similaires ? La question est particulièrement vive dans le domaine des pratiques compétitives de type « e-sport », qui exigent de la part des participants une très grande virtuosité dans l'exécution.

Les quelques enregistrements que nous avons pu conduire sur des joueurs de haut niveau du jeu compétitif Starcraft 2 laissent transparaître le maintien d’une certaine diversité de styles. On notera que cette diversité est, en un sens, encouragée par le jeu lui-même, dans la mesure où chaque joueur peut choisir différentes races, dotées de pouvoirs propres, qui supposent chacune une certaine spécialisation et possèdent leur signature rythmique. Pour autant, il est apparu que même des joueurs spécialisés dans la même race, de niveau sensiblement équivalent, conservaient des différences significative sur leurs indicateurs rythmiques. Ce qui conduit à l’hypothèse que, comme pour certains sports, des styles différents sont viables à haut niveau, sans qu’un optimum rythmique ou gestuel soit nécessairement décelable.

2.5 Stylistique des sessions individuelles

Enfin, le dernier niveau d’analyse porte sur des sessions singulières. Les enjeux relèvent, à ce point, de l’esthétique, au sens d’une étude de la sensation. Il s’agit de comprendre comment le joueur module la demande rythmique faite par le jeu. La méthode permet d’objectiver des zones d’émotions, qui ne se laissent pas facilement saisir dans les logiques de l’identification à l’avatar ou plus généralement du décodage symbolique vis-à-vis de ce que le jeu représente dans sa composante audio-visuelle. Nous avons ici à faire à des émotions qui engagent des transferts de mouvement, des affects rythmiques au niveau du corps propre. Le travail rythmanalytique permet ainsi d’accéder à des zones de l’expérience en situation dont on serait bien en peine de savoir comment les saisir autrement (During, 2012).

Le jeu Tetris fournit un exemple particulièrement remarquable pour ce genre d’analyse, dans la mesure où la composante représentationnelle relève de l’abstraction et ne laisse pas tellement place aux logiques ordinaires de l’identification avec le personnage et du récit. Tetris, comme l’immense majorité des jeux d’arcade, repose sur un principe d’accélération progressive, ce qui conduit à augmenter la difficulté jusqu’à ce que le jeu s’achève en game over.

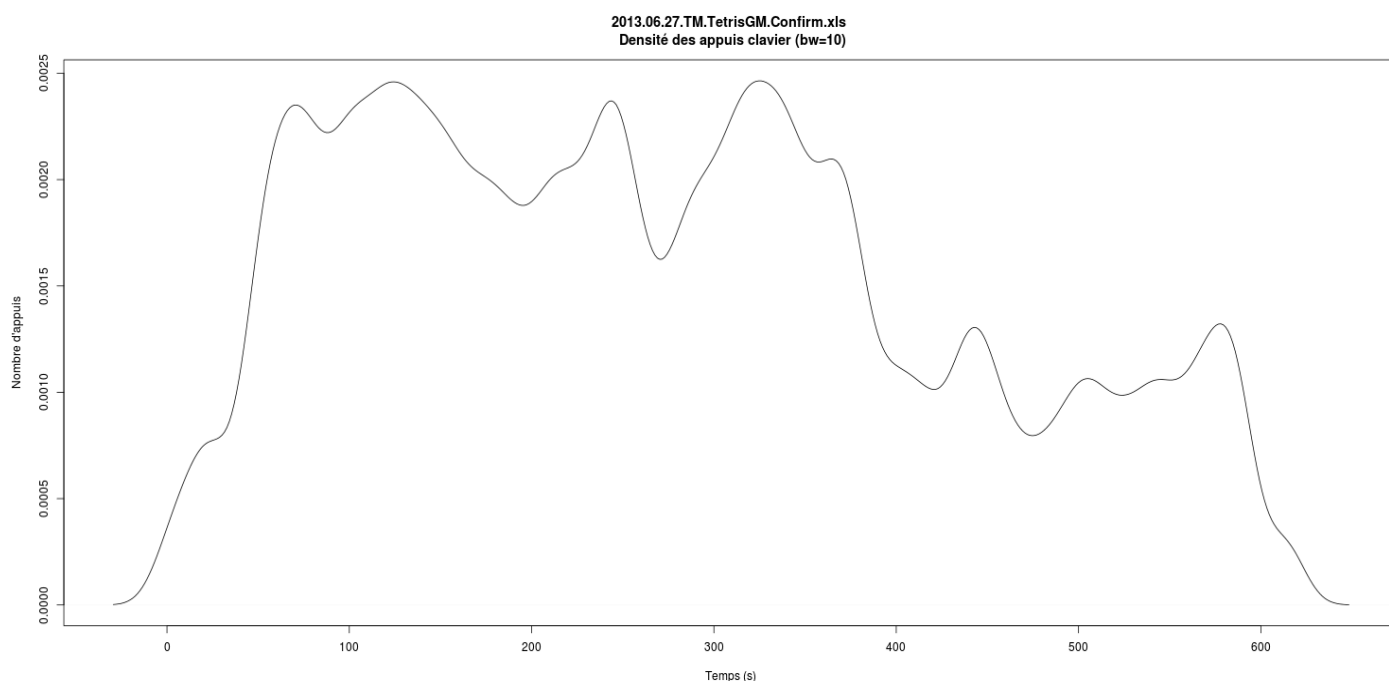


Figure 6 : les appuis clavier d'un joueur expert sur Tetris

L’enregistrement comparé des appuis d’un joueur débutant et d’un joueur expert révèle que si le

débutant se laisse en quelque sorte emporter par l'accélération du jeu, comme l'on pouvait s'y attendre, l'expert parvient, en revanche, à moduler l'accélération (figure 6). La courbe des appuis présente pour une partie bien définie une séquence caractéristique : accélération, puis une sorte de plateau légèrement descendant qui correspond à la faculté de maintenir le jeu dans des limites praticables, avant que n'arrive le crash.

Une des questions que l'on doit se poser est de savoir comment décrire phénoménologiquement « ce que cela fait que de jouer à Tetris ». Manifestement, une fois passée la caractérisation des émotions liées à la victoire, à la défaite, au triomphe ou à la frustration, attachées au score final, nous sommes bien en peine de savoir en quoi consistent les affects d'une partie. Tetris prive, en effet, le joueur des traditionnelles propositions d'identification (le vaisseau spatial, le cowboy, etc). L'abstraction du jeu laisse place à des rapports de vitesse et de mouvements, qui ne se laissent capter qu'à travers l'enregistrement de l'activité sur les contrôleurs.

S'il y a émotions dans la partie, celles-ci relèvent de la transition entre un crescendo et ce moment où le joueur parvient à ralentir l'action, avant que n'intervienne la bascule dans le game over final. Cette caractérisation des émotions par les transferts de mouvements entre le corps du joueur et l'écran rejoint le travail de Raymond Bellour (2009) sur l'expérience élémentaire du spectateur de cinéma. « Les émotions que les films font lever s'avèrent, au moins pour une part variable mais cruciale, en proportion de leur capacité à inventer des formes ou des figures, des forces, des événements de masses et de lumière, des chocs de mouvements et de temps, plus ou moins tenus ou compacts. A lisière du système stylistique ou l'établissant, ces événements sont physiques, même si sur l'écran ils sont incorporels. Leur mystère est de pénétrer des corps dont l'immobilité est le principe relatif, où ils deviennent corporels-incorporels » (Bellour, 2009 :143).

Bellour s'appuie dans son travail de description de ces affects de mouvement sur les recherches de Daniel Stern, à propos du monde vécu du nourrisson, qui cherche à rendre compte d'un régime d'affects « de vitalité » dont « les caractères insaisissables sont mieux rendus par les termes dynamiques, kinétiques, tels que surgir, s'évanouir, fugace, explosif, crescendo, decrescendo, éclater, s'allonger ». Si une certaine théorie de l'expérience spectatorielle a pu chercher décrire l'expérience primaire du cinéma comme une question de mouvements et de rythme (Williams, 1991), il paraît évident que cette attention aux mouvements qui traversent les corps des spectateurs et les corps à l'écran s'applique d'autant mieux aux jeux vidéo qui matérialisent de tels transferts (Triclot, 2013). La possibilité de capturer la modulation des mouvements écraniques par le joueur permet d'étendre ce style de descriptions, adressées à la strate la plus basique de l'expérience, en deçà des constructions secondaires de l'ordre style ou du développement narratif et symbolique.

Conclusion

Nous avons présenté quelques échantillons de la méthode rythmanalytique appliquée aux jeux vidéo. Ces échantillons permettent d'illustrer une forme d'étude des pratiques de jeu en situation, qui fait l'économie du recours à l'image écranique, pour se focaliser la production gestuelle de la performance. Ce faisant, nous espérons accéder à des strates de l'expérience de consommation ludique des images que la seule focalisation sur les événements à l'écran ne pourrait nous livrer.

Ce travail s'inscrit dans une esthétique des phénomènes techniques qui s'intéresse, à la manière de Leroi-Gourhan, aux continuités entre pratiques culturelles, pratiques techniques et rythmicités physiologiques. « Le sujet agissant, animal ou homme, est pris dans un réseau de mouvements, issus de l'extérieur ou de sa propre machine, mouvements dont la forme est interprétée par ses sens. Plus largement sa perception s'interpose entre des rythmes externes et la réponse qu'il y donne

motritivement. [...] Rythmes et valeurs réfléchis tendront, au cours de l'évolution humaine, à créer un temps et un espace proprement humains, à emprisonner le comportement dans le quadrillage des mesures et des gammes, à se concrétiser dans une esthétique au sens plus restreint. » (Leroi-Gourhan, 1964 : 97-98) La bascule de nos activités dans un régime numérique nous permet aujourd'hui de collecter des traces plus nombreuses et plus détaillées des actions corporelles. Celles-ci permettent de renouveler le programme rythmanalytique, qui a toujours été un des marqueurs caractéristiques de l'anthropologie et de la philosophie des techniques de langue française.

Bibliographie

- Amato, E.A., Pereny, E. (2010). « L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias ». *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, 11(1), 87-115.
- Bachelard, G. (1932). *La dialectique de la durée*. Paris: PUF.
- Beaune, J.C. (1999). *Philosophie des milieux techniques*. Seyssel: Champ Vallon.
- Bellour, R. (2009). *Le corps du cinéma : Hypnoses, Émotions, Animalités*. Paris: P.O.L.
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle*. Rennes: PUR.
- Boutet, M. (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, n°173-174, 207-234.
- Boutet, M., Carvajal, I., Ter Minassian, H., Triclot, M. (2013). Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique . *Revue MEI*, 37, 103-116.
- Boutet, M. Denoun, M., Langewiesche, K., Ouedraogo, JB. (2013).« L'enquête et ses graphies : figurations iconographiques d'après société ». <http://graphies.hypotheses.org/laxe-du-seminaire>.
- Boyer, E., Zabunyan, D., (dir.) (2012). *Voir les jeux vidéo : Perception, construction, fiction*. Paris: Bayard.
- Brougère, G. (2013) « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse ». *Sciences du jeu*, 1.
- Caillois, R. (1958). *Les hommes et les jeux*. Paris: Gallimard.
- Chateau, J. (1946). *Le jeu de l'enfant*. Paris: Vrin.
- Coavoux, S., Gerber, D. (2016). « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, volume 7, n°2, PUF, p. 133-152.
- Coavoux S., Berry V., Rufat S., Ter Minassian, H. (2013). « Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? » in Triclot M. (dir.), *La fabrique des jeux vidéo*. Paris : La Martinière, 172-177.
- During, E. (2012). « Éloge du style vectoriel », in Boyer, E. (dir.), *Voir les jeux vidéo*. Paris: Bayard.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris: PUF.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris: Corti.
- Lefebvre, H. (1992). *Éléments de rythmanalyse*. Paris: Syllepse.
- Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole*, Tome 1. Paris: Albin Michel.
- Meschnonic, H. (1982). *Critique du rythme : Anthropologie historique du langage*. Paris: Verdier.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
- Morisset, T. (2015) « Les jeux vidéo ou la dépense des images ». Communication Colloque « Jeu vidéo : singularités d'un art de l'écran », Université de Strasbourg, 9 avril 2015.
- Pereny, E. (2013). *Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris: Questions Théoriques.
- Piette, A. (2009). *L'acte d'exister : une phénoménographie de la présence*. Socrate Promarex.
- Rufat, S., Ter Minassian, H. (2012). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris: Questions Théoriques.
- Sève, B. (2013). *L'instrument de musique : Une étude philosophique*. Paris : Seuil.
- Sudnow, D. (1978). *Ways of the Hand*. Cambridge : MIT Press.
- Sudnow, D. (1983). *Pilgrim in the Microworld*. New York : Warner Books.

- Triclot, M. (2011). Philosophie des jeux vidéo. Paris: La découverte.
- Triclot, M. (2012). Jouer au laboratoire : le jeu vidéo à l'université (1962-1979). Réseaux, 30, n° 173-174, 177-205.
- Triclot M. (2013). « Les corps du jeu vidéo », in Tisseron, S. (dir), Subjectivation et empathique dans les mondes numériques. Paris : Dunod.
- Triclot, M. (2014). « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». Sciences du jeu, 1.
- Williams, L. (1991). « Film Bodies: Gender, Genre, and Excess ». Film Quarterly, Vol. 44 No. 4, 2-13.
- Zabban V. (2012). Retour sur les Game Studies. Réseaux, 30, n° 173-174, 141-176.