

Le spectateur de jeux vidéo

Alexis BLANCHET¹

Cet article interroge tout d'abord le rapport aux écrans de jeux vidéo dans une évolution historique et technique des rapports aux écrans dans les domaines militaires et informatiques. Puis, dans une seconde partie, il porte attention à la nature de spectacle audiovisuel intrinsèque au jeu vidéo : celui-ci propose des images et des sons en réponse aux interactions du joueur sur les interfaces de command ; il produit un flux d'images, animées ou fixes, qu'il donne à voir au joueur comme au non-joueur. Ainsi, la question du spectateur de jeu vidéo et des régimes d'expérience spectatoriels proposés par le jeu vidéo seront au cœur de la seconde partie de notre réflexion.

MOTS-CLÉS : JEU VIDÉO, DISPOSITIF, ÉCRAN, ÉMISSION, JOUEUR, SPECTATEUR, GAMEPLAY

This paper begins by questioning the historical and technical evolution of video games screens from the military and IT sectors. Then, in the second part, it moves on to discuss audio-visual programs adapted from the video game aesthetic, video game images and the spectator's role in gaming activities.

KEYWORDS : VIDEO GAMES, DEVICE, SCREEN, SHOW, GAMER, SPECTATOR, GAMEPLAY

¹ Alexis Blanchet est Maître de conférences au Département Cinéma et audiovisuel, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3.

Dans son album publié en 2012 et sobrement intitulé *Le Jeu vidéo*, le dessinateur Bastien Vivès offre au lecteur un regard presque ethnographique sur la variété des pratiques vidéoludiques contemporaines. Joueurs de salle d'arcade s'adonnant aux jeux de « baston », compétiteurs de salle en réseau s'affrontant à des jeux de tir à la première personne, gamins des années 1980 partageant la manette autour d'une console 8-bits, préadolescent plongé dans sa partie de Game Boy dans la torpeur nostalgique d'un été d'antan ou encore chambre d'adolescent d'aujourd'hui et conflit de générations autour des qualités ludiques de *Street Fighter II* (Capcom, 1991)... C'est moins le contenu des écrans de jeu vidéo – que l'auteur, de fait, ne dévoile jamais – que les attitudes des joueurs, leur situation face à l'écran, leurs postures, la domestication de leurs corps (ce que Marcel Mauss appellerait les « techniques du corps » développées par les joueurs) qui les rend presque figés, en bref leurs pratiques du jeu vidéo qui intéressent ici le dessinateur. Les différents régimes d'expérience de jeu vidéo que croque la plume affûtée et élégante de Vivès montrent parfaitement la variété des rapports au jeu, à l'image et à l'imaginaire que couvre le terme « jeu vidéo ».

L'ambition modeste de cette contribution sera tout d'abord de situer le rapport aux écrans de jeux vidéo dans une évolution historique et technique des rapports aux écrans dans les domaines militaires et informatiques. Puis, dans une seconde partie, nous porterons tout particulièrement attention à la nature de spectacle audiovisuel intrinsèque au jeu vidéo : celui-ci propose des images et des sons en réponse aux interactions du joueur sur les interfaces de commande ; il produit un flux d'images, animées ou fixes, qu'il donne à voir au joueur comme au non-joueur. Ainsi, la question du spectateur de jeu vidéo et des régimes d'expérience spectatoriels proposés par le jeu vidéo seront au cœur de la seconde partie de notre réflexion. Comment est-on spectateur de jeu vidéo ? À quelles traditions spectatorielles se rattache la pratique du jeu vidéo ? Quels rapports à l'écran et aux contenus audiovisuels proposent les jeux vidéo dans leur très grande diversité de dispositifs et de programmes ?

Notre réflexion s'intéresse donc aux aspects historiques, techniques et culturels de l'évolution des dispositifs vidéoludiques et des régimes d'expérience spectatoriels qu'ils proposent. Que deviennent ces régimes d'expérience élaborés par les jeux vidéo lorsque les contenus vidéoludiques qui les nourrissent sont transposés dans un autre médium ? Cette interrogation nous permettra de saisir les spécificités du médium vidéoludique. Et peut-être de montrer que dans le cas du jeu vidéo, le contenu hors de son contenant perd sa spécificité médiatique et ne devient qu'un contenu, qui ne se comprend qu'en référence à un dispositif médiatique autre. Nous risquons probablement d'aller un peu à l'encontre des hypothèses de cet ouvrage en réaffirmant, à propos du jeu vidéo, la très forte intrication du média et du médium vidéoludique.

Projets et prototypages : les trois types d'écrans utilisés

À la fin des années 1940, deux physiciens, Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann, ont l'idée d'un jeu conçu sur le modèle des radars utilisés pendant la Seconde Guerre mondiale et déposent un brevet en 1947. Dans ce projet intitulé *Cathode Ray Tube Amusement Device*, les joueurs ajustent la trajectoire de missiles pour détruire des cibles à l'écran. Le brevet stipule déjà des éléments de jouabilité et de game design. En raison d'un coût de fabrication élevé, le *Cathode Ray Tube Amusement Device* ne fait pas l'objet d'une commercialisation, mais quelques prototypes sont cependant réalisés (voir Goldberg, 2011, p. XVI). Cette idée de jeu sur écran reprend de fait la posture du contrôleur aérien face à l'écran de radar, marquée par une grande proximité entre l'utilisateur et le moniteur.

En 1951, Ralph Baer, ingénieur américain d'origine allemande travaillant pour la société Loral Electronics, conçoit un téléviseur qui intègre des fonctionnalités ludiques, permettant à son utilisateur d'interagir avec l'écran. Jugée inadaptée au marché par ses employeurs, l'invention de Baer n'est jamais commercialisée et en reste au niveau de projet. L'idée de Baer, qui se situe du côté de l'électronique grand public, reprend pour le compte d'un dispositif interactif la posture classique du téléspectateur face à un poste de télévision.

Enfin quelques années plus tard, à l'automne 1958, William Higinbotham, physicien américain au Brookhaven National Laboratories de New York, imagine un jeu de tennis, *Tennis for two*, sur un écran d'oscilloscope : son expérimentation vise à sensibiliser les visiteurs d'une journée portes ouvertes aux merveilles des sciences physiques et à l'intérêt des recherches sur le nucléaire. Higinbotham justifie son détournement dans une logique pédagogique : « Cela aurait pu égayer la visite d'avoir un jeu avec lequel les gens puissent s'amuser, et qui véhiculerait surtout l'idée que nos expériences scientifiques ont un intérêt pour la société civile. » (Donovan, 2010, p. 8-9)

En prenant pour base un programme intitulé *Bouncing Ball* (« Balle qui rebondit ») présenté dans le manuel d'un ordinateur analogique, Higinbotham souhaite recréer la situation d'un échange de tennis. Il lui faut deux heures pour dessiner les plans de l'application, quelques jours pour rassembler les pièces nécessaires et il confie l'assemblage à un technicien du laboratoire qui s'acquitte de la tâche en trois semaines. *Tennis for two* connaît un certain succès auprès des lycéens lors de la journée portes ouvertes. L'année suivante, le jeu est de nouveau présenté dans des versions modifiées avec un affichage plus grand et des réglages de gravité différents : on peut ainsi jouer sur la lune ou sur Jupiter... Puis l'installation est démontée et aucun brevet n'est déposé, même si Higinbotham et son équipe y décèlent pourtant un potentiel fort d'amusement. Si le brevet avait été réellement déposé, il l'aurait été au nom du gouvernement des États-Unis comme toutes les recherches financées par des fonds publics américains. Le *Tennis for two* de Higinbotham et son écran d'oscilloscope renvoie à un rapport à l'écran dans un usage de mesure scientifique.

Les prémices du dispositif vidéoludique convoquent donc des rapports à l'écran variés, de la posture de contrôle à celle de mesure en passant par la posture spectatorielle du récepteur de télévision. Ces expérimentations partagent également toutes une logique de détournement d'un appareillage au profit d'une idée ludique.

Le jeu vidéo et l'écran de télévision

L'invention d'un marché domestique du jeu vidéo peut en partie être attribuée à l'ingénieur américain d'origine allemande Ralph Baer. Plusieurs années après le projet avorté chez Loral Electronics, Baer revient sur cette idée de proposer autre chose au téléspectateur que de regarder des programmes télédiffusés. Constatant l'étendue du parc installé de téléviseurs dans les années 1960, il détourne la prise antenne du poste de télévision de sa fonction et invente, avec une petite équipe d'ingénieurs de Sanders Associates, un périphérique électronique fonctionnant comme chaîne supplémentaire qui offre une nouvelle gamme de programmes télévisés. Son projet *Channel LP* deviendra en 1972 *l'Odyssey* produit sous licence par la société de matériel audiovisuel Magnavox. À y regarder de plus près, il s'agit davantage d'un jouet télévisé, avec ses interfaces tangibles et ses éléments de jeu hors écran, que d'un jeu vidéo : les applications proposées manquent totalement de contraintes et les joueurs prennent en charge l'arbitrage de la partie en s'imposant eux-mêmes des contraintes et en déterminant l'état du score.

L'écran dans le dispositif vidéoludique tel que nous le connaissons aujourd'hui constitue une interface entre le joueur et la machine et, comme nous l'écrivions en 2006, « les actions du ou des joueurs sur le périphérique de jeu engagent des changements de paramètres pris en compte par le programme informatique et traduits à l'écran par des modifications de l'image diffusée ». C'est ainsi l'écran qui signifie au joueur un état de l'interactivité qu'il met en œuvre avec la machine. L'écran de jeu vidéo est également un espace de représentation du monde du jeu : dans le domaine académique, les analyses de contenu, les études de représentation (par exemple les approches *gender* ou l'analyse des idéologies portées par le jeu vidéo) s'attachent souvent à se saisir de cette dimension-là.

Les dispositifs vidéoludiques : de la salle d'arcade aux pratiques nomades

Nous avons évoqué en introduction de cet article à travers l'ouvrage de Bastien Vivès, la variété des dispositifs vidéoludiques : nous souhaitons préciser ici ce qui fait cette variété en nous intéressant tout particulièrement à la dimension technique – davantage le rapport à l'écran que les interfaces de jeu – et à la dimension sociale, c'est-à-dire le contexte socioculturel dans lequel se déploie le dispositif.

La pratique du jeu vidéo d'arcade telle qu'elle s'est développée aux États-Unis et en Europe invite à rester debout devant la borne d'arcade. La dimension

culturelle de la salle de jeu joue un rôle dans les variations de dispositif puisqu'au Japon, il est d'usage d'être assis devant la machine de jeu. La volonté d'instaurer un *turn-over* pour rentabiliser l'exploitation des machines, déjà de mise à l'époque des bornes électromécaniques, a probablement décidé les exploitants à imposer cette station debout du joueur. L'arcade prend également pour lieu l'espace public où le client paie sa session de jeu à la partie. La débauche visuelle et sonore proposée par la cabine de jeu et ses écrans de démonstration vise tout autant à l'animation du lieu qu'à la mise en place d'une performance technique ayant pour but d'attirer le joueur sur la machine. Enfin, la proximité du joueur à l'écran dans le dispositif du jeu d'arcade n'est pas sans rappeler les premiers Kinetoscope d'Edison et l'exploitation des prémices du Cinématographe sur les champs de foire.

Le jeu vidéo domestique s'organise selon deux espaces principaux : d'une part, la console domestique ainsi que le salon ; et d'autre part, la micro-informatique et le bureau. La console domestique transfère la pratique vidéoludique au sein du foyer, sur un écran partagé par toute la famille, du moins jusqu'à la multiplication des écrans de télévision. Elle renvoie aux pratiques télévisuelles. La micro-informatique offre des pratiques qui proviennent des laboratoires et des centres de recherche universitaires. Elle suppose, comme le rappelle Triclot (2010, p. 99-103) un rapport étroit à la machine de calcul, une forme de symbiose homme/machine, comme le permet depuis les années 1960 la programmation à la machine. Le jeu vidéo domestique engage un processus d'allongement du temps de jeu, des parties et, ainsi, participe à une évolution des genres vidéoludiques vers l'aventure, les univers riches et complexes.

Les jeux vidéo portatifs ont ouvert la voie à des pratiques nomades ou à des alternatives à l'écran de télévision dans les foyers. Les jeux électroniques du début des années 1980, utilisant la technologie des écrans à cristaux liquides de calculatrice permettent de se créer un espace préservé dans l'espace public. L'ingénieur de Nintendo et inventeur de la gamme « Game & Watch », Gunpei Yokoi, dit avoir observé un *salary man* japonais² jouant sur sa calculatrice dans les transports en commun. L'observation sociologique du cadre moyen japonais est au cœur du processus créatif qui conduit à la fabrication de ce jouet électronique du début des années 1980. Prenant en compte le temps bousculé des temps de mobilité urbaine, les parties sont courtes et les situations de jeu inlassablement répétées. Avec sa prise à deux mains, le jeu électronique et une majorité des systèmes de jeu vidéo portatif imposent au joueur une centralité de l'écran dans la pratique.

On notera que, de la Game Boy de Nintendo à la PlayStation Vita de Sony, la console portable est une évolution du jeu électronique qui progressivement s'oriente vers un écran connecté, d'abord de console à console puis au réseau mondial. L'émergence du *smartphone* et de l'écran tactile, suivis par la tablette,

² Les employés de bureau japonais sont désignés au Japon par ce syntagme anglophone.

signent ainsi la convergence des pratiques culturelles sur un seul et même écran : téléphonie, Internet, réseaux sociaux, photographie, vidéo et pratiques vidéoludiques. Plus ponctuellement, des dispositifs singuliers apparaissent comme le casque 3D relief pour le Virtual Boy de Nintendo (1995), ou une résurgence du jeu électronique vers 1996 avec le Tamagochi de Bandai que l'on tient à une main.

Le spectacle vidéoludique

De quelle manière l'image de jeu vidéo, entendue ici comme le flux audiovisuel continu que produit le joueur en jouant à un jeu, fait-elle spectacle ?

Le flux d'images vidéoludique fait tout d'abord spectacle au sein du dispositif vidéoludique, pour le joueur de jeu vidéo. Jean-Louis Weissberg propose la catégorie du « spectateur » pour penser les « échanges gouvernés par et dans le dialogue avec un programme informatique » (Amato et Weissberg, 2003, p. 41). Le concept de spectateur fusionne, jusqu'à les rendre indiscernables, les figures du spectateur et de l'acteur ; il propose de réunir ces deux états traditionnellement opposés (l'un du côté de la passivité, l'autre du côté de l'activité). Avec les jeux vidéo, « il ne s'agirait plus seulement de voir, il s'agirait d'agir et de se voir agir » (*Idem*, p. 50). Le joueur crée le spectacle visuel à l'écran qui lui permet de se voir agir et d'en éprouver une satisfaction, un vertige, un plaisir.

Si nous déplaçons notre attention sur l'environnement immédiat du joueur, nous y découvrons souvent des spectateurs qui assistent à la session de jeu : regarder l'autre jouer, c'est s'offrir le plaisir d'assister à la partie sans interagir avec l'œuvre vidéoludique. Nous retrouvons toute une variété de positions extérieures à l'activité vidéoludique, qui parfois n'empêchent pas des formes de participation à la partie : commentaires, discussions, suggestions soumises à l'interacteur, il n'est, parfois, pas nécessaire d'être manette en main pour jouer aux jeux vidéo ! Les nombreux couples jouant aux point'n click sont là pour nous le rappeler. La dimension compétitive de certains jeux vidéo – jeux de combat ou simulations de course automobile par exemple – offre enfin au non-joueur le spectacle d'une compétition. La pulsion agonistique exprimée dans le jeu, telle que la définit Roger Caillois (1958, p. 87-88) produit le spectacle sportif. En Corée du Sud, voilà une décennie maintenant que les matchs de jeux de stratégie en temps réel comme *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) sont télédiffusés et connaissent des audiences notables.

Enfin, les évolutions syntaxiques du jeu vidéo enfin ont favorisé l'apparition de séquences spectatorielles au sein du déroulé de la séquence de jeu. Avec l'apparition des supports optiques au début des années 1990, le segment cinématique est devenu un incontournable des éléments qui participent au spectacle vidéoludique. Tout d'abord précalculées ou préenregistrées, désormais générées en temps réel par les moteurs graphiques des jeux toujours plus perfectionnés, les cinématiques invitent, comme le souligne Patrick Mpondo-Dicka (2006), à une

posture de relâchement entre deux séquences d'interactivité. Dans des productions plus récentes, la cinématique augure des changements d'échelle de plan, qui permettent de souligner, souvent brièvement, l'intensité de l'action de jeu comme le sol qui se dérobe sous les pieds de l'avatar dans le jeu *Uncharted* (Sony, 2007), ce que les équipes du développeur du jeu, Naughty Dog, désignent par le terme d'IGC (pour « *InGame Cutsene* »).

Le jeu vidéo hors de son médium : télévision, internet et cinéma

Les images de jeu vidéo et leur esthétique (modélisation *low definition*, *mapping* de textures sur volumes...) se retrouvent désormais dans d'autres dispositifs spectatoriels. L'émergence d'un « genre » audiovisuel comme le *machinima*³ prouve s'il en est le dynamisme de ces circulations intermédiatiques. Derrière ce terme, nous noterons cependant une variété des formes de production de *machinima* : il s'agit parfois de la simple saisie vidéo d'une manipulation au sein d'un jeu, prise en temps réel, le résultat étant le flux d'images produit par les interactions des joueurs. D'autres formes de *machinima* procèdent du détournement d'un moteur de jeu afin de créer une séquence audiovisuelle épousant parfois les canons de la narration cinématographique (échelles de plan, mouvement d'appareil, montage...).

L'esthétique du *machinima* a été exploitée ces dernières années dans le cadre de reconstitutions journalistiques, comme le montre le traitement des affaires Tiger Woods et Dominique Strauss-Kahn par le média taïwanais Apple Daily : il s'agit d'animations simplistes et caricaturales, élaborées en référence aux témoignages recueillis à propos des affaires, et probablement générées à partir du moteur graphique du jeu de simulation de vie Les Sims 3 (Maxis, 2009). De même, l'utilisation plus ponctuelle du *machinima* se retrouve en 2010 au cinéma dans un film comme *L'Autre monde* de Gilles Marchand, qui développe un discours inquiet sur les univers numériques et les mondes virtuels (voir Blanchet, 2012, p. 116).

³ Le *machinima* est un programme audiovisuel à visée narrative créé à partir d'images ou de séquences de jeux vidéo.



*Capture d'écran de la reconstitution de l'affaire du Sofitel
par le média taiwanais Apple Daily.*

Du côté de la captation brute de partie de jeu, les sites de partage vidéo en ligne proposent deux types de contenus. D'une part, le *speed run* qui est une performance vidéoludique où le joueur fait preuve de virtuosité (son *skill*, sa compétence à jouer), mais également d'une bonne connaissance des failles du jeu. D'autre part, le *walkthrough* – traduit en français par le terme *soluce* – qui est un contenu à visée informative offrant des solutions sur la manière de traverser un niveau ou de résoudre une situation de jeu.

On relèvera également l'existence de quelques formes hybrides, au début des années 1990 à la télévision française, qui montrent comment le média télévisé cherche à se renouveler face à la popularité des jeux vidéo. Il s'agit de séries télévisées « interactives » (*Captain Power et les soldats du futur* et *Sab-Rider*), mais également de jeux télévisés (*Hugo Délire*, *Télétennis*, *Pizzarollo*) où l'on retrouve des rapports à l'écran qui s'initient au sein du dispositif vidéoludique (voir Blanchet, 2011).

Le flux d'images de jeu vidéo comme programme est enfin utilisé par les chaînes spécialisées du câble et des bouquets de la télévision par IP. La chaîne Nolife utilise ainsi des cinématiques d'introduction de jeu comme clips musicaux, mais fait également de la performance virtuose le sujet de *Superplay*, une émission qui présente les parties de joueurs experts sur un titre choisi. Du côté de la chaîne câblée Game One, l'émission quotidienne de découverte des sorties récentes de jeux, *Level One*, proposait au début des années 2000 un système d'incrustation des présentateurs dans le flux d'images.

L'ensemble de ces exemples de transfert des images de jeu vidéo hors de leur médium d'origine montre la capacité de ces images à produire un spectacle qui peut fonctionner de manière autonome (le clip musical) ou s'adresser à un public de connaisseurs qui saura y décrypter la performance

ludique (le *superplay* du joueur virtuose). Ces images de jeux vidéo produisent un plaisir spectatorial pour le téléspectateur ou le webspectateur en dehors de ses pratiques vidéoludiques. Mais la spécificité interactive propre au média vidéoludique est perdue au passage à la télévision ou sur les plates-formes d'hébergement vidéo en ligne.

Jouer à produire des images

Revenons toutefois en conclusion devant l'écran de jeu vidéo. Comment caractériser cette déferlante d'images que produit le joueur dans sa partie ? De quoi est-elle le produit ? Le flux d'images de jeu vidéo peut se comprendre comme l'expression de deux phénomènes concomitants. En premier lieu, il est l'expression de la singularité de la partie du joueur. En effet, par ses choix propres, par l'exercice de son improvisation ludique – la dimension *play* ou *paidia* de l'activité ludique –, le joueur organise et définit un déroulement de la partie qu'exprime, en partie, le flux d'images produit. En second lieu, le flux vidéo est l'expression d'un monde possible de l'œuvre vidéoludique que l'on entend ici comme espace de potentialités, tant dans l'enchaînement des événements que dans l'utilisation qui est faite du système modélisé par le joueur.

Au-delà de la multiplicité des interprétations d'un programme audiovisuel par un public – comme l'a montré la sociologie de la réception à propos du cinéma ou de la télévision –, le jeu vidéo fabrique une production concrète, tangible à l'écran, d'états visibles du monde de la fiction. Ce principe de singularisation de l'expérience du joueur, la manière dont chaque joueur crée son propre contenu audiovisuel en suivant son cheminement dans l'œuvre vidéoludique, présente probablement une des caractéristiques essentielles – et nouvelle dans le paysage médiatique audiovisuelle – du jeu vidéo. Celui-ci est une machine à produire des images, à produire du spectacle pour le joueur et le non-joueur.

Héritier de différents médias et affilié à des dispositifs issus de l'informatique et de l'audiovisuel, le dispositif vidéoludique est protéiforme et innovant. Il propose une synthèse inédite entre des postures spectatoriennes classiques et des postures de contrôle et de mesure qui renvoient à ses origines militaires et scientifiques. Mais, placées en dehors de leur médium d'origine, les images de jeu vidéo perdent leur substance interactive, ce qui fait leur singularité : elles ne peuvent plus être des images qui manifestent l'état des interactions ludiques entre l'homme et la machine.

RÉFÉRENCES

Amato, E. A. et Weissberg, J. L. (2003). Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. *Interfaces, Anomalie digital_arts*, 3, 41-51.

Blanchet, A. (2012). *Les Jeux vidéo au cinéma*. Paris, France : Armand Colin.

Blanchet, A. (2011). De l'hertzien à la télévision IP, du récepteur au terminal : mutations de l'expérience vidéoludique à la télévision. Dans G. Delavaud (dir.). *Permanence de la télévision* (p. 141-154). Rennes, France : Apogée.

Blanchet, A. (2006). Jeux vidéo. Dans L. Gervereau (dir.). *Dictionnaire mondial des images*. Paris, France : Nouveau Monde.

Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris, France : Gallimard.

Donovan, T. (2010). *Replay. The History of Video Games*. Lewes, RU : Yellow Ant.

Goldberg, H. (2011). *All Your Base Are Belong to Us. How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*. New York : Three Rivers Press.

Mpondo-Dicka, P. (2006). Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo. Dans S. Genvo (dir.). *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (p. 209-236). Paris, France : L'Harmattan.

Triclot, M. (2010). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, France : Zones.

Vivès, B. (2012). *Le Jeu vidéo*. Paris, France : Delcourt.