

**Mémoire (y compris un séminaire de préparation au mémoire)[BR]- Mémoire :
"Jouer avec les représentations idéologiques : une approche compréhensive de
la pratique vidéoludique."[BR]- Séminaire de préparation au mémoire en sociologie**

Auteur : Bémelmans, Sophie

Promoteur(s) : Lejeune, Christophe; Hurel, Pierre-Yves

Faculté : Faculté des Sciences Sociales

Diplôme : Master en sociologie, à finalité approfondie

Année académique : 2021-2022

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/16495>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

BEMELMANS

Sophie

S142496

Master en sociologie, à finalité approfondie

Mémoire de fin d'études

Jouer avec les représentations idéologiques

Une approche compréhensive de la pratique vidéoludique

Promoteurs : HUREL Pierre-Yves et LEJEUNE Christophe

Lecteur·rice·s : BARNABE Fanny et JACQUEMAIN Marc

Remerciements

Ce mémoire est l'aboutissement de deux années de travail particulièrement éprouvantes mais dont nous sommes fière de présenter les résultats. Nous avons été notre propre boss final à combattre, nous avons dû lutter contre nos doutes, notre anxiété, notre perfectionnisme et nos peurs. Nous ne remercierons jamais assez les personnes qui nous ont entourée quand bien même nous avons cette fâcheuse tendance à nous réfugier dans la solitude dans les moments de difficulté.

Nous tenons particulièrement à remercier :

- *Pierre-Yves Hurel et Christophe Lejeune, pour nous avoir accompagnée dès le départ et s'être montrés enthousiastes, compréhensifs et toujours bienveillants à notre égard. Leurs conseils ont été précieux et, même si nous nous sommes montrée discrète au cours de ces deux dernières années, ils n'ont jamais failli à répondre lorsque nous avons besoin de leur aide.*
- *Mélissa Antunes Cascao, notre partenaire de galère, notre précieuse amie, avec laquelle nous avons échangé de nombreuses heures sur nos mémoires mais aussi sur nos souffrances, nos envies, nos peurs et nos projets.*
- *Nicolas Aubry, notre compagnon, à qui nous devons un soutien moral indéfectible et qui a vécu, jour après jour, tous nos états d'âme. Nous lui devons absolument tout, ce travail n'existerait pas sans lui.*
- *Les membres du Liège Game Lab pour nous avoir accueillie à bras ouvert et pour nous avoir formée à la recherche en jeux vidéo. Dans la solitude de notre maison, durant ces deux années de pandémie, iels ont été notre unique contact avec l'Université de Liège et chaque séminaire a été l'occasion de raviver notre flamme pour la recherche.*
- *Les chercheuses du projet Textris : Stéphanie Mader, Vinciane Zabban et Fanny Georges qui nous ont fait découvrir le monde de la recherche avec bienveillance en nous considérant d'égal à égal.*
- *Notre famille pour la patience et la tolérance dont elle a fait preuve, nous laissant librement explorer la voie que nous avons choisie durant ces huit dernières années.*

Table des matières

Remerciements	3
Table des matières	4
Introduction générale.....	6
A. Problématisation	6
1. L'étude du <i>play</i>	6
2. Etudier les idéologies dans les jeux vidéo	7
2.1. Les « effets des jeux vidéo »	8
2.2. Les approches formelles	9
2.3. Une réception déterminée par l'origine sociale	10
2.4. Une réception active et négociée	11
3. Jouer avec les représentations idéologiques	12
B. Méthodologie.....	13
1. Le choix de la méthode	13
1.1. Une démarche itérative	13
1.2. Des entretiens compréhensifs	14
1.3. La saturation théorique.....	14
1.4. Un échantillonnage théorique.....	15
1.5. La validité scientifique	15
2. Les entretiens.....	16
2.1. Recrutement et passation	16
2.2. Récolte informelle de matériel.....	18
3. Choix lexical : les idéologies.....	18
4. Réflexivité : une recherche de deux ans.....	19
Jouer avec les représentations idéologiques	21
A. Généalogie de nos catégories	21
B. Négocier son plaisir ludique	23
C. La théorie et la pratique.....	24
Chapitre 1 : <i>réfléchir</i>	25
A. Origines : <i>se détendre</i>	25
B. <i>Réfléchir</i> , un style de jeu	26
C. Avoir envie de <i>réfléchir</i>	29
1. <i>S'éloigner de son quotidien</i>	30
2. <i>Performer</i>	32
3. Découvrir d'autres styles de jeu	34
4. Des premières conclusions	35
D. Conserver un cadre ludique	36
1. Déborder	38
2. Etre dérangé par le récit.....	41

E.	Conclusions intermédiaires : <i>réfléchir</i>	44
	Chapitre 2 : <i>interpréter, critiquer et s'engager</i>	45
A.	<i>Interpréter</i>	48
B.	<i>Critiquer</i>	49
1.	Qu'est-ce qui est critiqué ?	50
2.	Critiquer hors-jeu	51
C.	<i>S'engager</i>	52
1.	Définir l'engagement	53
2.	Se sentir responsable	55
3.	S'engager et le plaisir de jeu	58
4.	Négocier son plaisir ludique en s'engageant	60
D.	Conclusions intermédiaires : <i>interpréter, critiquer et s'engager</i>	65
	Conclusions générales	66
A.	Réfléchir dans un cadre ludique	66
B.	S'engager dans les jeux vidéo	68
	Bibliographie	71
	Annexe 1 : Ludographie et référencement des figures	73
	Annexe 2 : transcriptions des entretiens	74
	Entretien 1 – Arnaud – A distance (<i>Discord</i>) – 11/02/2021	74
	Entretien 2 – Charles – A distance (<i>Discord</i>) – 25/11/2021	85
	Entretien 3 – Arthur – A distance (<i>Discord</i>) – 07/01/2022	101
	Entretien 4 – Martin – A distance (<i>Discord</i>) – 21/04/2022	119
	Entretien 5 – Nathan – A distance (<i>Discord</i>) – 26/04/2021	128

Introduction générale

Ce mémoire propose une analyse des pratiques des joueur·euse·s¹ de jeux vidéo face aux représentations idéologiques. Dans la première partie de cette introduction générale, nous exposerons notre problématisation en parcourant la littérature scientifique sur cet objet. Nous dresserons trois constats qui nous ont permis d'angler notre travail. Premièrement, la recherche s'est concentrée majoritairement sur l'analyse des jeux vidéo en tant qu'objet et peu de place a été accordée à l'analyse de l'acte de jouer. Deuxièmement, la recherche sur l'acte de jouer s'est rarement investie dans un travail de terrain auprès des joueur·euse·s. Enfin, la réception des représentations idéologiques par les joueur·euse·s est souvent définie comme passive et déterminée. Notre travail a donc pour objectifs d'enrichir notre perspective sur la pratique de jeu et d'apporter un éclairage nuancé sur la réception des joueur·euse·s face aux idéologies dans les jeux vidéo. Notre travail s'appuie sur une recherche qualitative auprès de joueur·euse·s en suivant la méthode par théorisation ancrée. La seconde partie de cette introduction générale sera consacrée au développement de notre méthodologie.

A. Problématisation

1. L'étude du *play*

Inévitablement, lorsque l'on s'immerge dans la recherche sur le jeu, nous nous confrontons à un premier débat structurant de ce champ de recherche : celui qui oppose la narratologie à la ludologie.

Selon les narratologues, le jeu vidéo met en place une nouvelle forme de récit pour l'analyse duquel les études littéraires et cinématographiques peuvent fournir certains outils. Les ludologues, au contraire, partent du constat que la narrativité n'est pas une caractéristique intrinsèque du jeu vidéo (puisque tous les jeux ne contiennent pas nécessairement de récit) et que l'essence de ce médium se situe plutôt dans son interactivité. (Barnabé, 2018 : p.9)

Largement commenté, ce débat est à présent dépassé car, même si les ludologues ont aidé à institutionnaliser le jeu vidéo comme objet de recherche à part entière, nier radicalement le récit n'est pas une option satisfaisante (Barnabé, 2018). Nous ne développerons pas davantage l'historique de ce débat², car nous nous intéressons précisément à ce qu'il a participé à occulter dans ce champ de recherche : l'étude du *play*. La ludologie et la narratologie partagent en effet un point de vue formaliste sur l'étude du jeu vidéo. Durant les

1 Nous avons pris le parti de rédiger ce mémoire en écriture inclusive : nous userons généralement du point médian mais également d'autres types de formulation tels que « iel » (pronom neutre).

2 D'autres chercheur·euse·s proposent des riches synthèses : Vinciane Zabban (2012), Dominic Arsenault (2006) ou encore Fanny Barnabé (2018).

premières décennies, les travaux en *game studies* se sont avant tout structurés autour du jeu en tant qu'objet, en le définissant « *indépendamment des actions et de l'influence du joueur, comme un système formel fermé et stable.* » (Barnabé, 2018 : p.12). Ce n'est qu'à partir de la fin des années 2000, selon Vinciane Zabban, que « *les approches culturelles des jeux vidéo, qui s'intéressent principalement à ce que fait le joueur avec le jeu, se développent* » (2012 : p.158). Pour désigner ce courant de nouveaux travaux plaçant le·la joueur·euse au centre de leur problématique, Mathieu Triclot (2017) forge alors le terme *play studies* pour souligner la focalisation sur l'activité de jouer (*play*) et non plus uniquement sur l'objet-jeu (*game*).

De plus en plus de travaux se concentrent sur le *play*. Même s'ils restent faibles (Zabban, 2012), ils permettent de compléter mais surtout de nuancer une recherche formaliste qui souffre parfois d'« *une tentation psychologisante [...] lorsqu'[ils] prétendent passer sans médiation de l'analyse du média ludique à celle de la subjectivité du joueur* » (Boutet, 2012 : p.213). Autrement dit, l'auteur·rice se limitant à l'étude du *game* peut alors s'exposer à édifier en généralité son expérience personnelle des jeux vidéo.

Dans une perspective sociologique, nous nous inscrivons également dans ce courant de l'étude du *play*. Notons néanmoins que notre travail poursuit une perspective exploratoire puisque ces travaux sont encore minoritaires comme le soulignent Boutet (2012) et Zabban (2012). Ainsi, nous espérons que ce mémoire participera à renforcer, à son échelle, les fondations de ce courant minoritaire mais grandissant, et permettra de donner des pistes pour les travaux qui suivront cette voie.

2. Etudier les idéologies dans les jeux vidéo

Une idée fait consensus dans la recherche sur les jeux vidéo : ceux-ci sont vecteurs de contenus idéologiques que ce soit au niveau de la narration, des règles ou des mécaniques de jeu.

Les jeux peuvent communiquer des idées par des moyens généraux comme dans d'autres formes d'expressions, mais également au moyen de dispositifs spécifiques dus à leur nature interactive. En ce sens, les jeux ne sont pas exempts de discours, de valeurs et de représentations idéologiques [...] (Bonenfant et Arsenault, 2016 : p.1)

Pour reprendre une expression de Katie Sales et Eric Zimmerman, ces médias électroniques s'apparentent à des « univers de discours », intégrant autant consciemment qu'inconsciemment des référents propres à des cultures déterminées, d'une part, mais aussi à des jugements de valeur sur des réalités (matérielles ou symboliques) de notre vie quotidienne, d'autre part. (Rueff, 2008 : pp. 144-145)

Cependant, les chercheur·euse·s ne partagent pas la même position quant aux effets de ces contenus idéologiques. Certain·e·s critiquent les discours idéologiques portés par les jeux

vidéo et considèrent qu'ils influencent le public qui les consomme. Dans cette perspective, le public est aliéné et passif, les jeux vidéo ne permettant pas l'émancipation. D'autres soutiennent à l'inverse que le public possède des capacités critiques et que l'attention portée envers les jeux vidéo est active et négociée. Nous développerons ces deux postures dans la section suivante.

2.1. Les « effets des jeux vidéo »³

La question des effets des médias n'est pas une problématique nouvelle. Celle-ci a été transposée aux jeux vidéo en tant qu'objet culturel populaire (Berry, 2009). A l'origine, dans les années 40, les travaux sur la culture dite « de masse » portaient un regard élitiste sur leur objet, qu'ils opposaient à la culture savante émancipatrice (Maigret, 2015). Adorno et Horkheimer, d'éminents chercheurs de l'école de Francfort, soutenaient ainsi que « *la culture de masse [...] est ce qui réduit le public à des esclaves stupides et donc, à des victimes de la société de consommation capitaliste* » (cités par Raessens, 2005 : p.375, notre traduction). Cette analyse critique dénonçait les mécanismes de domination à l'œuvre dans les médias populaires (Maigret, 2015). Dans les années 60, le mouvement des *Cultural Studies* est apparu en réponse de cette approche. Richard Hoggart et Stuart Hall, les principaux fondateurs, mettront au centre de leurs travaux ces objets culturels populaires en rejetant la hiérarchie entre les arts aliénants et les arts émancipateurs développée par les théoricien·ne·s de la culture de masse (Maigret, 2015). Ainsi, ce mouvement rejette l'idée d'un public passif et soumis à une domination culturelle. Le public possède des capacités critiques et son interprétation des médias découlent du contexte socio-culturel dans lequel il évolue (Raessens, 2005).

Même si l'idée d'une hiérarchie entre les arts a été abandonnée et que de nombreux objets culturels populaires, à l'instar des jeux vidéo, ont acquis leur place dans le monde académique, l'analyse des médias comme reproducteurs des mécanismes de domination est toujours d'actualité. Ainsi, nous montrerons ci-après que, dans le cadre de la recherche en jeu vidéo, la place accordée à l'analyse de la capacité critique des joueur·euse·s est encore faible.

3 Expression empruntée à Vincent Berry, 2009.

2.2. Les approches formelles

Précédemment, nous avons mis en évidence que dans les études sur le jeu vidéo, de nombreux travaux s'inscrivent dans une approche formelle (*game*). Lorsque ceux-ci s'intéressent aux représentations idéologiques dans les jeux vidéo, la plupart se limite à décrire la façon dont le *design* et le récit du jeu influencent et affectent les joueur·euse·s. Par exemple, Olivier Mauco, chercheur et *game designer*, considère que « *la répétition machinique de logiques particulières peut amener le joueur à les appliquer inconsciemment dans le monde réel.* » (2008 : p.8).

La rhétorique procédurale, dont le fondateur est Ian Bogost (2010), chercheur et *game designer*, est particulièrement représentative de cette approche. Elle propose en effet une théorie sur le jeu persuasif qui cherche à décrire et à optimiser la façon dont les mécaniques de jeu vont pouvoir transmettre un discours. La rhétorique procédurale connaît des détracteurs dans les approches formelles, notamment Sébastien Genvo (2012) qui se réfère plutôt à la notion d'*expressive game* afin d'écarter la dimension de persuasion, ouvrant la porte à la libre interprétation de la part de joueur·euse·s des discours idéologiques. Le procéduralisme est également critiqué par Miguel Sicart :

Les game designers sont supposés créer une activité de jeu (*play*), c'est-à-dire un comportement particulier chez les joueurs. Les procéduralistes pensent que ces comportements peuvent être prédits, voire contrôlés par les règles, et donc que le sens du jeu (*game*) et de l'activité de jeu (*play*) est lié à la façon dont le jeu (*game*) a été conçu, et non à la façon dont il est joué, encore moins d'où, quand, et par qui il est joué. (Sicart, 2011, cité et traduit par Zabban, 2012 : p.150).

Maud Bonenfant et Dominic Arsenault (2016) ne partagent néanmoins pas cette analyse de la rhétorique procédurale qui permet au contraire aux joueur·euse·s d'adopter une distance critique par rapport aux jeux vidéo. Iels proposent néanmoins un autre concept : la rhétorique processuelle⁴, dont l'influence serait plus « insidieuse » et donc indétectable pour le·la joueur·euse. Ainsi, même s'iels laissent une plus grande place à la capacité critique des joueur·euse·s, iels considèrent tout de même qu'une partie du discours, celle qui relève de la rhétorique processuelle, maintient une limite.

En se focalisant sur le *game*, les joueur·euse·s sont laissé·e·s de côté. De ce fait, leur expérience face à ces représentations idéologiques n'est pas interrogée. Ces travaux s'inscrivent dans une approche passive de la réception lorsqu'ils n'accordent pas ou peu d'attention aux joueur·euse·s. De plus, ces chercheur·euse·s s'appuient le plus souvent sur leur propre expérience de jeu, prenant le risque de tomber dans le piège de l'essentialisation

⁴ Nous regrettons cependant qu'iels justifient cette distinction par l'exemple d'un jeu interdit car jugé raciste (*Survival Island 3*, NIL Entertainment, 2015) en sourçant des articles de journaux. Une recherche empirique aurait pu être intéressante pour développer cette distinction.

de celle-ci. Comme le souligne Manuel Boutet : « *peu d'intérêt a encore été porté au caractère situé de l'activité de jeu et à son sens pour ses acteurs, en tant qu'il ne se résume pas à un discours idéologique véhiculé par l'œuvre, mais peut constituer une part intelligente et réflexive de leurs vies et de leurs identités.* » (2012 : p.209). Ainsi, les travaux sur les idéologies dans les jeux vidéo sont nombreux mais peu abordent la perspective du *play* et ne permettent pas dès lors de discuter de la réception de ces idéologies.

2.3. Une réception déterminée par l'origine sociale

Comme nous le soulignons, il existe peu de travaux s'inscrivant dans l'étude du *play* et donc d'autant moins qui proposent une analyse des idéologies par cette approche. Il existe néanmoins quelques recherches qui s'inscrivent dans cette perspective, à l'instar de celles de Laurent Tremel (2001, 2002, 2011). Ce sociologue propose une analyse causale de la réception des idéologies par l'origine sociale des joueur·euse·s. Ce sont, selon ses résultats, majoritairement des jeunes, garçons, blancs, dont les parents sont cadres. Il considère qu'ils ne sont pas capables d'être critiques vis-à-vis des jeux vidéo auxquels ils s'adonnent car ces derniers diffusent une vision du monde qui est en accord avec la leur. Laurent Tremel revendique son appartenance au courant critique de la sociologie et s'attaque d'ailleurs frontalement aux études s'inspirant des *cultural studies* mettant en avant les « *capacités de décodage et de réappropriation des acteurs* » qui selon lui, « *reposent davantage sur des postulats que sur une empirie probante* » (2001 : p.150). Tremel admet que les jeux vidéo peuvent être une source potentielle d'éducation informelle et de construction identitaire grâce à la socialisation avec les pairs, mais il maintient que la réception est passive car elle est avant tout déterminée par l'origine sociale des joueur·euse·s :

Toutefois, on voit bien comment l'ensemble – tant en ce qui concerne la structuration des groupes de pairs que la réception des œuvres – est, en grande partie, déterminé par la culture initialement transmise par le milieu familial et les savoirs acquis à l'école. [...] Nous avons pu constater [...] des modes de consommation beaucoup plus passifs et une faible capacité de distanciation par rapport aux contenus des produits. (Tremel, 2002 : pp.53-54)

L'analyse de Laurent Tremel met en lumière des problématiques importantes, notamment celle de l'inégalité sociale face à l'accès aux technologies. Néanmoins, nous regrettons son invisibilisation des pratiques actives de résistance derrière l'argument de la faible proportion que représentent celles-ci.

2.4. Une réception active et négociée

Dans sa thèse, Vincent Berry (2009) s'oppose à une vision passive des joueur·euse·s et critique également le manque de travail de terrain. Son texte, certes plus virulent que le nôtre, entre en résonnance avec le cheminement théorique développé précédemment qui nous a mené à nous lancer dans cette voie. Il nous paraît pertinent dès lors de le citer pour synthétiser cette première partie, car son travail nous a convaincue de l'importance de nos critiques :

En croisant certaines analyses de contenus avec la description des pratiques vidéoludiques, les jeux vidéo et les MMO apparaissent clairement à certains chercheurs comme des espaces de (re)production d'idéologies, de thématiques guerrières, de hiérarchies sociales mais également de stéréotypes de genre qui influenceraient le comportement des joueurs. Cependant, plusieurs réserves sont formulées dans la littérature à l'égard de cette thèse sur « les effets des jeux vidéo ». En premier lieu, on reproche à certains travaux de produire « des effets de réel » en lisant le jeu vidéo à l'aune de la grille critique et cultivée du chercheur, en la décrivant comme « la réalité » du contenu (la seule valable), en ne donnant pas ou peu la parole aux acteurs et en considérant ces derniers comme des « idiot(e)s culturel(le)s » mystifiés par les industries du jeu vidéo, qui produiraient et reproduiraient sans le savoir les stéréotypes imposés par les fabricants et le marketing. Parce qu'elles arrêtent leur recueil de données et leurs analyses aux titres pratiqués par les joueurs, parce qu'elles prennent peu en compte leurs points de vue, certaines études écraseraient la diversité des usages et ignoreraient les façons dont les jeux vidéo font sens chez les joueu(rs)ses⁵. (Berry, 2009 : p.124)

Dans le cadre de ce travail, il n'est pas question d'interroger les capacités discursives du *game* et leur influence sur les joueur·euse·s, nous nous inscrivons pleinement dans une approche active de la réception. Nous nous intéressons à la perception des joueur·euse·s et à la façon dont iels expérimentent ces représentations idéologiques. Nous ne cherchons pas à juger de leurs capacités d'analyse ni à comprendre des causes de celles-ci. Nos résultats s'appuieront sur leur vécu et leur expérience, et nous tâcherons de développer comment se déploie cette réception active.

Néanmoins, bien que nous nous opposons à une conception pleinement passive de la réception, à l'instar de Raessens (2005), nous ne remettons pas définitivement en cause l'hypothèse d'une influence implicite des représentations idéologiques sur les joueur·euse·s. Nous ne pouvons simplement pas l'analyser dans les conditions de cette recherche. Si l'on suit l'hypothèse que ces représentations idéologiques peuvent avoir un effet implicite, l'informateur·rice ne pourrait de toute façon pas partager son expérience à ce sujet. Ce n'est donc pas une hypothèse que nous explorerons dans ce travail.

⁵ L'alternance de l'écriture inclusive et non inclusive est présente dans le texte original.

3. Jouer avec les représentations idéologiques

En 2008, Rueff proposait une synthèse des principaux travaux en études du jeu vidéo et identifiait plusieurs problématiques générales : parmi celles-ci, se trouvait la question des représentations culturelles. Ce n'est donc pas une nouveauté de s'interroger sur les idéologies dans les jeux vidéo et, en effet, de nombreux auteur·rice·s ont proposé des réflexions sur cette problématique. C'est pour cette raison que, dans un premier temps, nous avons travaillé à nous immerger dans ce sous-champ de la recherche pour déceler un angle qui n'avait pas encore été abordé. Nous avons pu découvrir que les différents travaux s'accordaient sur l'idée que les jeux vidéo sont vecteurs de représentations idéologiques. Cependant, une divergence principale se situe au niveau de l'analyse de la réception de celles-ci par les joueur·euse·s. A partir de cette opposition, nous avons déterminé notre objet de recherche et notre méthode pour l'étudier. Nous avons constaté un manque de travail de terrain auprès des joueur·euse·s, ce qui appelait donc à déployer une recherche sociologique. Ensuite, en parcourant les travaux sur les représentations idéologiques dans les jeux vidéo, nous avons déterminé que l'approche sur les effets des jeux vidéo était privilégiée. Il est en effet intéressant de discuter de la capacité critique des joueur·euse·s et d'analyser les idéologies à l'œuvre dans les jeux vidéo, mais il nous a semblé que ces travaux parlaient pour les joueur·euse·s et passaient à côté d'une analyse plus concrète mais surtout nuancée de leur vécu. Dans cette recherche, nous allons donc nous intéresser à la manière dont les joueur·euse·s expérimentent ces représentations idéologiques dans une démarche compréhensive de leur pratique.

B. Méthodologie

1. Le choix de la méthode

Les recherches en jeux vidéo sur la thématique des idéologies manquent de données empiriques sur les joueur·euse·s. Souhaitant apporter une pierre à l'édifice dans une perspective sociologique, nous avons donc choisi cet angle pour nous lancer dans notre travail. Le premier choix méthodologique que nous avons dû poser a été celui du mode de récolte de données. Nous aurions pu réaliser une recherche quantitative pour proposer, par exemple, une analyse causale des capacités critiques des joueur·euse·s dans une perspective similaire à celle de Laurent Tremel (décrite dans la section précédente). Cependant, en omettant la difficulté en termes de moyens (humains, financiers, etc.) pour réaliser une telle méthode, celle-ci ne s'accorde pas avec la problématique finalement posée. Nous souhaitons en effet proposer une analyse compréhensive du vécu de joueur·euse·s car nous voulons développer une analyse de l'expérience active des représentations idéologiques dans les jeux vidéo. Nous ne cherchons donc pas à juger les joueur·euse·s sur leur (in)capacité à déceler les mécanismes idéologiques à l'œuvre. Nous souhaitons nous placer de leur point de vue et comprendre leur expérience. La méthode par théorisation ancrée a donc été l'approche adoptée car elle permet une analyse qualitative rigoureuse tout en approchant la subjectivité des acteur·rice·s.

La méthode que nous employons dans ce travail s'inspire du manuel d'analyse qualitative de Christophe Lejeune (2014) dans lequel il présente son adaptation de la *Grounded Theory Method* développée par Barney Glaser et Anselm Strauss, qu'il traduit par « méthode par théorisation ancrée ». Cette méthode a pour vocation de produire des théories ancrées, c'est-à-dire qu'elle définit des outils qui vont permettre de forger des élaborations conceptuelles à partir d'un matériau empirique.

1.1. Une démarche itérative

La particularité de la méthode est qu'elle ne suit pas la démarche « classique » hypothético-déductive. En effet, l'intervention d'un corpus théorique soutient l'analyse réalisée par le·la chercheur·euse du matériau et non l'inverse. Autrement dit, nous suivons une approche itérative : littérature et matériau vont s'influencer tout au long de la recherche. C'est pourquoi, en dehors des travaux ayant nourri notre problématisation, nous n'avons pas proposé un état de l'art complet du sujet. Une des clés essentielles de la méthode par théorisation ancrée est précisément la création de nouvelles théories.

Essayer strictement d'appliquer au matériau d'autres théories préexistantes n'est pas compatible. Cependant, consulter la littérature scientifique est important car la lecture accompagne la récolte du matériau : la science est le résultat d'une collaboration, nous la produisons ensemble, il serait donc contre-productif de ne pas consulter les travaux d'autres chercheur·euse·s. Ainsi, nous convoquerons certaines recherches au cours de notre analyse lorsque celles-ci se révéleront pertinentes.

1.2. Des entretiens compréhensifs

Notre travail de terrain s'appuie sur des entretiens avec une faible directivité. Loin du questionnaire, l'avantage de ce type d'entretien est qu'il permet d'engager une discussion évolutive entre chercheur·euse et informateur·rice. En partant de quelques mots-clés qui formeront le guide pour l'entretien, le·la chercheur·euse réagit et formule en direct de nouvelles questions qu'il explore avec l'informateur·rice. Ce type d'entretien laisse place à l'imprévu. C'est d'ailleurs pourquoi les premiers ont pour vocation d'ouvrir la réflexion à de nouvelles hypothèses (qui seront également nourries par une consultation de la littérature scientifique).

Cette méthode préfigure le style pragmatique : elle considère les informateur·rice·s comme capables de s'exprimer sur leur vécu et de qualifier leur expérience.

Cependant, il ne faudrait pas prendre ce positionnement épistémologique pour de la naïveté ou pour un effacement du rôle du chercheur. Tout d'abord, c'est bien le chercheur qui produit la nouvelle théorie sur base des données récoltées dans les échanges avec les informateurs. Ensuite, la confiance que le chercheur accorde à ses informateurs se concentre principalement sur la manière dont ces derniers sont à même de qualifier leur propre expérience. (Pierre-Yves Hurel, 2020 : p.25)

Notre approche ne cherche donc pas à objectiver des faits mais à comprendre comment les acteur·rice·s vivent leurs expériences de jeu, en partant du principe qu'ils sont compétent·e·s.

1.3. La saturation théorique

Les premiers entretiens vont permettre d'explorer l'objet de recherche, le·la chercheur·euse garde l'esprit ouvert et suit un maximum de pistes, même les plus incongrues. Progressivement, les analyses vont resserrer l'angle de la recherche et le guide d'entretien va évoluer en fonction des éléments nécessaires pour répondre aux nouvelles hypothèses formulées. Lorsque le·la chercheur·euse a exploré toutes les possibilités de variation du modèle analytique forgé, la saturation théorique est atteinte. Ainsi, ce n'est pas la quantité ou la fréquence des données qui vont appuyer l'analyse, puisque l'objectif est de développer une analyse la plus complète possible de l'expérience des informateur·rice·s. Le classement des usages par leur occurrence n'intéresse pas le·la chercheur·euse utilisant la méthode par

théorisation ancrée. Toutes les situations sont explorées avec cette approche, qu'elles soient marginales ou non. L'objectif est de forger un modèle théorique qui identifie les différentes dimensions d'une pratique. Pour ce faire, le·la chercheur·euse se concentre sur les variations de ces dimensions en analysant les situations vécues par les informateur·rice·s.

1.4. Un échantillonnage théorique

Le recrutement des informateur·rice·s ne s'appuie pas sur un échantillonnage proportionnel de la population étudiée. L'échantillonnage est théorique en ce qu'il s'appuie sur le profil dont le·la chercheur·euse a besoin pour explorer ses hypothèses. Par exemple, des joueur·euse·s de jeux vidéo. Le profil évolue au cours de la recherche, en fonction des besoins pour poursuivre de nouvelles pistes. Les données socio-démographiques interviennent rarement pour pondérer les réflexions. Ainsi, le·la chercheur·euse en théorisation ancrée ne propose pas de conclusions en termes de différences de pratique entre hommes et femmes par exemple (ce qui relèverait d'une explication causale), mais se concentre sur la compréhension et la conceptualisation d'une pratique dans toute sa diversité.

1.5. La validité scientifique

Comme précisé en introduction de ce mémoire, la construction de cette recherche s'appuie sur les moments où les joueur·euse·s ont une réception active des idéologies. À l'aide de la méthode par théorisation ancrée, nous tâcherons d'en décrire les modalités et d'éclairer l'expérience de joueur·euse·s à l'égard des représentations idéologiques. La validité des théories que nous allons proposer s'appuie sur leur ancrage dans le matériau empirique, c'est pourquoi nos données de terrain (les transcriptions des entretiens réalisés) seront placées en annexe de ce travail. Dans le développement de notre analyse, nous allons également retracer notre cheminement analytique et théorique en plus de présenter nos résultats. Nous souhaitons rendre compte du travail de recherche qui a été effectué, y compris les bifurcations, les prises de conscience et les moments de rupture. Nous faisons le choix de partager les fondations, « l'échafaudage », de notre recherche car nous pensons, en effet, qu'il est scientifiquement pertinent, dans le cadre d'une recherche qualitative, de donner un aperçu de la construction de celle-ci.

2. Les entretiens

N°	Nom (modifié)	Date de passation	Durée de l'entretien
1	Arnaud	13/01/2021	2h28
2	Charles	25/11/2021	2h00
3	Arthur	07/01/2022	1h23
4	Martin	21/04/2022	0h45
5	Nathan	26/04/2022	1h52

2.1. Recrutement et passation

Nous avons utilisé plusieurs modes de recrutement pour nos entretiens. En janvier 2021, nous avons diffusé un premier message de recrutement en ligne. Le profil recherché se concentrait sur plusieurs aspects : les personnes devaient être francophones et devaient jouer régulièrement à des jeux vidéo différents. Notre annonce était volontairement vague sur l'objet de notre recherche, nous n'avons notamment pas mentionné les concepts de politique ou d'idéologie. Nous souhaitions ouvrir au maximum nos perspectives et nous pensions que ce n'était pas pertinent de cadrer notre recherche dès le départ. Nous avons opté pour un recrutement en ligne pour une raison pratique simple : la crise sanitaire et le confinement ne permettaient pas d'autres modes de recrutement. Nous avons choisi le réseau social *Facebook*⁶, et en particulier le groupe communautaire *Overwatch*⁷ *FR*, pour diffuser notre message. *Overwatch*⁸ est un jeu vidéo multijoueur en ligne que nous pratiquons régulièrement, nous connaissions donc déjà cette page communautaire avant de nous lancer dans cette recherche. Nous l'avons choisie car nous y avons vu plusieurs avantages.

Premièrement, les membres sont francophones et iels sont nombreux (environ 50K au moment du recrutement). Deuxièmement, nous sommes partie du postulat que nous trouverions plus facilement des personnes fortement investies dans les jeux vidéo dans un groupe dédié à la pratique et à l'expression de sa passion pour celle-ci. Troisièmement, la recherche sur les jeux vidéo peut être sujet à méfiance de la part des joueur·euse·s, notamment à cause du sentiment d'avoir été stigmatisé·e·s dans le travail de la psychologie sur la dépendance ou la violence et/ou des effets de la controverse du *gamergate* et de sa

6 Facebook, Meta Platforms, Inc., 2004

7 Groupe *Overwatch FR* : <https://www.facebook.com/groups/243950872630998>

8 *Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016.

composante anti-intellectualiste⁹. Ainsi, nous avons pensé qu'inviter des membres d'une communauté à laquelle nous appartenons contournerait la possible méfiance à notre égard.

Ce premier mode de recrutement nous a mis en lien avec onze contacts mais seulement trois ont abouti à un entretien : Arnaud, Charles et Arthur. En avril 2022, nous cherchions deux profils pour poursuivre certaines pistes : une personne jouant à des jeux vidéo qu'elle considère comme politiques et une personne engagée politiquement au quotidien. Ces profils étant précis, nous avons choisi un mode de recrutement via notre entourage personnel et professionnel. Martin et Nathan ont été recrutés de cette manière et tous deux correspondaient aux profils recherchés.

L'organisation des rencontres a été réalisée par échanges d'e-mails dans lesquels nous précisions davantage les objectifs de notre travail. Les dates étaient convenues d'un commun accord et nous donnions les informations nécessaires pour obtenir leur autorisation pour l'enregistrement en vue de la transcription des entretiens. Les enregistrements ont été réalisés à l'aide du logiciel libre *OBS Studio*¹⁰ et ont ensuite été détruits, conformément au RGPD¹¹, après transcription.

Le contexte sanitaire liée à la pandémie de la *Covid-19* nous a contrainte à réaliser systématiquement la passation à distance à l'aide du logiciel *Discord*¹². Bien que nous regrettons d'avoir perdu l'essentiel de la communication non verbale, cette configuration à distance a permis de discuter avec des personnes éloignées géographiquement. Par ailleurs, la plateforme *Discord* est privilégiée par les joueur·euse·s : être dans des conditions habituelles a participé à rendre les échanges confortables et nous recherchons justement à ce que les informateur·rice·s se sentent bien pour se livrer.

Lors de la prise de contact, nous convenions d'une durée d'entretien entre 1h00 et 1h30. Cependant, dans la pratique, les durées sont inégales pour trois raisons. Premièrement, la

9 La controverse du *gamergate* est un mouvement complotiste antiféministe initié à l'été 2014 sur les réseaux sociaux et les plateformes de discussion en ligne. L'origine du mouvement est une première polémique autour de la développeuse Zoe Quinn. Elle est accusée de donner des faveurs sexuelles pour que ses jeux soient positivement reçus par les critiques dans les revues spécialisées. Elle subit dès lors une violente campagne d'harcèlement à son encontre. Alors que la polémique prend de l'ampleur, elle adopte une dimension complotiste : les partisans accusent le journalisme en jeu vidéo d'être corrompu et les féministes de chercher à détruire l'industrie vidéoludique. Comme le soulignent Chess et Shaw (2015), la controverse est née dans un climat où l'hostilité envers les analyses des jeux vidéo vis-à-vis de leur sexisme, de leur manque d'inclusivité et de diversité, augmente. Dès lors, les chercheuses féministes en jeu vidéo sont également prises pour cible des accusations complotistes et subissent des campagnes de harcèlement. Pour en apprendre davantage à ce sujet, nous conseillons la lecture de l'article des chercheuses Chess et Shaw (2015). Elles racontent et analysent comment elles ont été également accusées de participer à ce complot.

10 *OBS Studio*, <https://github.com/obsproject/obs-studio>, 2012

11 Règlement Général sur la Protection des Données de l'Union Européenne (2016/679).

12 *Discord*, Discord Inc., 2015 est un logiciel gratuit permettant à ses utilisateur·rice·s de discuter par écrit ou par vocal sur différents serveurs (publics ou privés). Conçu initialement pour les communautés de joueur·euse·s de jeux vidéo, il propose des services adaptés à la pratique (comme la possibilité de streamer, c'est-à-dire de diffuser en direct ses parties afin que d'autres utilisateur·rice·s les visionnent).

loquacité des informateur·rice·s est variable et nous avons composé avec cette dimension en n'imposant pas de contrainte de temps. Nous préférons des entretiens plus longs plutôt que de devoir sacrifier des éléments que nous souhaitions aborder. Deuxièmement, motivé·e·s à l'idée de partager leur passion, les informateur·rice·s se sont fortement investi·e·s dans leur entretien en dégageant notamment plus de temps que défini, à l'exception de Martin qui a dû composer avec son emploi du temps limité. Troisièmement, nous nous soucions d'une possible fermeture des informateur·rice·s à l'égard de la dimension politique de notre recherche. En prévention, nous avons donc abordé progressivement le sujet, en évitant notamment les termes clivants et en amenant les informateur·rice·s à soulever cette dimension avec leurs propres mots (voir la section 2.3.). Cette démarche douce et progressive a participé à la variation des durées des entretiens. Notons que Martin a fait de la recherche en jeux vidéo et que nous le fréquentons dans le cadre professionnel : la démarche progressive n'a pas été nécessaire dans son cas puisqu'il avait une connaissance de notre travail au préalable. La courte durée de son entretien s'explique également par une approche plus directe. Néanmoins, le partage de son expérience n'a pas été affecté par sa connaissance de notre travail, puisque nous avons exploré des nouvelles hypothèses qu'il ignorait alors.

2.2. Récolte informelle de matériau

Au cours de notre recherche, nous avons eu régulièrement l'occasion de discuter de notre travail avec des joueur·euse·s de notre entourage personnel et professionnel. Toute expérience est une donnée pertinente que nous pouvons mobiliser dans notre recherche. Nous avons retenu spécifiquement deux témoignages informels¹³ qui ont été intégrés à notre analyse : celui de Catherine [08/02/2022] et de Claire [16/03/2022] qui seront explicités dans la partie analyse de ce mémoire.

3. Choix lexical : les idéologies

Lorsque nous nous sommes lancée dans ce travail de recherche, notre perspective s'appuyait sur le concept de « critique sociale », car nous étions alors inspirée par la sociologie pragmatique de Boltanski et Thévenot (2011). Dans une perspective exploratoire et plus englobante pour déterminer notre objet de recherche, nous avons finalement préféré utiliser le terme « politique ». Néanmoins, nous nous sommes confrontée à la problématique de la polysémie de ce terme, nous craignons que celui-ci ne soit pas compris dans le sens large que nous lui donnons en sociologie. Nous avons eu la bonne intuition car nos entretiens ont

¹³ Ces témoignages n'ont pas été enregistrés, il n'existe donc pas de transcription de ceux-ci.

montré que politique était chargé de significations différentes pour nos informateur·rice·s, et se référait notamment à tout ce qui a attiré à la politique publique et aux institutions politiques (les partis, le gouvernement, etc.). Les termes « valeurs », « principes (moraux) » et « idées » ont été préférés par les informateur·rice·s pour désigner les éléments socio-politiques à l'œuvre dans leur jeu. Dans un souci de transmettre fidèlement le vécu des joueur·euse·s, nous avons donc décidé d'utiliser le terme « idéologie » car il nous semblait le plus approprié pour traduire l'expérience des informateur·rice·s.

Les représentations idéologiques dont nous discuterons dans le cadre de ce travail sont donc tous les éléments identifiés par le·la joueur·euse comme définissant une vision du monde soutenue par un jeu vidéo. Dans notre perspective, l'interprétation de ces représentations idéologiques repose sur l'informateur·rice, il n'est pas question de la juger. Ainsi, il nous importe peu de nous focaliser sur les problématiques identifiées que ce soit l'inclusivité, le capitalisme, le racisme, le sexisme, la tolérance, la violence ou l'écologie ; nous ne nous intéressons pas précisément à la vision du monde des joueur·euse·s mais à la manière dont iels réagissent à ces représentations idéologiques. Nous explorerons néanmoins leur pratique dans les situations de désaccord, mais nous n'appuierons pas notre raisonnement sur une qualification de ces représentations.

4. Réflexivité : une recherche de deux ans

Notre recherche s'est déroulée sur un temps inhabituellement long pour un mémoire : entre septembre 2020 et août 2022. La cause principale d'un étirement dans le temps est la situation sanitaire que nous avons connue durant cette période. Nous avons personnellement été touchée à deux reprises par la maladie *Covid-19* et notre situation générale rendait difficile un travail efficace.

Par ailleurs, sur une note plus positive, nous avons eu l'occasion de réaliser un stage à l'Université Sorbonne Paris Nord dans le laboratoire *Experice* entre mai et juillet 2021 dans le cadre du projet *Textris* soutenu par Stéphanie Mader, Vinciane Zabban et Fanny Georges. Durant cette période, nous avons mis cette recherche en pause pour nous consacrer pleinement au stage. Néanmoins, le contact avec un laboratoire spécialisé en études du jeu vidéo nous a permis de nous familiariser avec le milieu et de pénétrer plus en profondeur dans ce champ d'étude. Nous ne doutons pas que notre expérience a participé à forger notre approche de notre recherche personnelle.

Depuis deux ans, nous faisons également partie du *Liège Game Lab*, le collectif universitaire liégeois qui regroupe les chercheur·euse·s spécialisé·e·s dans l'étude du jeu

vidéo. Nous l'avons rejoint en tant qu'auxiliaire de recherche et nous y avons découvert un champ d'étude passionnant. La rédaction d'un premier article¹⁴ en compagnie de Pierre-Yves Hurel, Boris Krywicki et François-Xavier Surinx, nous a inspirée à nous lancer dans cette voie. Notre réflexion a été nourrie par notre expérience au sein de ce collectif, notamment grâce aux discussions entre chercheur·euse·s à l'occasion de séminaires de recherche réguliers.

Ainsi, notre mémoire a été couvée durant deux années scolaires mais ce temps long nous a permis de nous former à la recherche en jeux vidéo. Nous espérons que celui-ci sera à la hauteur des chercheurs et des chercheuses qui nous ont entourée, encouragée et conseillée pendant notre formation.

¹⁴ Krywicki, B., Hurel, P.-Y., Surinx, F.-X., & Bémelmans, S. (à paraître). Le jeu vidéo amateur dans Tilt et Consoles + de 1982 à 2000 : Généalogie d'une invisibilisation. In Blanchet, A., Ammouche, S. (dir.), Ludopresse (Presses Universitaires de Liège).

Jouer avec les représentations idéologiques

A. Généalogie de nos catégories

La structure en deux chapitres de notre travail est le reflet de notre cheminement analytique, nous commencerons donc par présenter la généalogie des catégories¹⁵ que nous avons forgées pour poser les fondations d'une conceptualisation qui a été progressivement affinée, avant de développer l'analyse de celle-ci.

Le point de départ de notre analyse s'appuie sur l'expérience d'Arnaud, notre premier informateur. Alors que nous l'interrogeons sur les jeux vidéo qu'il pratique, il compare les thématiques des jeux vidéo *Overwatch* et *Detroit : Become Human*, qui se déroulent tous deux dans un univers futuriste où humains et androïdes ont des rapports conflictuels.

Fig.1 *Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016. © Engadget.com



Overwatch est un FPS multijoueur¹⁶ se déroulant dans un monde imaginaire futuriste, 30 ans après la guerre d'indépendance des androïdes contre les humains. A l'époque, le groupe de héros *Overwatch* avait été fondé pour défendre l'humanité, puis, soupçonné d'être corrompu, a été dissout après la guerre. L'histoire du jeu vidéo commence alors que les anciens membres tentent de reformer l'organisation.

Fig.2 *Detroit Become Human*, Quantic Dream, 2018. © infopensi.com

Detroit : Become Human est un jeu d'aventure se déroulant dans un monde futuriste où l'humanité partage son existence avec les androïdes qui sont à leur service. Le-la joueur-euse incarne trois androïdes déviants, c'est-à-dire qui n'agissent pas conformément à leur logiciel et développent des émotions humaines : Kara, une androïde qui a sauvé une petite fille violente par son père et qui est en fuite. Markus (le personnage au centre de l'illustration), un androïde qui a souffert du mauvais traitement infligé par les humains et cherche à pousser les autres androïdes à se rebeller. Connor, un prototype spécial d'androïde policier qui est partagé entre sa mission d'arrêter les androïdes déviants et sa propre déviance naissante. Le jeu propose de faire des choix qui vont diriger le déroulement du récit dont il existe de nombreuses issues possibles.



¹⁵ Dans la méthode par théorisation ancrée, les catégories sont des concepts théoriques forgés par le-la chercheur-euse grâce à l'analyse du matériau empirique.

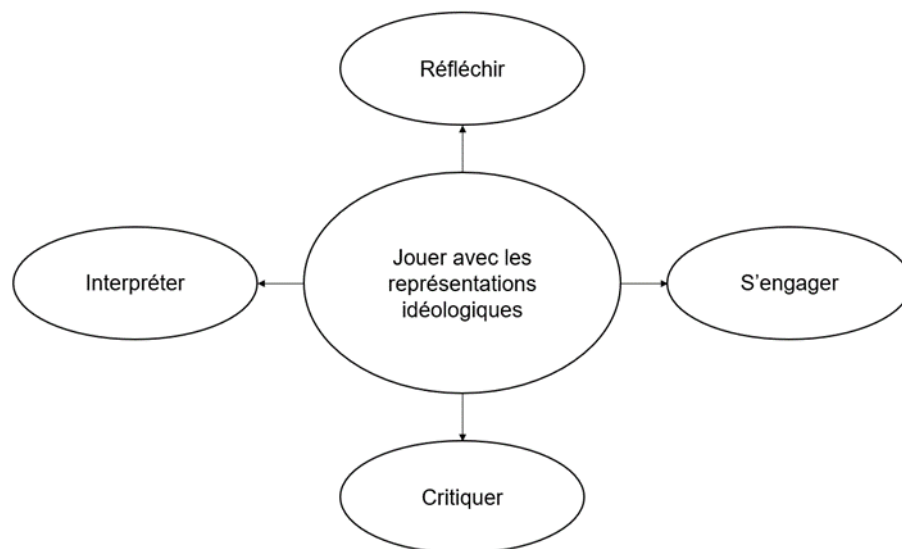
¹⁶ Jeu de tir à la première personne (vue subjective) où des joueur-euses s'affrontent dans la réalisation d'objectifs dans un temps court imparti. Chaque joueur-euse choisit parmi un panel de personnages possédant des caractéristiques et/ou des compétences particulières. Les éléments narratifs sont périphériques, ils n'impactent pas et ne sont pas impactés par le déroulement d'une partie. La maîtrise du jeu demande des compétences stratégiques et techniques importantes. Ce genre de jeu s'accompagne régulièrement d'une scène compétitive développée, impliquant une professionnalisation de certain-e-s des meilleur-e-s joueur-euse-s (E-sportif-ve-s).

Arnaud distingue une intention de « *faire réfléchir* » dans *Detroit : Become Human* qu'il attribue à une différence de genre :

Dans le jeu en question, *Detroit : Become Human*, le message était presque clair. Il y avait même en fin de jeu un genre de questionnaire qui essayait de dire : « et vous dans le cadre de ce genre de monde-là, comment vous vous situeriez d'un point de vue – je vais dire, entre guillemets - politique sur la situation entre humains et androïdes ? » [...] Sans avoir compris le but précis de la personne en question qui avait fait l'histoire, quel message il voulait faire passer, mais il y avait clairement une intention de soit faire réfléchir soit [...] de mettre en garde contre quelque chose. Mais j'avoue que je [n']ai pas été plus loin que ça, j'avais juste apprécié l'histoire moi. [...] ça peut encore facilement se voir en fonction du type de jeu auquel on joue. [...] J'ai associé *Detroit : become human* et *Overwatch*. Dans le cas d'*Overwatch*, je trouve que [...] même si c'est les mêmes bases, il [n'] y a pas vraiment de message derrière. [Arnaud, 13/02/2021]

Dès lors, nous nous concentrons sur ce qu'est *réfléchir* en tant que pratique. Notre premier modèle propose une définition très large où *réfléchir* implique indistinctement toute réception active d'éléments idéologiques. Nos premières analyses s'appuient sur ce qui fait varier cette pratique. Dans un premier temps, nous poursuivons la piste du genre, mais nous l'écartons rapidement. En effet, la classification des jeux vidéo par genre n'est pas une tâche aisée tant il existe d'exceptions et de spécificités à chaque œuvre (Coavoux et al., 2017), nous avons donc jugé pertinent d'interroger les informateur·rice·s sur les éléments qui les font réfléchir dans les jeux vidéo indépendamment du genre. Nous reviendrons sur ces éléments dans le cadre du premier chapitre.

Progressivement, nous réalisons que délimiter cette catégorie et forger de nouvelles est nécessaire pour compléter notre raisonnement. Par exemple, un élément dans l'extrait précédent du témoignage d'Arnaud ne peut pas être analysé avec notre premier modèle. Arnaud identifie en effet un élément politique dans le jeu *Detroit : Become Human* et pourtant, il n'a « *pas été plus loin que ça* ». Nous limiter à une opposition *réfléchir/ne pas réfléchir* ne permettrait dès lors pas de traduire cette expérience : il identifie des représentations idéologiques mais il choisit de ne pas approfondir sa réflexion. Ainsi, identifier des représentations idéologiques, prendre position vis-à-vis de celles-ci et réfléchir à un discours critique issu du jeu vidéo sont des pratiques à différencier. Nous devons rendre compte de ces nuances qui, jusqu'alors manquait dans notre modèle théorique. D'autres catégories qui permettent de compléter notre raisonnement sont donc forgées : interpréter, critiquer et s'engager. Nous tâcherons de développer les modalités de *réfléchir* dans le premier chapitre. Le second chapitre sera consacré à l'analyse des trois autres pratiques.



B. Négocier son plaisir ludique

L'expérience d'Arnaud illustre également un autre élément essentiel de notre théorie : *négocier son plaisir ludique*. Il explique en effet que le jeu *Detroit : Become Human* cherche à le faire *réfléchir*, mais il choisit de l'ignorer. Il nous explique plus tard dans l'entretien qu'il préfère se *détendre* (nous développerons cette idée dans le premier chapitre). Deux éléments retiennent notre attention : pourquoi évite-t-il de *réfléchir* et comment s'y prend-il ?

La première interrogation nous a menée à explorer la notion de plaisir ludique. En effet, Arnaud préfère se *détendre* à *réfléchir*, il exprime un élément qu'il aime dans les jeux vidéo et qui lui procure donc du plaisir. En cherchant à définir cette notion, comme Julie Delbouille le relève, nous sommes confrontée à « *la pauvreté des définitions et des descriptions de ce plaisir ludique et de ses manifestations* » d'un point de vue sociologique. Pourtant, cette idée « *est convoquée dans la majeure partie des textes qui s'attachent à définir le jeu (et plus spécifiquement le play)* » (2019 : p.319). Cependant, expliquer l'acte de jouer par le plaisir est considéré par Jacques Henriot, figure de proue de la recherche sur le *play*, comme une voie sans issue, car il considère que ce serait se limiter à un lieu commun. Néanmoins, comme Pierre-Yves Hurel le signale, en refusant d'explorer cette piste, il ne permet pas d'expliquer l'acte de jouer : « *Bien qu'il cherche à détailler les conditions structurelles dans lesquelles cette attitude peut advenir, [...] rien n'explique ce qui guide ou motive la décision du joueur.* » (2020 : p. 174). Nous considérons également que, même si cette piste peut sembler être un lieu commun, nous ne pouvons ignorer que le plaisir guide les joueur·euse·s dans leur expérience. Nous tâcherons de le démontrer dans nos résultats exposés dans les chapitres suivants. Plusieurs chercheur·euse·s ont tenté de proposer des typologies générales ou des définitions essentialistes du plaisir ludique : à l'instar de Julie Delbouille (2019) et de Pierre-Yves Hurel

(2020), nous ne nous engageons pas dans ces voies. Dans notre approche, nous considérons que le plaisir ludique est arbitraire et personnel. Comme le souligne Pierre-Yves Hurel, « *jouer, c'est toujours aimer jouer* » (à paraître : p. 89). Nous nous sommes donc concentrée sur les indices de ce plaisir en analysant les moments où les informateur·rice·s expriment ce qu'ils aiment ou ce qui les dérange dans leur pratique du jeu.

La deuxième interrogation nous conduit à explorer les stratégies développées par les joueur·euse·s pour jouer à un jeu malgré que certains éléments les dérangent. Nous avons traduit cette posture en tant que négociation du plaisir ludique. Dans notre perspective, nous montrerons dans les analyses qui vont suivre qu'expérimenter les représentations idéologiques dans les jeux vidéo s'accompagne d'une démarche active de négociation entre l'évasion et la confrontation, entre l'amusement et la préoccupation. Jouer, c'est aussi trouver un équilibre entre les envies, les idées, les humeurs et les contextes. Cet équilibre apporte le plaisir de jeu et le·la joueur·euse le négocie activement en posant des choix.

C. La théorie et la pratique

Avant de commencer le développement de notre analyse, nous souhaitons formuler une dernière remarque. Les catégories *réfléchir*, *interpréter*, *critiquer* et *s'engager* ne sont pas imperméables en pratique, celles-ci permettent avant tout de développer un discours académique compréhensible et ne doivent en aucun cas interdire une certaine porosité.

La nuance repose essentiellement sur l'attitude adoptée par le·la joueur·euse en fonction de son interprétation des représentations idéologiques. Elles peuvent être perçues comme une critique dirigée vers l'extérieur, nous utiliserons alors les termes *discours idéologiques* pour désigner cette interprétation. Leur présence peut aussi être considérée comme la conséquence d'une inspiration d'événements historiques ou d'actualité.

L'inspiration elle sera d'office un peu autour de ceux qui créent... [ce qu'ils] ont connu ou vont connaître ou [qui] pourrait exister. [...] Quelque chose qui va quand même paraître un minimum réel, une vraie lutte [...] Le personnage pourra posséder un message même si ce [n'] est pas spécialement le message que le scénariste globalement voudrait faire passer. C'était juste pour donner de la personnalité ou faire avancer une histoire. [Arnaud, 13/01/2021]

Ces représentations sont dès lors perçues comme la reproduction plus ou moins involontaire des normes sociales dans lesquelles l'auteur·rice évolue. En pratique, cette distinction n'est pas aussi claire. Nous verrons d'ailleurs que les analyses présentées dans les deux chapitres qui vont suivre vont régulièrement se répondre car de nombreuses situations affectent ces différentes catégories de manière similaire.

Chapitre 1 : *réfléchir*

Ce premier chapitre a pour objet l'analyse de la pratique *réfléchir* en tant que manière de jouer à un jeu vidéo. Nous commencerons par en présenter l'origine dans notre analyse. Ensuite, nous définirons cette pratique et les éléments qui font varier l'envie de *réfléchir* chez les joueur·euse·s.

A. Origines : *se détendre*

Nous avons approché, dans un premier temps, ce qui allait devenir une de nos catégories centrales par sa négation. Comme mentionné en introduction, le témoignage d'Arnaud désigne *réfléchir* comme une pratique qu'il évite.

Dans le cas du jeu vidéo, il y a quand même le côté divertissement qu'il faudra prendre en compte quoi qu'il arrive. [...] Un truc, sans vouloir dire que les jeux vidéo sont faits uniquement pour ça, c'est un peu une possibilité de pouvoir s'écarter de toutes ces luttes qu'on peut trouver futiles. Et donc, se retrouver à nouveau avec des luttes politiques dans les jeux vidéo et [ne] pas vraiment [avoir] beaucoup d'échappatoire [...] Et ce [n'] est pas un combat qui nous intéresse. Ça passe à la propagande et nous, on veut juste se détendre. [Arnaud, 13/02/21]

Nous avons nommé cette expérience opposée *se détendre* en référence à l'expérience d'Arnaud. D'abord pensée dans son rapport au divertissement, nous avons développé notre analyse en prenant en compte l'envie « *d'échappatoire* » exprimée par Arnaud. Cette expérience, nous l'avons également trouvée dans le cas d'Arthur :

Pour moi, le but premier d'un jeu vidéo, c'est de te faire penser à autre chose. Enfin, ça peut t'apporter une réflexion, mais ce [n'] est pas de penser à la politique. [Arthur, 07/01/2022]

Se détendre n'est pas seulement lié à l'amusement, mais nous informe également sur le contexte autour de la pratique : *se détendre* sous-entend qu'il existe une préoccupation en dehors du jeu dont il faut s'échapper. Cette préoccupation peut être d'origine socio-politique, c'est notamment le cas d'Arnaud qui souligne une surcharge quotidienne (« *se retrouver à nouveau* »).

Se détendre réunit des expériences partagées par nos informateur·rice·s : *se divertir*, *se distraire*, *s'échapper*, *s'évader*, *changer d'air*. Ces termes ont en commun ce qu'Arnaud décrit dans son expérience : il existe quelque chose à laquelle il ne souhaite pas penser, et dans son cas, il parle de la politique. Un.e joueur·euse qui cherche à *se détendre* nous informe donc sur son contexte de jeu et sur sa vie au quotidien. En effet, les joueur·euse·s peuvent vivre des émotions négatives pendant leur quotidien, notamment liées à des questions socio-politiques qui les tendent. Le jeu aide à se défaire de ces tensions dans ce cas. Se sentir surchargé par

des problèmes socio-politiques au quotidien est devenu dès lors une des premières conditions de variation de cette expérience. Nous développerons davantage celle-ci dans la section *S'éloigner du quotidien*.

Se détendre implique donc l'envie de penser à autre chose. Dans le cas où il s'agit de s'écarter de questions socio-politiques, y *réfléchir* s'y oppose. *Réfléchir* a donc été analysée au départ à partir de sa négation : *se détendre* implique de ne pas *réfléchir* aux éléments idéologiques dans les jeux vidéo, soit d'éloigner le quotidien de la pratique, si ce sont précisément ce à quoi veulent s'échapper les joueur·euse·s. En suivant ce raisonnement, à l'inverse, *réfléchir* implique de resserrer la pratique de jeu avec les problématiques socio-politiques de son quotidien.

D'une part, ça rejoint mes convictions et mes opinions politiques, mais je trouve que c'est aussi intéressant que des médias s'emparent de sujets politiques, au sens très large. Ça peut être autant de la politique, comme on a l'habitude de le voir, avec le côté gauche/droite, sur le capitalisme, le communisme, ces choses-là. Mais aussi sur des problématiques, on va dire, plus sociales. [...]. Et que de la même façon que les films, les livres, la musique peuvent aborder ces thématiques, pourquoi le jeu vidéo [ne] pourrait pas le faire non plus, et le faire bien ? Après, on voit surtout le jeu vidéo comme un divertissement, mais c'est aussi un moyen de parler de choses qui [ne] sont pas fun. [...] C'est intéressant de temps en temps d'avoir des jeux qui, par leurs thématiques ou par leurs mécaniques, montrent qu'il y a des choses dans la vraie vie qui sont importantes et intéressantes. [Nathan, 26/04/2022]

Le témoignage de Nathan soulève cette perspective de rapprochement entre la pratique et le quotidien lorsqu'il explique ses motivations pour choisir des jeux qui le font *réfléchir*. Les jeux vidéo qui font *réfléchir* Nathan sont ceux qui abordent les « choses dans la vraie vie ». Il oppose également cette expérience à l'amusement (« *fun* ») mais, au contraire d'Arnaud, il la recherche car il y prend du plaisir (« *c'est intéressant* »). Néanmoins, il précise qu'il apprécie cette expérience « *de temps en temps* », laissant entendre qu'elle n'est pas systématiquement souhaitée. A la suite de ce travail, nous allons nous intéresser aux conditions de variation de l'envie de *réfléchir*, mais commençons par définir cette pratique.

B. *Réfléchir*, un style de jeu

Dans le cadre de notre travail, se défouler, se marrer entre potes, s'amuser, se faire peur, faire de la compétition ainsi que *réfléchir* désignent à la fois des manières de jouer à un jeu vidéo et des états d'esprit qui mène à adopter ces approches. Pour clarifier notre propos, nous nous inspirons des travaux de Manuel Boutet (2012) en nous réappropriant le concept de style de jeu. Les styles de jeu sont « *des manières de jouer [...] : il s'agit autant d'idées que de gestes et de regards, et autant d'engagements corporels et émotionnels que d'arrangements des lieux et des temps.* » (Boutet, 2012 : p.213). Il existe d'innombrables manières de jouer. Pour qualifier cette attitude ludique qui n'est ni inscrite dans les règles ni dans la narration du

jeu, Manuel Boutet propose les termes *style de jeu*. Les styles de jeu sont multiples, variables et sont mobilisés au gré du contexte de la pratique et de l'état d'esprit des joueur·euse·s. Ils ne sont pas mutuellement exclusifs, ils peuvent aller et venir, cohabiter mais peuvent également entrer en friction ou être hiérarchisés. Nous empruntons le concept de Manuel Boutet pour désigner *réfléchir* en tant que manière de jouer. Lorsque nous discuterons de l'état d'esprit qui induit cette attitude dans la section suivante, nous préférerons les termes « envie de réfléchir ».

Réfléchir s'assimile dans notre analyse à un état émotionnel et intellectuel. Dans la tradition philosophique et psychologique, la pensée et les émotions sont régulièrement opposées, notre proposition peut donc paraître paradoxale. Néanmoins, *réfléchir* est un terme emprunté à nos informateur·rice·s qu'ils utilisent pour qualifier un état émotionnel de préoccupation autour de problématiques sociales et politiques développé dans leur pratique du jeu vidéo. Cette préoccupation repose sur des éléments affectifs, le·la joueur·euse est *touché·e* par le propos du jeu vidéo. Lorsque qu'une personne exprime qu'un film, un documentaire, un livre ou un jeu vidéo *fait réfléchir*, elle montre qu'elle ressent une proximité émotionnelle avec le sujet traité. *Réfléchir* est donc pensé dans ce travail également comme le résultat d'une expérience esthétique en tant que cette pratique s'inscrit dans la réception d'une œuvre artistique. Selon Christine Servais¹⁷, l'expérience a un caractère immédiat, elle est vécue avant même toute interprétation. Elle laisse une trace psychique, elle nous change, elle s'imprègne en nous. Elle est éprouvée au niveau du corps. En nous appuyant sur le concept d'expérience, nous n'envisageons donc pas *réfléchir* uniquement dans sa dimension intellectuelle. Cette pratique est propre à la réception d'une œuvre et implique donc une dimension corporelle, émotionnelle, sensorielle.

Dans l'extrait suivant, Arthur discute d'un personnage de *Tom Clancy's Rainbow Six : Siege*. Il souligne la sensation provoquée par *réfléchir* que lui définit comme de l'empathie dans cette situation :

[Ce [n'] est pas forcément un quotidien que je connais, les favelas, le Brésil vu que je [n'] y habite pas. Je [n'] y suis jamais allé. Et du coup, c'est bien d'avoir – même si c'est quelqu'un qui a écrit l'histoire – un certain point de vue sur ce qu'on peut avoir comme ça, ça donne un peu d'empathie sur certains personnages. [Arthur, 07/01/22]

¹⁷ Définitions tirées du cours de Christine Servais, *Médiation esthétique et Communication*, Université de Liège, 2017-2018

Fig. 3 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, Ubisoft Montréal, 2015 © Pedagojeux.fr



Tom Clancy's Rainbow Six: Siege est un jeu de tir tactique multijoueur avec vue subjective. Le-la joueur·euse incarne un agent des forces spéciales qui doit réaliser des interventions à l'aide de son équipe. L'accent de la conception du jeu est mis sur le réalisme des interventions, des comportements des ennemis et de l'environnement.

Le jeu lui donne à voir le monde. En précisant « *même si c'est quelqu'un qui a écrit l'histoire* », Arthur affirme qu'il sait que ce ne sont pas des faits réels mais qui le touchent tout de même comme si c'était le cas. *Réfléchir* est une pratique d'éveil, d'activation, de mise en avant de problématiques socio-politiques. Dans cette situation, il ne désigne pas uniquement un processus intellectuel qui peut résulter à des actes concrets, mais un état émotionnel provoqué par la réception de l'œuvre.

En fait, ça va dépendre de pourquoi je joue. Par moment, je vais jouer parce que, un peu par soucis cathartique, j'ai envie de me reposer et souvent je vais me tourner vers des jeux que je connais déjà bien [...] ce [n'] est pas que je vais pas *réfléchir*, que je vais pas faire de choix, mais qui vont pas être des challenges trop important, parce que ça demande pas un investissement intellectuel et émotionnel pour y jouer. Du coup je vais jouer à des choses un peu légères ou bien que je connais bien, c'est-à-dire dont je connais les mécaniques et donc que le plaisir de jeu est assez simple à atteindre. Mais parfois, je suis en mode : « bon on va essayer des choses nouvelles ». Donc une façon de jouer un peu plus intellectuelle. [Nathan, 26/04/2022]

Dans le cas de Nathan, il associe *réfléchir* à une charge cognitive : « *un investissement intellectuel et émotionnel pour y jouer* ». Cet extrait démontre la proximité des deux dimensions : « *jouer de façon plus intellectuelle* » signifie pour Nathan qu'il s'investit et se préoccupe des dimensions idéologiques abordées dans le jeu et n'y accorde pas seulement une attention oblique. Lorsqu'il adopte cette manière de jouer, il s'autorise à être affecté par celles-ci : il vit une expérience émotionnelle et intellectuelle.

Réfléchir est donc à envisager de manière large : c'est le fait d'avoir l'attention attirée sur une problématique qui n'était pas connue jusqu'alors, d'être informé·e davantage sur cette problématique ou de découvrir de nouvelles perspectives sur celle-ci ; et de se laisser être touché·e par elle. L'élément idéologique est dès lors pris au sérieux : *réfléchir* resserre le lien entre le jeu et le quotidien des joueur·euse·s en tant qu'ils se sentent invité·e·s à penser et à critiquer des problématiques socio-politiques touchant ce quotidien. *Réfléchir* est une

démarche volontaire et qui nécessite que le·la joueur·euse soit dans certaines conditions pour s'y adonner.

Cherchant à explorer ces conditions de variation de *réfléchir*, nous nous sommes interrogée sur les motivations à jouer. Nous avons donc notamment creusé en entretien ce que les joueur·euse·s attendent de cette pratique ainsi que ce qui va motiver cette expérience (ou au contraire pousser à l'écartier). Nos résultats seront présentés dans les sections suivantes.

C. Avoir envie de *réfléchir*

En cherchant à investiguer les conditions d'émergence du style de jeu *réfléchir*, nous avons été confrontée à cette réponse : c'est une question de *mood*, d'état d'esprit ou encore d'envie.

Mais pour le coup, à chaque fois en fait, avant d'appréhender le jeu, je me renseigne un petit peu sur ce que c'est. Et du coup ce que je vais en tirer et en fonction du *mood* que j'ai : est-ce que j'ai envie d'y jouer ? Est-ce qu'il y a des moments où j'ai plus envie d'être posé, d'avoir un jeu un peu plus contemplatif ? Est-ce que j'ai envie de m'intéresser plus sur l'histoire ? Est-ce que j'ai envie de faire des énigmes ? En fait, tout type de *gameplay* va avoir son *mood* aussi avec. Quand je dis tout type de *gameplay*, c'est aussi des *gameplays* axés sur l'histoire et ce genre de choses. Toute interaction en fait, avec le jeu, va avoir ce moment : est-ce que j'ai envie de jouer à ça ? [Charles, 25/11/2021]

Quand on rentre du boulot, qu'on rentre de l'école, tout ça, oui, c'est sûr qu'il y a des fois, il y a un certain état d'esprit qui va dire « Bah je joue à ça, je [ne] vais pas jouer à ça, j'ai envie de faire ça, je [n'] ai pas envie de faire ça. [Arthur, 07/01/2022]

Du coup, pour choisir, il faut vraiment que j'ai le *mood* exact, c'est assez difficile à décrire. [...] c'est vraiment une question de *feeling*. [...] j'ai du mal à dire ce qui fait que je vais vers un jeu en fait. [Martin, 21/04/2022]

Définir des états d'esprit ou des envies qui motiveraient un choix serait propre à une approche psychologique de la question et ce ne serait pas particulièrement pertinent pour répondre au sujet qui nous anime. Dans un premier temps, cette piste a été un sujet de désarroi alors que nous cherchions à comprendre ce qui donne envie de *réfléchir*.

Cette expérience, nous la partageons avec le sociologue Antoine Hennion (2009), qui s'était également confronté à la réponse « ça dépend » lorsqu'il étudiait les amateur·rice·s de musique. Alors qu'il avait mis de côté ce qui lui paraissait inintéressant au premier abord, il s'est aperçu que la clé se trouvait précisément dans cette réponse. Il s'est dès lors attelé à déterminer ce qui changeait d'une situation à l'autre pour les amateur·rice·s de musique afin de découvrir de quoi *dépendait* leur expérience musicale. Nous avons décidé de nous inspirer de son approche en interrogeant les informateur·rice·s sur les aspects contextuels de leur pratique.

Par ailleurs, une deuxième difficulté consistait à interroger les informateur·rice·s sur ce qu'ils ont l'habitude de faire : il n'est effectivement pas aisé de s'exprimer sur les situations « allant-de-soi ». Nous avons donc également adopté une approche par les incongruités, privilégiée par Rod Watson¹⁸. Il s'agit de soulever les moments inhabituels et éviter les questions sur les situations « allant-de-soi ». Plutôt que de demander dans quel état d'esprit les personnes sont lorsqu'elles jouent et que tout va bien, nous leur avons demandé s'il y avait des moments où l'état d'esprit ne coïncidait pas avec le jeu joué.

Ainsi, nous avons contourné cette difficulté en adoptant une double approche : par le contexte et par les incongruités. Notons que ces prises ont eu pour conséquence de concentrer les discussions sur les situations faisant varier négativement *réfléchir*. Autrement dit, les informateur·rice·s se sont davantage exprimé·e·s sur les moments où ils n'avaient pas envie de *réfléchir* que l'inverse.

Bien que nous ne puissions pas déterminer ce qu'est l'envie ou l'humeur d'un point de vue philosophique ou psychologique dans le cadre de notre recherche, nous pouvons en expliciter les conditions de variation. Plus précisément, puisqu'il s'agit du sujet qui nous anime, nous allons développer les éléments que nous avons identifiés qui participent à faire varier l'envie de *réfléchir* : *s'éloigner de son quotidien*, *performer* et *découvrir d'autres styles de jeu*.

1. S'éloigner de son quotidien

Nos résultats démontrent un impact particulier d'une situation sur l'envie de *réfléchir*, que nous avons déjà décrite précédemment lorsque nous discutons de « *se détendre* ». Comme nous l'avons conclu, cette première expérience nous avait menée à définir une première condition de variation de *réfléchir* : plus le·la joueur·euse se sent surchargé·e par les événements socio-politiques au quotidien, moins iel a envie de *réfléchir* ; autrement dit, plus iel a envie de *se détendre*. Pour rappel, nous avons qualifié *se détendre* par deux éléments : l'amusement, mais également l'envie de *s'éloigner de son quotidien*. Nous nous concentrons ici sur cette deuxième partie.

Il y a aussi d'autres cas où là typiquement, ça va être des messages qui sont réellement importants mais auxquels, par exemple, je suis déjà sensible et qu'il peut y avoir un certain ras-le-bol, ou alors une volonté sur le moment de sortir un petit peu, de s'évader du monde extérieur dans le jeu et qui pour le coup, parfois il y a des messages qui ramènent directement à la réalité là où [on] voulait pas spécialement y retourner. Mais par contre là je pense que c'est juste un mauvais choix sur l'instant dans le sens où moi en tant que joueur, j'ai choisi un jeu en pensant juste me mettre en détente et au final, il me fait *réfléchir* par rapport à quelque chose que je connais déjà bien ou autre et auquel je n'ai pas envie de penser sur l'instant. C'est plus un état

¹⁸ Cette approche nous a été conseillée par notre promoteur de mémoire, Christophe Lejeune, spécialiste en méthodes de recherche qualitative. Nous n'avons pas consulté les travaux de Rod Watson, il s'agit ici d'une transmission orale de savoir d'enseignant à étudiante.

d'esprit où sur le moment je [n'] ai pas envie de penser à ça, qui rentre en compte en fait. [Charles, 25/11/2021]

Dans cet extrait de l'entretien de Charles, nous voyons que le lien entre le quotidien et le jeu est volontairement desserré. Rejetant le stéréotype du·de la joueur·euse en rupture avec le monde réel, nous postulons ici une démarche active, volontaire mais également variable du desserrement entre cette pratique et le quotidien. Eviter les jeux proposant un discours identifié par le·la joueur·euse comme idéologique peut être une solution lorsque l'envie de *réfléchir* n'y est pas. Néanmoins, un jeu peut plaire pour d'autres aspects (ses graphismes, son histoire, ses mécaniques de jeu, etc.) et ignorer le discours rend possible de jouer sans *réfléchir* (par exemple, en ne lisant pas les dialogues). Nous reviendrons sur cet aspect de négociation dans la section « *Conserver un cadre ludique* ».

J'ai déjà des petits avis par-ci, par-là, et même si ça peut peut-être faire *réfléchir*, ça [ne] reste qu'une histoire au final. [Arnaud, 13/01/2022]

Dans cette situation, Arnaud prend une position de mise à distance entre sa pratique de jeu et son quotidien. « *Ça [ne] reste qu'une histoire* » exprime que, selon lui, les éléments idéologiques d'un jeu vidéo n'ont pas d'implications en dehors de celui-ci. Dès lors, l'attention portée à ces questions peut être oblique, voire absente.

Néanmoins, *s'éloigner de son quotidien* n'est pas forcément incompatible avec *réfléchir* dans la situation où la répétition des mêmes problématiques est à l'origine de la surcharge. Dans ce cas, *réfléchir* est possible si le jeu propose d'autres problématiques socio-politiques. Le cas de Charles nous permet d'illustrer cette situation :

Après, typiquement, une journée où on me parle que d'un sujet en particulier et que je le retrouve dans le jeu du soir par exemple, bon bah en fait je vais avoir plus tendance à vouloir changer un peu d'air parce que typiquement le cerveau a aussi besoin de se renouveler. Et entendre tout le temps parler des mêmes messages... Tu vois, on va prendre un exemple, la *Covid* et le confinement et tout ça, je pense qu'il [n'] y a personne qui a envie de voir un jeu vidéo et d'y jouer en ce moment sur le confinement, sur le traitement de la *Covid* et tout ça. [Charles, 25/11/2021]

Dans ce cas, Charles exprime un rejet de la répétition des sujets socio-politiques entre son quotidien et ses jeux. Il explique d'ailleurs plus tard en entretien qu'il apprécie découvrir des nouvelles problématiques. Le cas de Charles illustre une situation où *s'éloigner de son quotidien* et *réfléchir* sont compatibles : il est possible de se *détendre* en réfléchissant à d'autres problématiques que celles du quotidien.

2. Performer

Performer est un style de jeu qui est incompatible avec le style *réfléchir*. Pour rappel, les manières de jouer sont multiples, variables et peuvent généralement cohabiter. Ainsi, nous avons montré par exemple que *réfléchir* et *se détendre* pouvaient être compatibles dans certaines conditions. En revanche, nous n'avons pas pu trouver de situation où *performer* et *réfléchir* cohabitent dans une même séance de jeu. *Performer* est une approche du jeu axée sur l'optimisation et la performance. Nous nous sommes inspirée des travaux sur le récit vidéoludique de Dominic Arsenault (2006) pour définir cette pratique qu'il nomme « *le mode performatif* ». Selon Arsenault, lorsque les joueur·euse·s adoptent le mode performatif, iels mettent de côté l'aspect narratif en se concentrant sur le défi et la mise en place de stratégies pour le relever. Il s'agit en effet de se concentrer sur les objectifs de jeu, sur l'optimisation de sa stratégie, sur la victoire, autrement dit, sur le *gameplay* pur. Toute information jugée non essentielle à la mise en place de la victoire est occultée. Lorsqu'iels *performent*, les joueur·euse·s ne cherchent pas à donner du sens à leurs actes, à leur choix, aux mécaniques, ou aux règles. C'est pourquoi ce style de jeu ne peut pas s'accorder avec *réfléchir*, qui au contraire implique de *donner du sens* à ces différents éléments.

C'est sûr que si je suis en pleine partie compétitive de *Rainbow Six*, et que je commence à penser à ma vie alors que je dois être concentré sur ma *game*, ce [n'] est pas le but que je recherche. [...] Il y a des fois y'a des personnages, dans le *lore* c'est des pourritures, mais bon dans le jeu ils sont vachement forts, ils sont vachement intéressants à jouer au niveau du *gameplay* donc je les joue. [Arthur, 07/01/22]

Alors en soi, je pourrais m'en passer dans le sens où typiquement sur un point compétitif, si je dois sortir une aberration en termes de *lore*, comme un *Reaper* avec *Soldier*¹⁹, dans la même équipe, et bien ce [n'] est pas gênant en soi. Donc je pense que juste comme ça, d'un point de vue *gameplay*, d'un point de vue compétitif, le *lore* n'est pas important. [Charles, 25/11/21]

Le *lore* désigne l'histoire en arrière-plan d'un jeu vidéo sur laquelle les joueur·euse·s n'ont pas d'impact. Les jeux vidéo cités par Arthur et Charles, *Tom Clancy's Rainbow Six : Siège* et *Overwatch*, sont tous deux des jeux de tir en équipe. Dans ce genre de jeu, le récit a une place réduite : en apprendre plus sur l'histoire des personnages est une démarche active qui demande le plus souvent de consulter des sources externes (des bandes dessinées, des court-métrages, etc.). Ces autres sources constituent le *lore*. Connaître le *lore* n'est pas nécessaire pour jouer à ces jeux vidéo. Au cours de leurs entretiens, Charles et d'Arthur ont montré de la préoccupation pour le *lore* des personnages qu'ils jouent. Néanmoins, lorsqu'ils sont en mode performatif, Charles et Arthur expriment mettre de côté ces éléments narratifs et donc le sens idéologique qu'ils pourraient leur donner. Dans le second chapitre, nous

¹⁹ Ces deux personnages sont issus du jeu vidéo *Overwatch*. Ils sont ennemis d'un point de vue narratif (*lore*). Néanmoins, ils peuvent être dans la même équipe : la performance prime sur le sens dans ce cas. Nous pouvons envisager qu'un·e joueur·euse fasse le choix de la cohérence narrative en choisissant d'associer des personnages alliés dans le *lore*, mais cela pourrait compromettre la performance de l'équipe si ceux-ci ne sont pas les plus puissants.

verrons que les valeurs et les idées des personnages joués peuvent avoir un impact sur le plaisir de jeu.

Notons que l'objectif de performance dans le jeu vidéo peut être analysé d'un point de vue idéologique²⁰. Lorsque nous décrivons *performer*, nous ne suggérons pas qu'il n'existe aucun élément idéologique sous-jacent à cette pratique. Néanmoins, lorsque le·la joueur·euse adopte cette manière de jouer, iel ne cherche pas à donner de sens à ses actions en jeu à ce moment-là. Pour autant, en adoptant un autre style de jeu ou dans un temps hors-jeu, le·la joueur·euse peut interpréter et critiquer²¹ les mécaniques qui soutiennent ces représentations idéologiques.

Dans ma vie de tous les jours, je réfléchis vraiment beaucoup en termes de lutte des classes. En fait, je me rends compte que naturellement dans le jeu vidéo de manière générale, j'ai tendance à avoir un comportement très bourgeois [...], avec une volonté de domination, de conquête, et ce genre de chose. Du coup, je vais avoir une position naturelle qui va se mettre en opposition à mes valeurs. [Martin, 21/04/2022]

Martin qualifie sa recherche de performance en utilisant des termes critiques : « *bourgeois, domination, conquête* ». Il considère qu'il adopte cette position « naturellement » bien qu'elle s'oppose à ses valeurs, ce qui nous indique qu'elle est induite par le jeu vidéo et par son impératif d'action. Lorsque Martin *performe*, il met de côté ses valeurs et ne *réfléchit* pas. Pourtant, dans un autre temps, il prend une posture critique. L'exemple de Martin nous permet d'illustrer la variabilité des approches des jeux vidéo : les styles de jeu ne sont pas figés, dès lors les joueur·euse·s vont plus ou moins se préoccuper des représentations idéologiques en fonction du contexte et de leur état d'esprit.

Arsenault (2006) souligne également la variabilité des styles de jeu (qu'il nomme *modes*) : « *Bien sûr, ces trois profils de joueurs ne sont que des approximations : les modes performatif, ludique et fictionnalisant (entre autres) se combinent au sein d'une même personne, à divers degrés selon l'individu, son humeur, le contexte de jeu, etc.* » (2006 : p.82)

²². Nous partageons l'approche d'Arsenault quant à l'idée de combinaison de profils qui varie en fonction de l'individu, de l'humeur et du contexte. Le cas de Charles illustre cette variabilité des styles de jeu :

Tu peux t'intéresser au jeu uniquement pour le *gameplay* mais il y a parfois une espèce de [...] jeu dans le jeu où l'histoire va aussi être quelque chose à rechercher, quelque chose d'hyper intéressant où tu vas t'y retrouver. Et ça fait aussi partie du jeu. [...] Dans le cas de *Overwatch*, moi je peux très bien faire des parties sans... - et heureusement que je peux le faire - prendre compte du *lore*. Mais quand il y a une information qui est donnée à droite, à gauche, - je [ne] sais pas - ça peut être une interaction entre les personnages - ça peut être dans le jeu - ça peut être

²⁰ Par exemple, Stephen Kline et al. (2003) ou Sébastien Genvo (2008) proposent des analyses des jeux vidéo avec l'angle de la « masculinité militarisée ».

²¹ Nous développerons ces éléments dans le second chapitre.

²² Arsenault (2006) définit deux autres modes de jouer : le mode fictionnalisant, où l'accent est mis sur le récit, et le mode ludique, où le jeu libre et l'amusement sont privilégiés. Ceux-ci ne sont pas pertinents pour notre analyse car ils ont été construits dans leur rapport au récit vidéoludique. C'est pourquoi, nous ne les développons pas ici.

un évènement *PVE* qui arrive ou une petite cinématique ou autres. Ça, c'est super intéressant en fait et c'est aussi quelque chose qui mérite d'être exploité et d'être lu, vu ou autre. [Charles, 25/11/21]

Le même jeu peut être abordé avec différents styles. Ainsi, par exemple, Charles joue à *Overwatch* de différentes manières : tantôt il *performe* et se concentre sur la compétition en ignorant les éléments narratifs, tantôt il *réfléchit* en écoutant par exemple les interactions entre personnages²³.

3. Découvrir d'autres styles de jeu

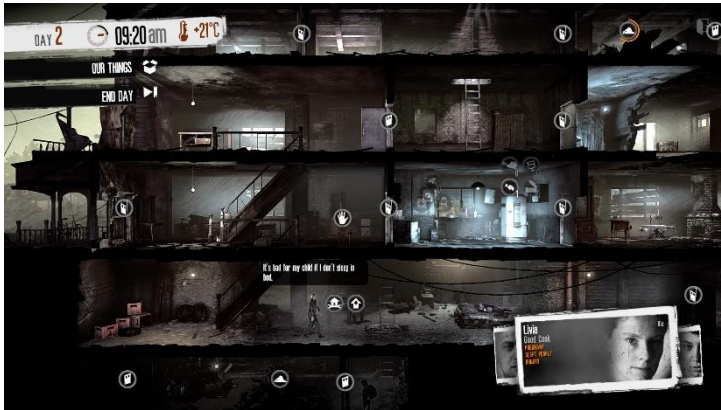
Nous venons de développer deux situations qui ne favorisent pas l'envie de réfléchir : s'éloigner du quotidien et performer. Comme nous le soulignons en introduction, notre approche met en avant les situations incongrues, et donc les moments où les informateur·rice·s ont ressenti qu'ils n'avaient pas envie de réfléchir. Nous avons donc poursuivi notre recherche en discutant avec Nathan et Martin, deux joueurs qui ont exprimé se diriger vers des jeux vidéo « politiques ». Selon Olivier Mauco (2008), « *la dénomination « jeux vidéo politiques » recouvre un ensemble de jeux vidéo transmettant un message politisé dont le but recherché est une prise de conscience et/ou une publicisation de problèmes sociaux et politiques par le joueur.* » Les jeux vidéo politiques sont donc par définition des jeux qui visent explicitement l'objectif de « faire réfléchir » ses joueur·euse·s. Dans notre recherche, nous considérons que Nathan et Martin sont à même de juger quels jeux vidéo sont politiques ou non : ce qui nous importe, c'est qu'ils se dirigent volontairement vers des jeux vidéo qu'ils qualifient comme tel. Le fait qu'ils jouent à des jeux qu'ils identifient comme politiques nous indique qu'ils prennent du plaisir à réfléchir et qu'ils recherchent cette expérience. Dès lors, nous avons pu explorer davantage une situation qui motive cette pratique : découvrir de nouveaux styles de jeu.

Dans *This War of Mine*, ce qui à mon sens est intéressant, c'est que les mécaniques servent un propos et l'histoire du jeu c'est qu'on va justement t'enlever ce qui peut faire les habitudes de jeu de « je suis balèze et je fais ce que je veux ». [Nathan, 26/04/2022]

Les jeux qu'on peut considérer comme politiques on va dire, te mettent déjà en décalage avec ma posture de jeu de base parce que soit, ça va rajouter une possibilité qu'on [n'] a pas d'habitude... [...] Et depuis, la plupart des jeux auxquels je joue, j'essaie de regarder s'il y a cette possibilité. Je vois ce genre de jeux, je trouve que ça a beaucoup d'impacts sur moi en tant que joueur parce que ça a tendance à m'ouvrir à d'autres possibilités de réception du jeu vidéo. [Martin, 21/04/2022]

²³ Dans *Overwatch*, lorsque certains personnages sont en présence, ils échangent des interactions automatiques renvoyant au *lore*. Par exemple, deux ennemi·e·s qui se balancent des piques ou des ami·e·s qui se remémorent des bons moments. Ces interactions ne sont pas contrôlées par le·la joueur·euse : elles sont lancées aléatoirement en fonction des personnages composants l'équipe au début de chaque partie.

Fig.4 *This War of Mine*, 11 bit studios, 2014 © Steampowered.com



This War of Mine est un jeu vidéo de survie inspiré du siège de Sarajevo. Le-la joueur·euse incarne une victime civile tentant de survivre à la guerre. La particularité du jeu est qu'il prend le contrepied de la plupart des jeux de guerre qui proposent d'incarner un soldat au combat.

Nathan et Martin expriment que leur expérience des jeux politiques les a mené à développer d'autres manières de jouer. En étant contraints à aborder un jeu vidéo d'une manière moins conventionnelle, ils ont pris du recul sur leurs habitudes. Nathan explore la guerre d'un autre point de vue dans *This War of Mine*, un jeu où on ne prend pas le rôle habituel d'un soldat, mais d'une victime civile qui doit survivre à la guerre qui ravage son pays. Ses habitudes sont bousculées car il ne joue pas un personnage surpuissant capable de tout surmonter. Martin exprime qu'il cherche à présent à explorer d'autres possibilités dans ses jeux vidéo. Par exemple, dans un jeu où il faut tuer ses ennemis pour mener une quête à son terme, il va chercher à voir s'il est possible de jouer pacifiquement. Leur exemple illustre la possibilité pour les joueur·euse·s de modifier leur style de jeu en fonction des expériences ludiques qu'ils ont vécues.

4. Des premières conclusions

Nous pouvons tirer de premières conclusions : jouer avec les idéologies dans les jeux vidéo implique de *réfléchir*. Nous rappelons que dans le cadre de notre travail, *réfléchir* se réfère à un état émotionnel et intellectuel de préoccupation autour de problématiques sociales et politiques qui résulte d'une expérience esthétique. Il s'agit d'une pratique volontaire conditionnée par l'état d'esprit et le contexte. Comme le souligne Manuel Boutet : « *Jouer n'est jamais autre chose que profiter de ces dispositifs pour engendrer de l'expérience, pour se mettre dans un certain état* » (2012 : p.213). L'état d'esprit est identifié par des éléments de contextes et d'attentes vis-à-vis du jeu, nous avons relevé l'impact négatif d'un quotidien surchargé par des problématiques socio-politiques. Nous avons également déterminé que *réfléchir* est un style de jeu qui s'articule plus ou moins avec d'autres approches de l'acte de jouer. Nous avons analysé que *performer* était difficilement compatible avec *réfléchir*. Enfin,

nous avons montré que *réfléchir* permet aux joueur·euse·s de découvrir d'autres styles de jeu lorsque leurs habitudes vidéoludiques sont perturbées par de nouvelles mécaniques ou de nouveaux récits. L'apport principal de ces premiers résultats est d'avoir démontré que la réception des représentations idéologiques n'est pas constante : les joueur·euse·s réagissent aux discours idéologiques en fonction de leur état d'esprit, du style de jeu adopté et de leur expérience de jeu.

Dans la section suivante, nous établirons que réfléchir implique de s'investir émotionnellement dans le jeu vidéo, mais que cet investissement peut avoir comme limite une rupture du cadre ludique.

D. Conserver un cadre ludique

En analysant l'expérience des informateur·rice·s, nous nous sommes penchée sur leur définition du jeu²⁴ et de la place de *réfléchir* dans cette pratique. Nos résultats montrent que *réfléchir* doit s'accompagner d'autres éléments pour que l'expérience soit considérée comme ludique. Ces autres éléments varient d'un·e joueur·euse à l'autre. Nous voyons dans le cas d'Arnaud qu'il accorde de l'importance à *se détendre* et dans le cas de Martin, au *fun*, à l'amusement :

Il faut quand même garder en tête que ça doit être un jeu, donc [...] tu [ne] pourras pas faire à 100 % un jeu uniquement sur des messages. [...] Dans les jeux, les gens s'attendent quand même à un minimum de divertissement. [Arnaud, 13/01/21]

Un bon jeu militant est par définition, un jeu fun. Si tu ne fais que balancer du militantisme dans la tronche du joueur, pour moi, je vais juste arrêter parce que je vais aller lire un pamphlet, ce sera plus rapide. [Martin, 21/04/22]

Leurs vécus se rapportent à des affects positifs, mais nous savons que les jeux vidéo offrent un large panel d'expériences émotionnelles dont la peur, le dégoût, l'horreur ou encore la frustration et que chaque jeu a un public qui l'apprécie. Notre objectif n'est pas de réaliser une liste exhaustive de ces expériences, nous avons donc préféré nous référer au concept de plaisir ludique²⁵ pour englober tous les affects ressentis dans un jeu, qu'ils soient positifs ou négatifs. Nous définissons le plaisir à travers l'expérience vécue des joueur·euse·s, dont

²⁴ En sciences du jeu, il s'agit en effet d'une problématique récurrente puisque l'objet même de cette science est sujet à débats. Voir l'introduction générale, dans la section sur l'étude du *play* : d'un côté, une vision formaliste cherche à trouver des éléments définitoires de l'objet-jeu et de l'autre, une vision axée sur l'expérience des joueur·euse·s considère que l'acte de jouer produit le jeu.

²⁵ Voir la section « Négocier le plaisir » dans l'introduction générale.

l'indice repose sur les éléments aimés des jeux joués. Dans la perspective qui nous anime, nous allons donc nous concentrer sur l'impact de *réfléchir* sur le plaisir ludique²⁶.

Pour analyser cet impact, nous avons décidé de nous inspirer de la notion de cadre de l'expérience d'Erving Goffmann, à l'instar de Gilles Brougère et de Vincent Berry. Ce dernier propose dans le cadre de sa thèse, une synthèse des réflexions de Gilles Brougère qui s'inspire à son tour de Goffman pour forger sa définition du jeu qui repose sur le « faire-semblant ». Nous allons nous appuyer sur son travail de synthèse pour définir ces notions.

Selon Vincent Berry, le jeu est une activité sociale cadrée : le cadre, notion empruntée à Bateson par Goffmann, désigne « *un ensemble d'indicateurs [...] qui indiquent [...] que ceci est un jeu* ». » (Berry, 2009 : p. 76). Goffmann définit deux types de cadre : les cadres primaires et les cadres secondaires. Les cadres primaires donnent du sens aux gestes et comportements ordinaires et quotidiens. Les secondaires correspondent à un changement de sens de ces gestes. Le jeu entre dans cette seconde catégorie car on « fait semblant ». Par exemple, jouer à la bagarre implique des gestes similaires à une véritable bagarre sauf que les participant·e·s savent qu'il s'agit d'un jeu, le cadre est différent. Selon le cadre, des gestes et des comportements sont attendus ou non. Lorsque ceux-ci ne correspondent pas à la nature du cadre, il peut en résulter une rupture de ce cadre dans lequel « *nous ne savons plus nous engager* » (Berry, 2009 : p.79).

Le concept de rupture nous a inspirée à penser les conditions de rupture du cadre ludique pour les joueur·euse·s. Comme l'expliquent Barnabé et Delbouille en s'appuyant sur les travaux de Henriot, Bateson et Frissen et al., l'attitude ludique implique nécessairement une mise à distance de l'activité en cours. C'est parce que le·la joueur·euse considère ses actes au second degré qu'il s'agit d'un jeu.

On pourrait encore citer, entre bien d'autres, l'ouvrage collectif de Frissen et al. (2015), dans lequel le jeu est défini comme une couche de signification venant se superposer à la réalité quotidienne – donc moins comme un espace isolé du réel que comme une médiation entre celui-ci et le joueur : « lorsque nous jouons, nous pouvons nous immerger avec enthousiasme dans le monde du jeu, tout en conservant une distance ironique envers notre comportement ludique, qui, justement pour cette raison, peut être qualifié de “ludique” » (Frissen et al., 2015, p. 19, notre traduction). (Barnabé et Delbouille, 2018 : p.2)

Dans cette définition, l'attitude ludique nécessite donc une distance entre le quotidien et la pratique. Nous retrouvons dans cette conception l'idée exposée dans la section « *s'éloigner du quotidien* » où nous avons analysé une volonté de desserrement de la pratique avec le quotidien dans le cas où il serait surchargé par des problématiques socio-politiques. Dans

²⁶ Pour récolter ces données, nous nous sommes de nouveau intéressée aux moments incongrus, c'est-à-dire aux expériences de jeu n'allant pas de soi pour les informateur·rice·s et sur lesquels ils ont pu plus facilement s'exprimer. Nous avons donc pu en apprendre davantage sur les moments où *réfléchir* affectait négativement leur expérience de jeu en adoptant cette approche.

cette situation, être invité·e à réfléchir alors que ce n'est pas désiré devient une condition de rupture du cadre ludique, mais nous avons vu qu'il était possible de négocier le plaisir en ignorant les représentations idéologiques. Nous allons donc également nous intéresser aux négociations mises en place pour *conserver* ce cadre ludique en réfléchissant. Notre terrain nous a permis de mettre en lumière deux autres situations pouvant résulter à une rupture du cadre ludique, que nous exposerons ci-après : déborder et être dérangé par le récit.

1. Déborder

Nous nous inspirons de la notion de *bleed*²⁷ empruntée à l'univers du jeu de rôle pour qualifier la situation où les émotions vécues rompent le cadre ludique. Dans un jeu de rôle, le·la joueur·euse interprète un personnage avec lequel iel va vivre différentes aventures. Le *bleed*²⁸ se produit lorsque les émotions vécues par le personnage sont ressenties réellement par le·la joueur·euse. Dans le monde du jeu de rôle, nous retrouvons l'idée que le cadre ludique peut se rompre suite à un *bleed* non désiré²⁹. Bien que cette pratique n'est pas formalisée tel que nous le proposons, ces situations ont donné lieu à la création de différents outils³⁰ pour préserver le·la joueur·euse qui ne souhaiterait pas vivre certaines émotions : il s'agit d'une manière de conserver le cadre ludique. Plutôt que d'utiliser le terme anglophone *bleed*, nous choisissons de désigner cette situation par *déborder*. En effet, le *bleed* n'est pas considéré comme un problème en soit, il est même plutôt difficile d'interpréter un personnage en se coupant totalement de ses propres émotions. Par *déborder*, nous qualifions précisément la situation où cette proximité émotionnelle va provoquer une rupture du cadre ludique : on ne joue plus car on a débordé du cadre.

Pour rappel, nous avons défini *réfléchir* comme un état émotionnel et intellectuel de préoccupation à propos de problématiques socio-politiques. Pour inviter les joueur·euse·s à réfléchir, un jeu vidéo peut prendre le parti de faire ressentir des émotions fortes en provoquant un choc grâce au récit et à sa mise en scène. Comme dans le jeu de rôle, face à ces émotions, les joueur·euse·s ressentent un plaisir ludique fluctuant. Par exemple, Charles, dans l'extrait suivant, explique qu'il n'a pas toujours envie de ressentir de la peur quand il joue et que son état d'esprit fait varier sa tolérance aux émotions :

[...] Typiquement, j'aime beaucoup les films d'horreur, les jeux d'horreur et les histoires d'horreur. Et pour le coup, quand c'est bien fait, ça me met réellement dans des états où ça met mal à l'aise

²⁷ Erwik (2020). *Bleed en jeu de rôle, kezako?* sur Jeu2rôle.fr. <https://jeu2role.fr/bleed-en-jeu-de-role-kezako/> [Consulté le 23/07/2022]

²⁸ Plus précisément, il s'agit du *bleed in* qui se distingue du *bleed out* lorsque ce sont les émotions du·de la joueur·euse qui sont transmises au personnage.

²⁹ A ce propos, nous invitons à lire le mémoire de Mélissa Antunes Cascao sur les femmes rôlistes (2022).

³⁰ Par exemple, il existe la carte X qui est utilisée pour signifier une situation qui n'est pas tolérée par le·la joueur·euse.

[...] Il y a quand même des moments où je [n'] ai pas envie de me faire peur, de me mettre mal à l'aise par rapport à une situation [...] justement dans le cas des messages politiques où j'ai pas envie de m'y intéresser sur le moment, peut-être plus tard, peut-être jamais [...] C'est encore une affaire de mood. Je peux accepter d'être dans un état où je suis mal à l'aise sur l'instant [...]. [Charles, 25/11/2021]

Se trouver mal à l'aise à cause de la mise en scène d'une représentation idéologique peut entraîner une rupture du cadre ludique : Charles perd son attitude ludique lorsqu'il n'est pas prêt à ressentir certaines émotions fortes comme la peur. Néanmoins, nous voyons dans le cas de Charles qu'il évite cette situation en choisissant des jeux adaptés à son état d'esprit. Nous retrouvons cette expérience dans le cas de Nathan qui apprécie fortement les jeux vidéo politiques mais qui n'a pas toujours envie de se confronter aux émotions qu'ils peuvent lui procurer :

Des fois oui, des fois, tu [n'] as pas toujours envie de lancer un *This War of Mine*, surtout quand tu as la guerre en Ukraine, quand tu te dis qu'il y a des vrais gens qui vivent ça en ce moment et pas si loin de chez toi. De la même façon que tu [n']as pas forcément envie de regarder un documentaire sur la Shoah tous les weekends, tu te dis : « oui c'est bon, je sais que ça a existé, je sais que c'est horrible, mais je [n'] ai pas besoin qu'on me le rappelle en permanence ». Et il y a plein de fictions, que ce soit les films, les livres et les séries, les jeux c'est pareil, moi je trouve que c'est normal de pas vouloir être confronté au monde réel tout le temps. [Nathan, 26/04/2022]

This War of Mine place Nathan dans la peau d'une victime civile de la guerre qui doit se débrouiller pour survivre. Certaines décisions à prendre sont difficiles moralement (nous en discuterons dans le second chapitre). Il prend sérieusement ce jeu, autrement dit, il s'y investit émotionnellement et intellectuellement. Dans le cas de Nathan, il exprime que la difficulté se situe dans la proximité des sujets traités avec son quotidien. La guerre en Ukraine le touche et il fait un parallèle avec le jeu qui traite des horreurs de la guerre du point de vue civil. Arthur partage également des difficultés à jouer avec des récits tirés d'événements qui le touchent au quotidien :

Quand ça se rapproche le plus de ce qu'on vit au quotidien. Par exemple, pour reprendre *Hatred*, [...] on peut revoir dans la vraie vie avec les tueries en masse aux États-Unis [...] ou les attentats de Charlie Hebdo. Donc, à partir de là, où dans *Hatred*, tu tues des civils pour tuer des civils parce que tu es un peu le Dieu de ce monde, c'est marrant 5 secondes mais, ça se rapproche un peu trop de la réalité et de certains mauvais passages de notre histoire. [Arthur, 21/04/2022]

Hatred a été l'objet d'une vive polémique à sa sortie. Il est revendiqué par ses développeurs comme le jeu vidéo le plus violent de l'histoire. Le·la joueur·euse y incarne un homme massacrant méthodiquement tout le monde sur son passage par pure haine (d'où le nom du jeu). L'objectif était de créer un jeu à contresens de la tendance selon le site officiel : « *De nos jours, [...] de nombreux jeux cherchent à être polis, colorés, politiquement correct et aspirent à une forme d'art plutôt que d'être un simple divertissement* »³¹. Nous retrouvons dans leur

³¹Audureau, W. (2015, juin). Derrière le jeu vidéo « Hatred », une microcommunauté misanthrope et provocatrice. *Lemonde.fr*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/06/05/derriere-le-jeu-video-hatred-une-communaute-misanthrope-misogyne-et-provocatrice_4648534_4408996.html [Consulté le 05/08/2022].

discours la dimension de second degré, de mise à distance nécessaire à l'attitude ludique. Néanmoins, sous couvert d'apolitisme et d'une volonté de s'inspirer d'autres jeux célèbres ultra-violents, les membres du studio de développement montrent une certaine sympathie réciproque pour des mouvements extrémistes antiféministes, tels que le *Gamergate*³². Ainsi, le jeu a été interdit par plusieurs pays et plateformes de diffusion considérant que le cadre ludique n'était pas respecté, que « ceci n'est plus du jeu ». De son côté, Arthur explique qu'il a essayé le jeu par curiosité mais que la thématique lui a rappelé les massacres perpétrés aux Etats-Unis dans les écoles ou les attentats terroristes, ce qui « *se rapproche un peu trop de la réalité* » selon lui. Par ailleurs, les mécaniques de jeu lui ont semblées ennuyeuses et répétitives, il n'a pas trouvé d'autres sources de plaisir ludique qu'il aurait pu négocier en évitant de *réfléchir*.

Fig.5 *Hatred*, Destructive Creations, 2015 © steampowered.com



Hatred est un « jeu en vue isométrique dans lequel vous incarnez un très mauvais garçon. Dans la peau d'un antagoniste sans-cœur qui hait l'humanité, vous devrez chercher des victimes aux quatre coins de la ville de New York. Meurtres de masse et bains de sang seront votre quotidien dans ce voyage au sein de l'esprit torturé d'un criminel. »³³

Cependant, se sentir mal en réfléchissant peut être appréciable tant que le cadre ludique est maintenu pour le-la joueur·euse. Martin souligne par exemple dans cet extrait qu'il a envie de profiter du malaise ressenti :

Je suis assez partisan de me dire que le jeu, la littérature mais le cinéma aussi sont pas censés te conforter et être gentils avec toi. Ils peuvent au contraire te mettre un peu un coup de genou dans le ventre de temps en temps en te disant : « Voilà, je vais te confronter à un truc super trash ». Mais c'est tellement bien fait que, même si le truc te met vraiment mal à l'aise, [...] j'essaie de passer cette émotion et d'en profiter. Je me dis que ce sont des émotions qui sont intéressantes à ressentir. [Martin, 21/04/2022]

Martin peut rechercher d'autres expériences que le divertissement lorsqu'il joue, il est ouvert à explorer des émotions négatives et ressentir celles-ci ne provoque pas de rupture du cadre ludique.

³² Dont nous avons discuté en introduction.

³³ *Hatred*. Jeuxvidéo.com. <https://www.jeuxvideo.com/jeux/pc/00054543-hatred.htm> [Consulté le 05/08/2022]

2. Etre dérangé par le récit.

Le plaisir de jeu passe également par un récit de qualité lorsque le·la joueur·euse lui accorde de l'importance. *Réfléchir* doit s'accompagner d'une histoire bien racontée, intéressante et captivante.

Je vais attendre du jeu une histoire qui me fasse ressentir des choses en termes d'émotions, qui ait vraiment quelque chose de mis en place autour du scénario. [Charles, 25/11/2021]

C'est bien que certains jeux amènent une certaine réflexion. [...] Alors ça va dépendre de comment c'est amené. Développer quelque chose et que c'est bien amené, moi, ça [ne] me gêne pas, au contraire, mais si c'est juste là pour faire ça, posé là comme ça, non, ça va plus me saouler qu'autre chose. [Arthur, 07/01/2021]

Comme pour le reste de l'industrie du loisir : c'est bien, si c'est bien fait. Que ce soit dans des jeux vidéo ou dans des films, des séries ou des livres, si la seule raison de la présence d'un personnage gay, c'est qu'il est gay, ce [n'] est pas intéressant en fait. Le fait que ce soit son seul intérêt, ça [n'] a pas d'intérêt. Après, ça demande du travail de vraiment intégrer des personnages et qu'au finale, le genre, leur apparence, leur orientation soient juste une part de leur personnalité ou une part de l'intrigue, ou en fait pas du tout important ; c'est ça qui va être justement un enjeu intéressant. [Nathan, 26/04/2022]

Dans les témoignages de Charles, Arthur et Nathan, nous retrouvons la dimension de l'expérience esthétique de *réfléchir*. Comme nous le précisons précédemment, *réfléchir* implique d'être touché par les représentations idéologiques, la dimension artistique du jeu vidéo tient donc une place importante dans le plaisir ludique. Dans le cadre de ce travail, nous ne pouvons pas déterminer ce qui formellement fait qu'un récit est plus ou moins bien écrit, cependant notre terrain nous a permis de distinguer plusieurs critères à l'égard de l'invitation à *réfléchir* que nous présenterons ci-après. La perception de la mise en scène du récit pose problème dans ces situations : se sentir forcé·e et douter de la sincérité du discours.

2.1. Se sentir forcé·e

Le sentiment d'être forcé·e de partager l'opinion de l'auteur·rice³⁴ du jeu diminue le plaisir de jeu. Le positionnement du·de la joueur·euse n'entre pas en compte à cette étape de l'analyse (nous le développerons dans le second chapitre) : qu'il soit d'accord avec le discours n'est pas important, se sentir forcé·e reste désagréable dans tous les cas.

Un jeu qui va vraiment forcer un message que je trouve juste lourd, je [ne] vais pas accrocher à cette histoire. [...] Si c'est trop présent et que c'est présent pour le plaisir d'être présent et de vouloir faire passer le message : « oh vous avez vu, on veut faire plaisir à tout le monde, vous êtes là, on veut vous faire plaisir... » en forçant, forçant, forçant,... ce caractère. Et je trouverais ça lourd. [Arnaud, 13/01/2021]

³⁴ Toute personne à laquelle le·la joueur·euse peut prêter une intention derrière le discours du jeu vidéo joué.

La lourdeur ressentie par Arnaud se produit car le cadre ludique se rompt, les autres éléments qu'il apprécie dans le jeu ne parviennent pas à compenser la place que le discours prend selon lui et il n'en tire plus de plaisir.

Se sentir forcé·e peut également impliquer la sensation d'être jugé·e (voir accusé·e par le jeu) et d'être la cible de la critique formulée dans le discours.

J'aime bien aussi quand le jeu [ne] te juge pas en fait : des fois le jeu va te mettre un truc très clair disant : « voilà, là tu t'engages dans le mauvais chemin » et le jeu va te faire ressentir : « tu es un enc*** de faire ça ». [Martin, 21/04/2022]

[Si] c'est sur un ton moralisateur, ça va plus me saouler qu'autre chose parce que le truc, c'est que la morale dépend de ce que toi t'as vécu, de comment tu ressens les choses. [...] J'ai horreur des tons moralisateurs dans la vie et, même ça dépend si c'est bien fait, mais dans les jeux vidéo aussi. [Arthur, 07/01/2022]

Selon Arthur, une bonne scénarisation d'une idéologie se produit lorsqu'elle est dirigée vers une autre cible que le·la joueur·euse. Il cite l'exemple de la série de jeux *The Witcher* où le personnage principal est moralisateur mais dirige ses idées vers un autre personnage, sa fille. De cette façon, Arthur ne se sent pas visé par le discours et il conserve son plaisir de jouer.

Fig. 6 The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt, 2015 © bandofgeeks.fr



The Witcher 3: Wild Hunt est un jeu d'aventure à monde ouvert³⁵ avec vue à la troisième personne. Le·la joueur·euse incarne Geralt de Riv, un chasseur de monstres possédant des pouvoirs qui remplit des contrats en échange d'or. Il est chargé de protéger sa fille adoptive, Ciri.

2.2. Douter de la sincérité du discours

Le discours peut être identifié comme un prétexte pour faire la publicité du jeu, dans ce cas, sa présence n'est pas appréciée. En effet, ce que Boltanski et Thévenot (2011) identifieraient comme une tentative de récupération des critiques sociales ordinaires par le capitalisme, est également une pratique que nous avons décelée lors de notre terrain. L'intention perçue n'est pas considérée comme louable quand les joueur·euse·s ressentent

³⁵ Un monde ouvert qualifie la possibilité d'explorer le monde virtuel d'un jeu vidéo d'aventure. Ce concept de *design* s'oppose à l'idée d'une linéarité où le·la joueur·euse doit suivre la quête qui lui est confiée sans avoir la possibilité de prendre de détour.

que l'auteur·rice manque de sincérité dans son intention. Shaw (2012) critique d'ailleurs cette approche commerciale en démontrant qu'introduire des personnages LGBT est une mauvaise manière de résoudre le problème de la représentation. Elle considère qu'il faut d'abord que l'industrie du jeu vidéo fasse en sorte que les minorités et les femmes se sentent comme des joueur·euse·s à part entière. Elle craint d'ailleurs que « *l'exagération du marketing ciblé sur les catégories discrètes d'identité comme le genre, les sexualités et les races pourrait en fait avoir un impact négatif sur la relation entre les joueur·euse·s et le medium* » (Shaw, 2012 : p.29, notre traduction).

Si c'est amené, par exemple juste pour faire du buzz et que c'est mal écrit, mal fait, ça va plus me saouler qu'autre chose. [...] Par exemple, de quelle entreprise fait ça, pourquoi il fait ça et comment c'est amené. Si c'est vraiment amené pour dire on veut un personnage transgenre pour attirer des personnes transgenres sur notre jeu, je trouve ça malsain et purement égoïste. Mais si ça amène une plus-value, encore une fois que c'est bien fait, que ça amène une certaine réflexion pour les joueurs qui se questionnent, par exemple sur leur transidentité, moi, ça [ne] me gêne pas. [Arthur, 07/01/22]

Le cas d'Arthur illustre cette situation, il apprécie les jeux inclusifs. Il compare notamment les jeux *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* et *Apex Legends*, dont il perçoit une intention sincère de faire *réfléchir* dans le premier alors que dans le second, il doute que le but ne soit pas purement commercial, auquel cas il n'apprécie pas ce manque de sincérité.

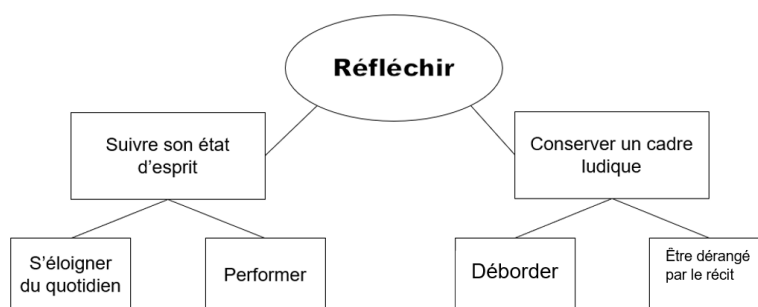
Fig.7 *Apex Legends*, Electronic Arts, 2019. © geeksandcom.com



Apex Legends est un jeu vidéo de type *battle royale*³⁶ de tir à la première personne qui se déroule dans un monde imaginaire futuriste. Débarqué·e par les airs en début de partie après avoir choisi son personnage, le·la joueur·euse rejoint son équipe et doit trouver de l'équipement pour combattre les autres afin de remporter la victoire.

³⁶ Le *battle royale* est un genre de jeu de combat et de survie où les joueur·euse·s s'affrontent jusqu'à qu'il n'en reste plus qu'un·e.

E. Conclusions intermédiaires : *réfléchir*



Réfléchir est un style de jeu dans lequel l'attention est portée sur les représentations idéologiques d'un jeu vidéo en tant que discours critique vis-à-vis de la réalité quotidienne. Cette démarche active est volontaire puisque le·la joueur·euse choisit de la pratiquer. Celle-ci n'est pas permanente, car en effet, les styles de jeu vont et viennent au gré des envies, du contexte et de l'expérience de jeu. L'état d'esprit va déterminer les conditions de l'adoption de ce style de jeu : nous avons analysé que cette pratique resserre le lien entre jouer et le quotidien. Elle est donc incompatible avec l'envie de s'écloigner de ce quotidien, précisément quand les problématiques socio-politiques affectent celui-ci. *Réfléchir* se montre par ailleurs incompatible avec un autre style de jeu qu'est *performer*, qui place une priorité absolue sur l'optimisation de la victoire et occulte le sens que pourrait prendre les actions et le récit du jeu pour le·la joueur·euse.

Par ailleurs, *réfléchir* se produit dans un cadre ludique et est le résultat d'une expérience esthétique. Il s'agit d'un style de jeu qui doit donc s'accompagner d'une attitude ludique de la part des joueur·euse·s. La rupture du cadre ludique peut être provoquée par un débordement, c'est-à-dire un mal être qui ne peut être surmonté ou qui n'est pas désiré. Le cadre peut également être rompu lorsque l'expérience esthétique n'accompagne pas *réfléchir* : le jeu est considéré comme mauvais. *Réfléchir* est une expérience qui doit fournir du plaisir ludique.

Avant de passer au chapitre suivant, nous souhaitons nous prémunir d'une critique qui pourrait être formulée à l'égard de notre analyse. L'utilisation de termes *in-vivo*, c'est-à-dire, ceux employés par les informateur·rice·s, nous permet de rester au plus près de leur vécu, mais peut s'avérer problématique lorsque ces termes sont polysémiques. Nous concédons qu'une rupture du cadre ludique ne signifie pas nécessairement que le·la joueur·euse n'éprouve pas de préoccupation pour la problématique socio-politique soulevée en dehors du jeu, nous souhaitons rappeler préventivement que *réfléchir*, tel que nous l'envisageons dans ce travail, a été conceptualisé en tant que style de jeu et résultant de l'expérience esthétique du jeu.

Chapitre 2 : *interpréter, critiquer et s'engager*

En introduction de notre analyse, nous avons délimité *réfléchir*. Le premier chapitre, qui y est consacré, se concentre sur les discours des jeux vidéo en ce qu'ils induisent un resserrement entre la pratique et le quotidien : les joueur·euse·s critiquent leur quotidien en pratiquant le jeu vidéo lorsqu'ils réfléchissent. Le second chapitre concerne les trois autres catégories *interpréter*, *critiquer* et *s'engager*, qui traduisent une approche analytique des représentations idéologiques des jeux vidéo : les joueur·euse·s interprètent, critiquent et s'engagent vis-à-vis des représentations idéologiques dans leurs jeux. Cette distinction est plutôt théorique : dans les faits, ces pratiques sont poreuses car, par exemple, le travail d'interprétation est nécessaire pour *réfléchir*. Cependant, pour saisir les variations qui sont à l'œuvre dans ces différentes situations, nous avons préféré opérer une distinction théorique précise.

La nuance entre *interpréter*, *critiquer* et *s'engager* est également essentielle pour comprendre les différentes postures des joueur·euse·s vis-à-vis des représentations idéologiques. Les catégories que nous avons forgées peuvent néanmoins paraître obscures. C'est pourquoi, nous proposons de donner des exemples fictifs dans le tableau ci-après pour pouvoir mieux les saisir puis nous développerons des exemples issus de notre terrain.

<i>Interpréter</i>	<i>Critiquer</i>	<i>S'engager</i>
« Ce jeu est sexiste. »	« Ce jeu est sexiste et je ne suis pas d'accord »	« Ce jeu est sexiste, je ne suis pas d'accord et je vais arrêter d'y jouer. »
« Ce jeu est inclusif. »	« Ce jeu est inclusif et je trouve cela important. ».	« Ce jeu est inclusif, je trouve cela important et c'est pourquoi j'y joue. »

Critiquer se produit lorsque le·la joueur·euse prend position vis-à-vis des représentations idéologiques d'un jeu en dehors de sa pratique. *Critiquer* se distingue d'*interpréter* car le·la joueur·euse prend position : iel donne son avis sur la problématique idéologique interprétée. *Critiquer* découle donc d'*interpréter* mais ne se produit pas si le·la joueur·euse reste neutre. *S'engager* désigne une prise de position qui affecte le plaisir de jeu et donc qui s'inscrit à l'intérieur de la pratique. Illustrons ces catégories avec trois témoignages issus de notre terrain :

- Claire³⁷ apprécie certains jeux vidéo qu'elle trouve pourtant sexiste (*interpréter*), elle dit être féministe et souligne son désaccord avec ces représentations (*critiquer*) ; mais elle ne s'y oppose pas en préférant ignorer cet aspect des jeux parce qu'elle les trouve amusant (*ne pas s'engager*).
- Nathan se considère comme engagé au quotidien, mais dit ne pas *s'engager* systématiquement dans les jeux auxquels il joue car déconstruire son quotidien est suffisamment déprimant. Il cherche donc autre chose dans les jeux vidéo. Par exemple, il interprète et critique la série de jeux *Civilization* : « Dans le cadre de *Civilization*, de toute façon, le jeu a un parti pris que le capitalisme, c'est bien et que la domination, c'est bien, quelle que soit la civilisation jouée » [Nathan, 26/04/2022]. Il est en opposition aux représentations pro-capitalistes qui sont sous-jacentes selon lui. Cependant, il adore ces jeux, ils sont parmi ses favoris (*ne pas s'engager*).

Fig.8 Sid Meier's Civilization VI, 2K Games, 2016. © epicgames.com



Sixième opus de la série, *Sid Meier's Civilization VI* est un jeu de stratégie dans lequel le-la joueur-euse doit développer et gérer sa civilisation qui évolue technologiquement. La difficulté réside dans la gestion de divers paramètres : économie, bonheur, population... Le-la joueur-euse affronte d'autres civilisations et il existe plusieurs

manières de remporter la victoire qui dépendent des axes qui ont été privilégiés : religion, culture, science, armée...

- Catherine joue aux *Sims 4* (exposé ci-après) et s'oppose à la vision normée de la réussite qu'elle identifie dans le jeu : au début d'une partie, les Sims contrôlés sont pauvres et sans maison et le-la joueur-euse doit les mener à devenir riche avec une maison de rêve. Pour contourner le système impliquant de faire travailler dur les Sims pour qu'ils gagnent suffisamment d'argent, Catherine triche en utilisant des codes à inscrire dans l'interface du logiciel permettant aux Sims d'avoir de l'argent sans effort. Par ailleurs, elle crée exclusivement des personnages féminins et homosexuels, forts et indépendants, dans une perspective de lutte féministe. Dans le cas de Catherine,

³⁷ Pour rappel, les témoignages de Claire et de Catherine sont issus de discussions informelles, il n'existe donc pas d'enregistrement permettant de citer leur propos précis.

elle a interprété *Les Sims 4* comme un jeu hétéronormé, sexiste et pro-capitaliste. Elle critique ces représentations idéologiques car elles vont à l'encontre de ce qu'elle défend au quotidien. Elle s'engage en négociant son plaisir de jeu : elle triche et/ou joue exclusivement des personnages féminins et homosexuels.

Fig.9 *Les Sims 4*, Electronic Arts, 2014 © polygon.com



Les Sims 4 est un jeu de simulation de vie où le·la joueur·euse contrôle des personnages appelés « Sims » pour assouvir leurs besoins (nourriture, sommeil, désirs...) et prendre leur destin en main (travail, couple, parentalité...). Il s'agit également d'un jeu de construction car le·la joueur·euse est amené·e à construire et aménager la maison des Sims.

Ces différents cas permettent de saisir l'importance de délimiter ces expériences, car nous souhaitons décrire la manière dont s'exprime la réception active des joueur·euse·s, c'est pourquoi nous avons opéré la distinction théorique entre *interpréter*, *critiquer* et *s'engager*.

Cette délimitation nous permet de contredire la thèse qui suppose que si le·la joueur·euse joue à un jeu vidéo, iel est nécessairement passif·ve et partage les représentations idéologiques diffusées. Claire et Nathan mettent délibérément la critique de côté en négociant leur plaisir ludique : iels ne partagent pas les représentations idéologiques d'un jeu mais iels continuent d'y jouer en trouvant d'autres éléments agréables. De plus, cette délimitation permet de comprendre davantage la multiplicité des expériences de réception : le cas de Catherine est différent de ceux de Claire et Nathan puisque ses critiques affectent sa manière de jouer.

De nouveau, dans la pratique, ces approches sont plus poreuses que dans cette version théorique. Nous tentons de proposer une réflexion nuancée d'une analyse de la réception des représentations idéologiques cantonnée à l'opposition passive/active. Nous allons à présent développer ces trois catégories : *interpréter*, *critiquer* et *s'engager* ainsi que leurs conditions de variations.

A. Interpréter

*Interpréter*³⁸, c'est identifier des représentations idéologiques dans la narration, dans une mécanique de jeu ou encore dans une règle. Nous avons décelé cette pratique au cours de nos entretiens.

[...] Sur énormément de Call of Duty et sur quelques Battlefield, déjà, il y avait quand même une représentation où « l'armée c'est cool, regardez ce qu'on peut faire » mais c'est surtout que j'y pense, [...] c'était beaucoup les gentils Américains contre les méchants Russes. Et c'est vrai que j'y pense et par exemple, là je suis en train de faire le parallèle, c'est vrai que depuis un moment, bon Call of Duty, ils [n'] ont rien fait, ils continuent toujours là-dessus, a contrario Battlefield par exemple. [...] Dans les derniers Battlefield, [...] le 2042, c'est souvent les sans factions, donc les survivants de 2042 qui recherchent des ressources, qui doivent affronter une autre sans faction ou qui affrontent un pays qui est venu récupérer des ressources. C'est vrai que ça fait des années que... enfin ça fait depuis quand même pas mal de Battlefield qu'ils ont arrêté de dire les Américains, ce [sont] les gentils et les méchants, ce [sont] les Russes. [Arthur, 07/01/2022]

Par exemple, dans cet extrait de l'entretien d'Arthur, il identifie une idéologie pro-américaine dans les séries de jeux vidéo *Call of Duty* et *Battlefield*. Il analyse également une évolution dans le second jeu à propos de cette thématique. Cette interprétation a été délivrée au cours de l'entretien, « *c'est vrai que j'y pense* » nous indique que la situation de discussion a été propice à s'interroger sur les jeux qu'il pratique. Ainsi, la situation que nous venons de décrire consolide la définition de l'expérience que nous avons donnée dans le précédent chapitre : elle précède l'interprétation. Nous n'avons pas induit une analyse de ces deux jeux vidéo chez Arthur, mais l'entretien a été l'occasion pour lui de poser des mots sur une expérience qu'il a vécue et dont il s'est remémoré les sensations.

Fig. 10 Call of Duty: Vanguard, Activision, 2021 © callofduty.com



Fig. 11 Battlefield, Electronic Arts, 2002 © steampowered.com



Les séries de jeux *Call of Duty* et *Battlefield* sont concurrentes : les joueur-euse-s incarnent des soldats surpuissants qui s'affrontent dans une simulation de guerre avec une vue à la première personne (FPS).

³⁸ Les moments où le-la joueur-euse n'interprète pas de représentations idéologiques ne nous intéressent pas puisque nous cherchons à comprendre comment le-la joueur-euse expérimente celles-ci. Si l'on suit l'hypothèse que ces représentations idéologiques peuvent avoir un effet implicite, le-la joueur-euse ne pourrait de toute façon pas partager son expérience à ce sujet. Ce n'est donc pas une hypothèse que nous pouvons explorer dans ce travail. Cependant, nous ne remettons pas en cause la possibilité que celle-ci soit valide, nous ne pouvons simplement pas l'analyser dans les conditions de cette recherche.

Nous envisageons *interpréter* comme la première étape d'une réaction aux représentations idéologiques dans les jeux vidéo. Elle précède *critiquer*, mais n'y aboutit pas nécessairement.

Moi, ce que je vais avoir par réflexe, c'est au moins au minimum d'écouter ce qu'ils ont à dire, s'ils ont quelque chose à dire. Et après je me fais la liberté d'être d'accord ou pas d'accord, voire d'approfondir encore plus les questions. Après, si je suis d'accord ou pas d'accord avec un point de vue politique, si ça tombe, je [ne] peux rien y faire donc que je sois d'accord ou pas d'accord, bah tant pis. Donc oui, je suis attentif, mais j'ai envie de dire, ça s'arrête là. [Arnaud, 13/01/2021]

Dans cet extrait, Arnaud garde une neutralité vis-à-vis des représentations idéologiques auxquelles il se confronte. Il n'ignore pas leur présence, il les interprète comme telles. Néanmoins, il ne va pas forcément plus loin dans sa démarche, dès lors il ne les critique pas.

Cependant, bien que nous ayons identifié cette pratique d'interprétation, elle ne peut pas être analysée davantage dans les conditions de cette recherche : nous n'avons pas les prises pour déterminer ce qui fait varier *interpréter*. D'autres travaux, comme ceux de Laurent Tremel que nous avons développés en introduction, propose une analyse en termes d'origine sociale par exemple. Par ailleurs, nous pourrions également formuler différentes hypothèses sur les sujets identifiés : est-ce qu'il y a une influence de l'orientation politique du·de la joueur·euse ? Est-ce qu'il existe des tendances actuelles qui portent une attention plus particulière à certains sujets plutôt que d'autres ? Malheureusement, nous n'avons pas eu l'occasion d'explorer davantage ces pistes dans le cadre de notre recherche.

B. Critiquer

Critiquer est l'étape intermédiaire entre *interpréter* et *s'engager* : c'est se positionner, donner son avis, vis-à-vis des représentations idéologiques. Nous avons longuement hésité à créer cette catégorie à part entière car elle apporte un niveau de précision très fin et nous aurions pu l'intégrer à une des deux autres. Pourtant, nous avons décidé de la forger car, nous nous sommes aperçue tardivement que notre expérience de terrain mettait particulièrement en avant cette pratique. En effet, à l'occasion des entretiens, nos informateur·rice·s critiquaient leurs jeux. Au-delà d'identifier les représentations à l'œuvre dans leur pratique, iels se positionnaient par rapport à celles-ci. Par exemple, Charles explique accorder de l'importance à l'inclusivité et à la critique de la discrimination, du racisme, du harcèlement. Ce sont des thématiques idéologiques qu'il apprécie dans les jeux auxquels il joue. Dans ce cas, au-delà d'une interprétation, il prend position par rapport à ces questions.

Dans un premier temps, nous présenterons une réflexion sur les éléments critiqués dans les jeux vidéo. Ensuite, nous verrons que la critique peut se produire dans un moment hors jeu et qu'elle est nécessairement formalisée car elle implique de prendre position.

1. Qu'est-ce qui est critiqué ?

Selon Sébastien Genvo (2008), qui s'inspire des travaux en ludologie de Gonzalo Frasca, il existe trois niveaux dans lesquels peuvent s'exprimer des représentations idéologiques :

Le premier est celui de l'histoire, des événements mis en jeu : « ceci inclut les caractéristiques des objets et personnages, le contexte, les arrangements, et les scènes cinématiques. Par exemple, un simple changement d'apparence des personnages peut transformer *Quake* en un match à mort entre Israéliens et Palestiniens » (Frasca, 2003 : 232). [...] Le second niveau se situe dans la manipulation des règles. En somme, ce que le joueur peut faire à l'intérieur du modèle de jeu. Est-il libre par exemple d'attaquer d'autres participants dans un jeu en ligne sans que cela ne trouve de justification vis-à-vis des objectifs qui lui sont assignés ? Le dernier niveau concerne enfin les objectifs à atteindre, ce que le jeu propose au joueur de faire pour progresser. Doit-il délivrer une princesse (comme dans *Super Mario Bros.*) ou massacrer les habitants d'un village atteints par une étrange maladie (*Resident Evil 4*) ? Ces différents niveaux sont bien sûr en interaction, pouvant véhiculer de concert un même message, ou alors faire naître des contradictions. (Genvo, 2008 : p. 47)

Dans l'introduction de ce mémoire, nous avons vu que de nombreux·se·s chercheur·euse·s proposent des analyses de contenu idéologique des jeux vidéo. Ces travaux sur le *game* adoptent une posture critique vis-à-vis des jeux vidéo, telle que nous la décrivons ici. Par exemple, Stephen Kline et al. (2003) proposent le concept de *masculinité militarisée* pour désigner un discours dominant dans l'industrie du jeu vidéo autour de la guerre, du combat et de la conquête qui s'exprime dans les trois niveaux décrits précédemment. Comme nous le soulignons en introduction, les chercheur·euse·s qui analysent le contenu des jeux vidéo les abordent avec leur point de vue, en tant que joueur·euse·s. Ainsi nous précisons qu'ils se risquent à généraliser leur expérience personnelle d'interprétation de la pratique. Néanmoins, celles-ci ne sont pas à être invalidées pour autant : ce sont des critiques formulées à l'égard des jeux vidéo parmi d'autres.

D'ailleurs, au sein même du monde académique, les analyses peuvent être divergentes, à l'instar de celles portées sur le jeu vidéo *Tomb Raider*. Dans ce jeu d'action et d'aventure, le·la joueur·euse incarne *Lara Croft*, une héroïne qui pille des tombes. Selon Kennedy (2002), deux analyses s'affrontent dans les études du jeu vidéo : d'un côté, celle qui considère *Lara Croft* comme une icône féministe car il s'agit d'une des premières héroïnes fortes dans l'histoire du jeu vidéo. De l'autre, celle qui considère ce personnage comme une consécration de la fétichisation du corps de la femme via l'hypersexualisation du personnage de *Lara Croft* (tenue légère, poses suggestives, etc.). Néanmoins, d'autres interprétations sont possibles. Par exemple, notre informateur Nathan identifie dans *Tomb Raider* une problématique autour de la colonisation : « *Je pense que c'est pas le plus gros problème du personnage de Lara Croft son hypersexualisation. Avec une lecture plus actuelle, c'est quand même une bourgeoise qui va piller des tombes dans des pays pauvres. On peut avoir ce genre de lecture* »

là. C'est complètement ok dans le jeu de faire ça, le jeu, à aucun moment te dit : la colonisation, pas ouf. » [Nathan, 26/04/2022]

Fig. 12 *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996 comparé à *Tomb Raider : anniversary*, Eidos Interactive, 2007. © NeoGamer



Tomb Raider est une célèbre franchise de jeux d'action-aventure avec une vue à la troisième personne mettant en scène Lara Croft, une pilleuse de tombes. Celle-ci est missionnée à parcourir le monde pour retrouver divers artefacts.

2. Critiquer hors-jeu

En nous concentrant sur les discours des informateur·rice·s lors des entretiens, nous avons pu mettre en avant deux éléments intéressants. Premièrement, *critiquer* se produit en dehors de la séance de jeu, c'est-à-dire que cette pratique ne se produit pas simultanément. En effet, dans notre conception théorique, critiquer est l'étape qui précède s'engager : le plaisir de jeu n'est pas affecté et le·la joueur·euse ne modifie pas son comportement. Critiquer est pleinement intellectuel, cela demande une formalisation de sa pensée : il s'agit de prendre position, de donner son opinion.

Cette formalisation peut se faire de différentes manières, elle peut rester personnelle et ne pas être diffusée mais elle peut également être partagée à son entourage, voire sur les réseaux sociaux. Certain·e·s joueur·euse·s proposent des analyses de leur pratique en rédigeant des articles sur des blogs ou dans des journaux spécialisés. Il existe également des vidéastes, à l'instar d'Usul³⁹, qui se spécialisent dans la critique de jeux vidéo.

Usul est marxiste et ça, c'est admis dès le 3615. Quand il parle de presses JV, de développeurs et de ce genre de choses, il y a tout de suite des analyses qui viennent en termes de lutte des classes. Ça m'a beaucoup plu et je pense que ça a contribué à mon développement... à me diriger vers ça, parce qu'il le faisait de façon humoristique et donc ça m'a sensibilisé à cette thématique-là. [Martin, 21/04/2022]

Le témoignage de Martin montre d'ailleurs que suivre ces analystes est également une manière de formaliser ses critiques. Il démontre également une forme de plaisir dans la critique

³⁹ Usul est un vidéaste et un journaliste, il s'est fait connaître avec sa web-série *3615 Usul*, diffusée sur le site spécialisé en jeux vidéo, *jeuxvidéo.com* : <https://www.jeuxvideo.com/chroniques-video-3615-usul.htm>

politique qui devient une pratique à part entière autour de laquelle des communautés se forment : par exemple, Usul est suivi par des centaines de milliers de personnes.

Dans le cadre de notre recherche, l'entretien a été aussi l'occasion pour Arthur de formaliser sa critique :

Mais c'est vrai que je ne m'étais jamais posé la question par exemple : « pourquoi tel jeu rajoute un personnage transgenre, est-ce que c'est parce que ça peut être politique aussi ? » Je [n'] y ai pas pensé et ça oui, je vais peut-être maintenant réfléchir un peu plus. [Arthur, 07/01/2022]

Dans le cas d'Arthur, il s'est, au fur et à mesure, exprimé sur des éléments qu'il ne qualifiait pas de politiques. L'entretien a été en effet l'occasion pour lui de traduire des pensées qu'il n'avait jamais réellement formulées de cette façon. Pourtant, bien que notre entretien ait participé à encadrer ses réflexions, elles n'étaient pas influencées par celui-ci car nous ne partageons pas notre opinion sur les jeux dont nous discutons. Pour rappel, nous avons abordé nos entretiens progressivement en évitant d'utiliser des termes clivants. Ainsi, nous n'utilisons pas le terme « politique », c'est d'ailleurs pourquoi il désignait par exemple l'inclusivité comme une « valeur »⁴⁰.

Deuxièmement, ces prises de position en dehors de la pratique démontrent un plaisir négocié de la part des joueur·euse·s. En exprimant une opposition à des représentations dans un jeu joué par exemple, nous apprenons que d'autres éléments agréables dans le jeu compensent ce désaccord. Les exemples de Claire ou de Nathan, cités en introduction de ce chapitre, illustrent ce cas. Bien que nous n'en sachions pas davantage sur ces autres éléments appréciés, nous pouvons déterminer qu'ils compensent le désaccord et permettent aux joueur·euse·s d'ignorer les représentations idéologiques qui posent problème.

C. S'engager

Nous avons cherché à comprendre comment les joueur·euse·s s'engagent par rapport aux discours d'un jeu vidéo. Cette piste nous a conduite à explorer à nouveau un riche débat des sciences du jeu autour de la notion d'engagement. Il est alors d'abord nécessaire de définir « s'engager » dans le cadre de ce travail. Ensuite, nous appréhenderons comment les joueur·euse·s s'engagent.

⁴⁰ Nous avons tranché en faveur du terme idéologie pour permettre de correspondre au vécu des informateur·rice·s. Voir la section « champ lexical » de l'introduction générale.

1. Définir l'engagement

Nous avons effectué une recherche théorique sur la notion d'engagement que nous allons présenter ci-après. Nous commencerons par une lecture sociologique proposée par Howard S. Becker. Ensuite, nous nous concentrerons sur son usage dans les sciences de jeu, qui est l'objet d'un débat structurant au sein de la discipline. Enfin, nous définirons l'engagement en tant qu'il s'inscrit dans notre travail de recherche.

1.1. L'engagement dans la littérature sociologique

Notre première approche de la notion d'engagement sera nourrie par les réflexions du sociologue Howard S. Becker, qui propose en 1970 un texte⁴¹ synthétique de l'utilisation de ce concept en sociologie.

La notion d'engagement a un usage très large : il permet de décrire toute « *forme d'action caractéristique de groupes ou de personnes spécifiques* » (Becker, p.1). Dès lors, cette notion est utilisée pour décrire de nombreux phénomènes mais a été très peu analysée et, de part son sens très large, est sujette aux ambiguïtés. L'engagement peut être utilisé pour expliquer « *les comportements cohérents* » (p.2), c'est-à-dire le fait de poursuivre une activité pendant une certaine période temporelle de manière cohérente. La notion de cohérence du comportement humain est un des problèmes fondamentaux des sciences sociales selon Becker : la plupart des tentatives d'explication sont vivement critiquées. Finalement, le concept d'engagement est « *une tentative de résolution sociologique du problème de la cohérence du comportement humain* » (p.4). Pour éviter de tomber dans un raisonnement tautologique qui consisterait à expliquer que « *l'engagement produit des trajectoires d'engagement cohérentes* » (p.4), Becker propose d'analyser ce qu'il nomme les *paris adjacents*, ce sont les éléments antérieurs qui contraignent les personnes à tenir leur engagement. Pour ce faire, il faut s'intéresser aux « *actions antérieures des personnes mettant en jeu des intérêts initialement éloignés de la poursuite d'une trajectoire cohérente d'activité ; une reconnaissance de la part de la personne de son engagement dans quelque chose d'initialement extérieur à son activité ; et la trajectoire cohérente en résultant.* » (p.5).

1.2. L'engagement dans la littérature des sciences du jeu

Dans les sciences du jeu, l'engagement est associé à la notion d'immersion qui « *est généralement présentée, par défaut, comme l'état idéal que tout joueur devrait atteindre lorsqu'il entre en contact avec un univers virtuel.* » (Barnabé et Delbouille, 2018 : p.1). Être en

⁴¹ Traduit par Marc-Henry Soulet, Diane Baechler et Stéphanie Emery Haenni en 2006.

immersion implique d'être coupé·e du monde extérieur, d'oublier le temps qui s'écoule et son propre corps, d'être pris dans le monde virtuel comme s'il n'existait plus que celui-ci. La notion d'immersion soutient la thèse du cercle magique de Huizinga qui définissait les mondes ludiques comme « *des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières* » (Huizinga, 1988 : p.30). Néanmoins cette thèse est à présent fortement critiquée par de nombreux·ses chercheur·euse·s qui démontrent comment le quotidien s'articule avec la pratique de jeu⁴². Pourtant, le terme *immersion* reste courant dans l'industrie vidéoludique et est utilisé comme critère de qualité du jeu vidéo. Dans le monde de la recherche, l'immersion est également l'objet de plusieurs travaux, notamment en psychologie avec la théorie du *flow*⁴³.

La notion d'immersion est notamment critiquée car elle « *véhicule l'idée que cet engagement est atteint mécaniquement et passivement dès lors que le joueur interagit avec un système ludique (ce qui nie, entre autres, les phases d'apprentissage et d'appropriation nécessaires à l'appréhension de ces dispositifs)*. » (Barnabé et Delbouille, 2018 : p.1) Barnabé et Delbouille opposent aux concepts de l'immersion et de l'engagement, la réflexivité. Elles expliquent que la mise à distance est nécessaire à l'activité, s'appuyant notamment sur Henriot : « *si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se retrouve aliéné : on ne joue plus* » (cité par Barnabé et Delbouille, 2018 : p.2). Nous retrouvons dans ce concept, les éléments que nous avons développés précédemment sur le cadre ludique. Cette approche soutient en effet que jouer, c'est faire-semblant, prétendre, « faire comme si ». Cette attitude ludique nécessite une mise à distance qui est incompatible avec l'idée d'immersion telle que nous venons de la définir.

1.3. Notre conception de l'engagement

Tout d'abord, l'engagement tel que nous l'utilisons dans le cadre de ce travail est à concevoir dans sa dimension politique. En nous appuyant sur la conception d'Howard Becker, s'engager implique pour les joueur·euse·s de rester cohérent envers les valeurs idéologiques qu'ils portent au quotidien. Comme l'explique le sociologue, il serait nécessaire d'analyser les *paris adjacents* qui poussent les joueur·euse·s à tenir leurs engagements au quotidien, en dehors du jeu. Nous n'avons pas eu l'occasion de réaliser cette analyse dans le cadre de ce

⁴² Voir par exemple l'ouvrage : Ter Minassian, H. et al. (2021). La fin du *game* ? Les jeux vidéo au quotidien. Presses universitaires François-Rabelais.

⁴³ Voir CSÍKSZENTMIHÁLYI M. (1990), *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row.

travail mais nous considérons que ces paris adjacents sont transposés dans les jeux vidéo lorsqu'on s'engage : le·la joueur·euse agit dans le jeu comme iel le ferait dans son quotidien.

Néanmoins, comme nous l'avons exposé tout au long de ce travail, il existe une alternance du desserrement et du resserrement du quotidien avec la pratique qui dépend du style de jeu adopté, du contexte et de l'état d'esprit du·de la joueur·euse. Dès lors, notre analyse intègre les notions d'immersion mais également de réflexivité, de second degré : il existe, selon nous, plusieurs styles de jeu qui sont plus ou moins engagés.

Par ailleurs, s'*engager* implique de resserrer ce lien avec le quotidien en faisant pénétrer ses valeurs dans la pratique. Notre conception de l'engagement n'a donc pas une dimension passive. L'engagement tel que nous le décrivons suggère un mouvement inverse : le·la joueur·euse importe ses idées dans sa pratique en adoptant un style de jeu impliquant son éthique, ses idéologies. A cela s'opposent des styles de jeu mettant à distance la pratique avec les idées que nous avons décrites précédemment.

Dans le cadre de ce travail de conceptualisation, s'*engager* s'inscrit dans la continuité de *critiquer*, tel que nous l'avons défini précédemment. Après avoir pris position vis-à-vis des représentations idéologiques, le·la joueur·euse peut y réagir en s'engageant. Nous allons à présent explorer l'idée que le sentiment de responsabilité renforce l'engagement.

2. Se sentir responsable

Le jeu vidéo permet à son·sa récepteur·rice de participer activement. Dans les sciences du jeu, cette caractéristique est appelée *l'interactivité*. L'idée que ce soit une spécificité propre de cet objet culturel est néanmoins controversée car toute œuvre d'art interagit plus ou moins avec son·sa récepteur·rice, ne serait-ce que par l'interprétation qu'iel lui donne. Néanmoins, nous ne proposons pas ici d'approfondir ce débat⁴⁴, tenons-nous à l'idée que le jeu vidéo est un objet culturel avec une forte interactivité. Cette forte interactivité peut avoir pour conséquence d'augmenter l'engagement des joueur·euse·s dans la pratique, comme le signale Arnaud :

Si on n'est pas d'accord, on a qu'à ne pas jouer, on est encore libre d'accepter le message comme on le souhaite. Après, pour moi, ce qui peut être un peu plus gênant dans le cas des jeux vidéo, c'est que, dans les jeux vidéo on n'est pas que spectateur. On contrôle aussi le [personnage] en soi, alors si on est gêné ou dérangé, bah là, en tant que spectateur, on pourrait se contenter de zapper, là ce [n'] est pas vraiment le cas : on sera directement gêné par la situation, si on est gêné. [Arnaud, 13/01/2021]

⁴⁴ Dominic Arsenault (2006), Julie Delbouille (2019), Vincent Berry (2009), Vinciane Zabban (2012) en proposent notamment une synthèse.

Arnaud explique « *qu'on n'est pas que spectateur* », autrement dit, il est également acteur du jeu vidéo. La participation active qu'il possède dans le déroulement des événements du jeu le pousse à se sentir plus investi émotionnellement, et donc de ressentir une forme de responsabilité, voir de culpabilité si les actions ne lui conviennent pas d'un point de vue moral.

Plus le·la joueur·euse se sent responsable, voire culpabilise, du déroulement des événements narratifs, plus iel s'engage idéologiquement. L'extrait du témoignage de Nathan illustre cette expérience :

Du coup, la première fois que tu es confronté à une scène de violence, que tu y participes ou pas, quels que soient les choix que tu fais, mais ça va avoir un impact sur le moral de tes bonhommes. Dans plein de jeux les choix éthiques sont de surfaces, dans *This War of Mine*, quand tu fais des choix, tu vois les répercussions directement et le jeu te dit très vite – bon évidemment c'est un jeu, donc personne ne souffre parce que c'est un jeu, il [n'] y a pas de vraies personnes derrière – mais dans le cadre du jeu, tu fais du mal à des gens. Parce que quand tu rentres dans une maison pour voler des choses par exemple, dans 99% des jeux, globalement tout le monde s'en fout ou c'est des mécaniques, des retours, des feedbacks de jeux qui sont superficiels : tu vas devoir payer une amende ou perdre en réputation ou en karma. Dans le meilleur des cas, c'est ce qui se passe, mais dans la majorité des cas, il ne se passe rien. Tu peux cambrioler une ville entière sans qu'il y ait des répercussions, le jeu ne va jamais te faire aucun jugement, c'est une source de revenu comme une autre. Dans *This War of Mine*, tu voles quelqu'un, tu voles quelqu'un. Quelqu'un que potentiellement tu vas retrouver mort plus tard parce que tu lui auras volé à bouffer. [Nathan, 26/04/2022]

Selon Nathan, voler dans un jeu vidéo est une action relativement banale, pourtant il se sent coupable de le faire lorsqu'il joue à *This War Of Mine*. Pour comprendre cette expérience, nous nous appuyons sur les travaux de Jaroslav Švelch (2010) qui étudie les facteurs impactant l'engagement éthique des joueur·euse·s⁴⁵. Il propose une typologie des différents styles de jeu dont certains éléments s'approchent de nos résultats.

Tout d'abord, Švelch propose le style de jeu *honnête*, où le·la joueur·euse projette son code moral directement dans la fiction. Il définit également ce mouvement comme une projection et non pas comme une influence du jeu sur le·la joueur·euse. Dans le cas d'Arthur, nous décelons cette alternance entre l'engagement et la mise à distance :

Sur des jeux où par exemple, il y a le choix entre tuer ou sauver quelqu'un. Des fois, il y a des valeurs morales qui agissent en fonction de... déjà, je me mets dans un peu dans la peau du personnage, à sa place je dirais « qu'est-ce que je ferai ? » Et même si par exemple, le personnage peut être mauvais. Des fois, il y a mes valeurs morales qui vont prendre le dessus. Je vais dire « bah non, je [ne] vais pas le tuer, ça [ne] se fait pas », il y'a des fois je vais dire « lui, tac il prend sa cartouche ». [Arthur, 07/01/2022]

Arthur, comme Nathan va impliquer ses idées dans un jeu plutôt que dans un autre car il adopte des styles de jeu différents en fonction de son état d'esprit et du contexte. Dans le cas d'une mise à distance, le jeu de rôle est un autre style de jeu identifié par Švelch (2010). Celui-

⁴⁵ L'approche de Švelch s'inscrit également dans l'analyse du *game*. Puisque nous nous concentrons sur le *play*, nous nous limitons à mentionner les aspects convergents de son travail.

ci correspond à l'idée de « faire semblant » et de mettre de côté ses propres idées en jouant un « rôle ». Une attitude que nous retrouvons dans l'expérience de Charles :

Dans la majeure partie des cas - je [ne] dis pas tout le temps, mais de temps en temps - ça me fait rire de jouer un méchant. Mais dans la majeure partie des cas, je vais avoir tendance, dans des jeux comme *Fable* ou autre, à faire des actions positives, que ce soit dans le jeu vidéo dans le jeu de rôle ou autre. C'est aussi parce que je m'y retrouve plus et ce genre de choses. [Charles, 25/11/2021]

Charles peut s'amuser à « jouer un méchant » et dans ce cas, il n'est pas engagé, il garde une distance réflexive entre sa pratique et son quotidien. Néanmoins, il préfère généralement adopter un style de jeu qui engage plus ses valeurs dans sa pratique.

Fig. 13 Fable, Lionhead Studios, 2004 © gamecash.fr



Fable est un jeu d'aventure avec une vue à la troisième personne. Le-la joueur·euse incarne au départ un enfant qui a perdu sa famille et son village suite à l'attaque de bandits. Il découvre qu'il possède des pouvoirs et intègre une académie pour apprendre à maîtriser ses dons. Une fois devenu adulte, il part explorer le monde imaginaire d'Albion, à la recherche de sa sœur disparue. Il remplit des missions et combat divers ennemis au cours de son aventure. La spécificité du jeu est la dimension de *rôle play* : en plus d'avoir un équipement personnalisable, au fur et

à mesure des décisions prises par le-la joueur·euse, le personnage va changer d'apparence en fonction de certaines tendances morales.

Cette alternance entre engagement et mise à distance peut également s'expliquer par ce que Švelch (2010) décrit comme un style de jeu basé sur l'exploration, où le-la joueur·euse va tester toutes les possibilités de choix du jeu. Dans cette configuration, nous retrouvons une caractéristique importante du jeu mis en avant par Manuel Boutet (2012) : la répétition.

Souvent quand les gens rejouent le jeu qu'ils se disent : « j'ai joué gentil, maintenant je vais jouer méchant ». [Nathan, 26/04/2022]

Dans le genre de jeux qui me demandent de faire des choix comme ça, je vais souvent faire deux parties : faire une première partie où je suis en cohérence avec ma morale et puis une autre partie où je me dis « Ok je passe dans du pur jeu, je m'en détache complètement ». Je teste des trucs et du coup, ce ne sont plus des choix engagés. C'est plus la responsabilité morale qui est dedans. La première partie par contre, j'essaie de la jouer en me disant « OK, qu'est-ce que je veux ? Qu'est-ce que j'aurais fait moi ? Qu'est-ce que j'aurais désiré voir ? ». [Martin, 21/04/2022]

Cette analyse conforte notre conception de la variabilité des styles de jeu. Les joueur·euse·s vont en effet multiplier les parties et vont tester, explorer, jouer différemment. Nos résultats

montrent que la répétition de la pratique a un impact sur l'expérimentation des idéologies puisque différents styles de jeu vont être mis en pratique.

Ainsi, nous venons d'analyser que se sentir responsable du déroulement narratif du jeu vidéo renforce l'engagement du·de la joueur·euse. Nous allons à présent analyser comment sa manière de jouer et son plaisir de jeu vont être affectés positivement ou négativement selon qu'il s'oppose ou partage les représentations idéologiques véhiculées.

3. S'engager et le plaisir de jeu

Tout d'abord, rappelons que la qualité de l'expérience du jeu reste importante au-delà de tout positionnement idéologique :

Si je joue à des jeux militants, c'est en général parce que d'abord ils sont bien dans leur écriture et dans leur *gameplay*, et ensuite tu peux te laisser toucher par le militantisme du propos ou être révolté par un propos. [Martin, 21/04/2022]

Dans le témoignage de Martin, l'importance d'une expérience vidéoludique de qualité passe avant le discours qu'il partage. Partager les idéologies n'est donc pas suffisant pour ressentir du plaisir ludique.

A partir du moment où on écrit une histoire, on donne son point de vue quoi qu'il arrive. Du coup, ce qui fait qu'on va plus ou moins aimer une histoire ou un jeu, c'est qu'on va être plus ou moins d'accord avec la personne en question. [Arnaud, 13/01/2021]

Arnaud exprime dans cet extrait que son plaisir de jeu est affecté positivement lorsqu'il partage les représentations idéologiques de la personne qui a conçu le jeu vidéo. Notons qu'il affirme à un autre moment de l'entretien⁴⁶ que celles-ci le laissent plutôt neutre. Nous comprenons dès lors qu'être d'accord est un bonus, une aubaine, dont Arnaud peut se passer. Ainsi, cet exemple montre que nous ne pouvons pas simplement opposer être d'accord/ne pas être d'accord, car ces situations n'affectent pas symétriquement le plaisir de jeu. C'est pourquoi, nous allons à présent, nous concentrer sur la manière dont cette prise de position affecte le plaisir de jeu lorsque les idéologies sont partagées et lorsqu'elles ne le sont pas.

⁴⁶ Voir l'extrait cité dans la section « interpréter ».

3.1. Partager les idéologies

Partager les idéologies représentées dans un jeu vidéo augmente le plaisir ludique. Alors que nous cherchions à découvrir comment cela se produit, nous nous sommes de nouveau confrontée à la difficulté que représente échanger en entretien sur des moments « allant-de-soi » : expliquer en quoi partager les idéologies affecte positivement le plaisir de jeu est plus ardu que de s'exprimer sur la manière dont les idéologies l'affectent négativement. Nous avons donc cherché un profil particulier pour développer l'expérience *partager les idéologies* : des personnes jouant à des jeux qu'ils considèrent comme « politiques ». En effet, nous faisons l'hypothèse que les personnes se dirigeant volontairement vers ce genre de jeu ressentent du plaisir à partager les discours diffusés et pourraient donc nous en dire davantage sur leurs motivations.

Les témoignages de Martin et Nathan, tous deux engagés politiquement au quotidien et qui jouent à des jeux qu'ils considèrent comme politiques, nous ont permis dans un premier temps de mettre en lumière qu'être en désaccord avec les visions proposées peut être une habitude, dans le sens où accepter de « faire avec » est une nécessité pour profiter des jeux dont ils ne partagent pas majoritairement la vision du monde.

De toute façon, le truc c'est qu'on est confronté dans le monde réel à des choses qui sont... On est quand même dans un monde capitaliste, de droite, plutôt conservateur... Du coup, quand on n'est aucune de ces trois choses, on est confronté en permanence à des choses qui vont dans ce sens-là. On a donc globalement l'habitude d'accepter ça... Je veux dire, il y a tellement de films et de séries qui sans aller jusqu'à glorifier, le banalise, que ce [n'] est pas pire dans les jeux vidéo. [...] De toute façon, on négocie en permanence avec nous même, on fait des compromis en permanence dans les jeux autant que dans la vie d'une manière générale. On est dans le monde dans lequel on est, on peut avoir un degré de tolérance plus ou moins important, et s'interdire de jouer avec des jeux qui sont un peu trop complaisant avec certaines choses. [Nathan, 26/04/2022]

C'est un peu particulier parce que de base donc moi dans ma vie de tous les jours, je réfléchis vraiment beaucoup en termes de lutte des classes. En fait, je me rends compte que naturellement dans le jeu vidéo de manière générale, j'ai tendance à avoir un comportement très bourgeois on va dire, avec une volonté de domination, de conquête, et ce genre de choses. Du coup, je vais avoir une position naturelle qui va se mettre en opposition à mes valeurs. [Martin, 21/04/2022]

Ne pas partager les idéologies portées par un jeu vidéo n'est donc pas nécessairement un frein à la pratique : d'autres éléments pourront donner du plaisir ludique et contrebalancer le désaccord. Néanmoins, lorsque les joueur·euse·s se trouvent globalement en désaccord avec les normes portées par la société actuelle, qu'ils considèrent que l'industrie vidéoludique les reproduit et qu'ils ne parviennent pas à « s'y faire », se diriger vers des jeux proposant une alternative idéologique permet de profiter de cette pratique ludique tout en étant en accord avec leurs idées. Au-delà d'un objectif militant, sur lequel nous reviendrons dans la section suivante, il s'agit d'un enjeu de bien-être émotionnel.

3.2. S'opposer aux idéologies

Lorsque l'on s'engage, être en désaccord avec les représentations idéologiques d'un jeu vidéo affecte négativement le plaisir ludique. Pour rappel, ignorer cette position permet au plaisir de jeu de ne pas être affecté, mais il s'agit de se limiter à *critiquer*, ce que nous avons développé précédemment.

En fait, les cas où ça me dérange réellement, ça va être le cas où ça va être des choses qui sont complètement contraire à mes idées, qui vont être mises en avant et qui vont un peu prôner, faire l'apologie de ces idées-là. [Charles, 25/11/2021]

Je sais déjà que tel jeu va aller dans tel sens et que je [n'] ai pas envie d'avoir ce genre d'expérience, du coup, quand je [n'] pas envie, je [n'] y vais pas. Des fois, on peut être un peu pris par surprise et généralement, j'arrive à garder la distance. Mais des fois, ça peut arriver [...] que j'arrête de jouer à un jeu temporairement ou définitivement parce ça fait trop écho à des choses du monde réel. [Nathan, 26/04/2022]

S'engager, c'est impliquer les problématiques socio-politiques du quotidien dans sa pratique. La mise à distance nécessaire à l'attitude ludique telle que décrite par Henriot (1989) est réduite. Lorsque l'on s'oppose aux idéologies, le cadre ludique peut se rompre. Jouer le jeu, faire-semblant, se révèle difficile quand « *ça fait trop écho à des choses du monde réel* ». Eviter de jouer aux jeux qui ne conviennent pas, à l'instar de Nathan dans cet extrait, permet de contourner cette difficulté. Néanmoins, nous explorerons dans la section suivante qu'il existe d'autres manières de négocier son plaisir ludique.

4. Négocier son plaisir ludique en s'engageant

Nous venons de voir que, puisque s'engager implique de resserrer le lien entre son quotidien et sa pratique, il existe un risque de perdre son attitude ludique dans le cas où l'on s'oppose aux représentations idéologiques. Cette rupture peut aboutir à l'arrêt du jeu incriminé mais il est aussi possible de négocier son plaisir ludique : détourner et agir en cohérence avec ses idées.

4.1. Détourner

Selon Barnabé (2019), il existe plusieurs manières de *détourner* un jeu vidéo : le détournement par réagencement de la structure du jeu (du *game*) et le détournement par une performance ludique inédite (du *play*).

Dans le premier cas, il s'agit d'une modification de l'objet-jeu. S'engager avec ce type de détournement pourrait se manifester par le *modding*. Cette pratique désigne l'intégration de nouveaux éléments dans le jeu (en modifiant le code par exemple) par des personnes ne faisant pas partie de l'équipe de conception. Nathan n'a pas participé à *modder* un jeu mais il a été témoin d'une telle modification dans le jeu *Civilization VI*:

Après, que ce soit pour Civilization ou pour certains autres jeux, tu as le fait que des gens s'emparent du jeu, et notamment par des *mods*. Des communautés de joueurs et de joueuses se disent : « moi je vais essayer de rajouter des choses dans le jeu ». Souvent ça va être cosmétique, augmenter la qualité de vie du jeu, que la mini *map* soit plus cool, qu'on ait plus d'infos sur la façon de jouer,... mais ça peut être aussi... Par exemple dans Civilization, avant que cela devienne une mécanique de jeu officielle, qui a été retravaillée, c'est la dépression des ressources et les changements climatiques. A trop polluer, finalement la planète te répond. Après, c'est abordé dans un angle très capitaliste de « c'est le progrès qui nous sauve ». Mais c'est quand même une thématique qui a été incluse dans le jeu, je ne sais pas à quel niveau c'est politique et idéologique, mais toujours est-il que ça a été implémenté alors qu'avant c'étaient des mods de joueurs et de joueuses qui avaient créé ça. [Nathan, 26/04/2022]

Les *Civilization* sont une série de jeux de stratégie où le·la joueur·euse doit y développer sa civilisation en tenant compte de nombreux paramètres. D'après Nathan, des personnes ont ajouté un *mod* intégrant l'impact écologique de la civilisation. Ce *mod* a été suffisamment apprécié pour que les développeur·euse·s du jeu l'intègrent officiellement. Nous ne pouvons pas affirmer que les personnes ayant créé le *mod* se sont engagées en intégrant leurs valeurs écologiques dans leur pratique, mais cet exemple permet d'illustrer comment le *détournement du game* peut être une manière de s'engager. Malheureusement, aucune des personnes que nous avons rencontrées n'a usé de cette pratique. Néanmoins, il existe de nombreux cas de *modding* politique. Par exemple, le collectif féministe français *Women in Games* qui œuvre pour une meilleure représentativité des femmes dans les jeux vidéo, a proposé l'action *GenderSwap* pour dénoncer les attitudes stéréotypées des personnages féminins par rapport aux personnages masculins. L'idée était de *modder* des jeux connus en inversant les attitudes corporelles : « *Déhanchés surjoués, danses sensuelles, poses suggestives, minauderies constantes et sexualisation exagérée : découvrez les hommes des plus grosses licences du jeu vidéo comme vous ne les avez jamais vus !* »⁴⁷.

Précédemment, nous avons développé le témoignage de Catherine qui triche en jouant aux *Sims*. Bien que nous puissions considérer la triche comme une forme de détournement du *game*, notons que cette pratique est répandue et bien connue des développeur·euse·s des *Sims*. Catherine utilise des codes à inscrire dans l'interface du jeu : ces codes sont intégrés dans l'œuvre originale. En effet, ce sont initialement des outils utilisés par les développeur·euse·s pour tester le jeu. Les joueur·euse·s peuvent néanmoins les utiliser : bien

⁴⁷ Victoria. (2022, février). *Women in Games France présente Gender Swap*. [Womeningamesfrance.org. https://womeningamesfrance.org/genderswap/](https://womeningamesfrance.org/genderswap/) [consulté le 10/08/2022]

que ce soit usuellement considéré comme de la triche car elle permet d'éviter les difficultés du jeu, cette pratique n'enfreint aucune règle et ne porte préjudice à personne.

Dans le deuxième cas, le détournement du *play*, l'objet-jeu reste intact ou presque. Il s'agit de donner une autre signification aux éléments du jeu (gestes, objets, etc.) : « *Les composants du jeu font l'objet d'une appropriation, de telle sorte que leurs significations sont subverties, déformées ou par ailleurs altérées pour produire un sens qui n'est pas originaire de l'univers du jeu* » (Barnabé, 2019 : p. 89). Du point de vue de l'engagement politique, il existe plusieurs manières de détourner le *play*, par exemple la manifestation. Dans cette situation, les joueur·euse·s vont détourner le *play* en organisant par exemple des sit-in ou des marches au sein du jeu en utilisant leur personnage. Arthur raconte avoir connu un exemple de ce genre de mouvement dans le jeu *Habbo* :

Il y avait une vieille polémique par rapport à *Habbo*. Ils avaient interdit le personnage à coupe afro noir. Il y avait eu un boycott : il y avait des svastikas qui étaient formées dans les piscines et tout, il y avait même un nom de code. J'ai oublié le nom de code mais ouais, j'en ai beaucoup entendu parler. Et la preuve, c'est que par exemple sur *Habbo*, ça a marché. Le truc c'est qu'en gros, les personnages qui étaient afro à peau noire, ils venaient, ils formaient des svastikas et ils bloquaient les accès aux gens pour entrer ou pour sortir dans une telle pièce. Et du coup, en plus d'embêter les devs, ça embêtait aussi les joueurs et du coup la solution la plus simple c'était d'autoriser les personnages afro à peau noire. Et du coup, moi j'ai trouvé ça bien. En plus il me semble qu'à l'époque ça a été fait par *Anonymous*, ça avait apporté un truc bien. Et ouais, si ça amène du positif, moi je suis pour. Et même si à contrario c'est dommage, que ça embête certains joueurs dans leur progression du jeu, si ça permet de faire réagir les devs sur un point, moi ouais mais je suis totalement pour. [Arthur, 07/01/2022]

Fig. 14 Habbo, Sulake Corporation, 2000 © me.me



Habbo est « un monde virtuel prévu pour les adolescents âgés d'au moins 13 ans. Les joueurs y incarnent un avatar, personnage virtuel qu'ils ont la possibilité de personnaliser. Ces derniers évoluent dans des appartements créés par les joueurs ou l'équipe du site et peuvent interagir avec les autres utilisateurs principalement par le biais d'un chat. L'inscription et l'utilisation du site est gratuite mais des contenus supplémentaires comme du mobilier ou des abonnements peuvent être obtenus après paiement. Le jeu est surveillé par

des modérateurs. »⁴⁸ L'illustration correspond à la description réalisée par Arthur.

Arthur décrit le détournement de gestes pour créer des svastikas afin de dénoncer le racisme porté par la situation d'interdiction des personnages avec une coupe afro à la peau noire. Cette manifestation, a d'ailleurs obtenu gain de cause et a poussé les développeur·euse·s à changer

⁴⁸ Habbo. Wikipédia.org. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Habbo> [Consulté le 05/08/2022]

la règle. Cet exemple permet d'illustrer comment il est possible de s'engager en détournant le *play*.

Enfin, notons que les détournements peuvent être une manière de s'engager, non pas contre les représentations portées par le jeu vidéo, mais contre des problématiques socio-politiques du quotidien. Cette situation nécessiterait une autre conceptualisation à ajouter à notre modèle (*réfléchir, interpréter, critiquer et s'engager*) car dans ce cas, le jeu vidéo devient un moyen d'expression et n'est plus l'objet de la pratique. Par souci de limiter notre angle de travail, nous n'avons pas poursuivi cette piste.

4.2. Agir en cohérence avec ses idées

Précédemment, nous avons précisé que le jeu vidéo était un objet culturel interactif en ce qu'il demande une participation active des joueur·euse·s. En effet, le·la joueur·euse contrôle le déroulement du jeu : iel choisit quand iel joue et quand iel arrête, iel dirige l'action et le récit grâce aux boutons de son clavier, de sa souris ou de sa manette, etc. Evidemment, cette participation est cadrée par le code des développeur·euse·s, le·la joueur·euse n'a donc pas la possibilité d'agir d'infinie manières. L'agentivité est le terme utilisé par les sciences du jeu pour désigner la possibilité plus ou moins grande pour les joueur·euse·s. de faire des choix.

Lorsqu'un jeu vidéo permet une agentivité suffisante, le·la joueur·euse peut agir en cohérence avec ses idées. En effet, une manière de s'engager dans le jeu vidéo est de diriger le récit (le plus souvent à travers le personnage joué) en fonction de ses valeurs, comme iel le ferait en dehors du jeu, dans son quotidien. Par exemple, Catherine joue uniquement des personnages féminins et lesbiens dans sa pratique des *Sims* : elle fait le choix qui correspond à sa vision idéologique.

Nous avons analysé que dans certaines situations, le résultat du choix n'est pas celui escompté par le·la joueur·euse et peut engendrer de la frustration. Svelch (2010) identifie également ce problème de l'incompréhension des conséquences des choix. La répétition permet également d'explorer ces différentes possibilités pour éviter de regretter la direction prise par le jeu.

C'est le genre de chose que j'avais vécu fort comme une trahison. [...] Je recherche souvent une sauvegarde ou bien en fait, en amont, quand je suis confronté à un choix où je me dis ça peut faire basculer tout ma partie, je vais voir sur un wiki, histoire de voir ce qui va arriver. [...] Du coup, je préfère revenir en arrière alors. Et en même temps, il y a un truc qui fait que... si c'est trop loin derrière, je [ne] vais pas revenir dessus. [Martin, 21/04/2022]

Faire des choix en fonction de ses idées n'est par contre pas nécessairement encouragé par le jeu et certaines décisions qui vont à l'opposé sont parfois les plus pertinentes en termes de *gameplay* (dans le cas où le style de jeu s'appuie sur *performer*).

Il faut que le jeu, qu'il y ait de vraies conséquences à tes choix. [...] C'est quand même assez rare les jeux qui font que tes actions ont de vraies conséquences. Pour revenir à *Bioshock*, au début c'est que globalement, il y a des petites filles qui sont – pour simplifier au maximum – porteuses de ressources. Tu peux les sauver mais tu as peu de ressources, ou bien tu peux les tuer et tu as beaucoup de ressources. C'est comme ça que c'est posé. Tu te dis, qu'en tant que pur choix de jeu, il vaut mieux les tuer. Sauf qu'en vrai, si tu les sauves, le jeu te donne finalement des récompenses qui compensent. Au final, le meilleur choix de *gameplay* est quand même de les sauver. Du coup, ça quand tu t'en rends compte, ou bien parce que tu le fais ou que tu vas te renseigner sur le jeu, tu te dis que c'est dommage. [Nathan, 26/04/2022]

Fig. 15 Bioshock Infinite, 2K Games, 2013 © gamingdebates.com



BioShock est une série de jeux vidéo de tir en vue à la première personne. Le dernier opus, **Bioshock Infinite** « se déroule en 1912 dans la cité flottante de Columbia. Le joueur y incarne Booker DeWitt, un ancien détective privé de la Pinkerton National Detective Agency, qui est à la recherche d'Elizabeth, une jeune femme disparue depuis 15 ans, faite prisonnière sur Columbia, une ville volante. »⁴⁹

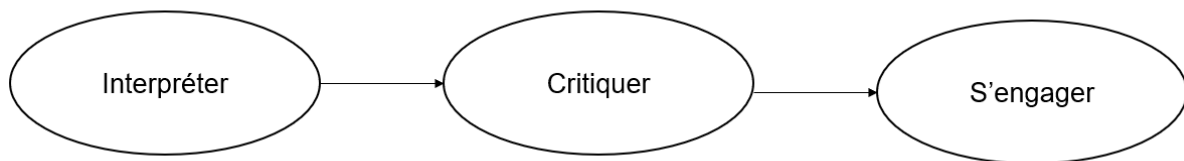
Nathan a la sensation que ses choix moraux ne sont que de surface, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas d'impact réel sur le déroulement du jeu. Tanenbaum et Tanenbaum (2010) démontrent que l'agentivité ne doit pas se résumer à la possibilité pour les joueur·euse·s de faire des choix libres, mais que ces choix doivent avoir du sens. Nathan suit ses valeurs en ne tuant pas les petites filles, il s'attend à ce que la stratégie de la facilité soit de les tuer. Il est déçu de se rendre compte que finalement, ses choix importent peu puisqu'il sera tout de même récompensé. Dans sa vision du jeu, il préférerait que ce soit un véritable dilemme moral : être gentil mais ne pas avoir de ressources ou être méchant et avoir les ressources. Finalement, il s'aperçoit qu'il n'y a pas de dilemme : autant être gentil. Même si le résultat est en accord avec ses valeurs, il n'a plus la sensation de s'être engagé.

Après, il y a un problème que j'ai des fois avec certains jeux, c'est que tu te rends comptes que les choix moraux passent vraiment au second plan et en fait c'est plutôt une question de choix de *gameplay* qui va venir. Tu te rends comptes que faire ça qui serait en accord avec tes choix moraux, ça va juste t'empêcher de faire toute une série de quêtes, donc tu [ne] le fais pas. Je veux être sûr de voir le plus possible le contenu que le jeu à m'offrir. Du coup ce choix qui sera le choix que j'aurais fait moralement, va me couper de cinq heures de contenus donc bon je [ne] vais pas le faire. [Martin, 21/04/2022]

⁴⁹ Bioshock Infinite. Wikipédia.org. https://fr.wikipedia.org/wiki/BioShock_Infinite [Consulté le 05/08/2022]

Martin explique que choisir de s'aligner avec ses valeurs peut lui faire perdre des heures de contenus. Ainsi, il se voit obligé d'ignorer ses valeurs pour profiter pleinement de certains jeux. *S'engager* peut donc être difficilement mise en place lorsque le jeu ne l'encourage pas en proposant une agentivité ne s'appuyant pas sur le sens.

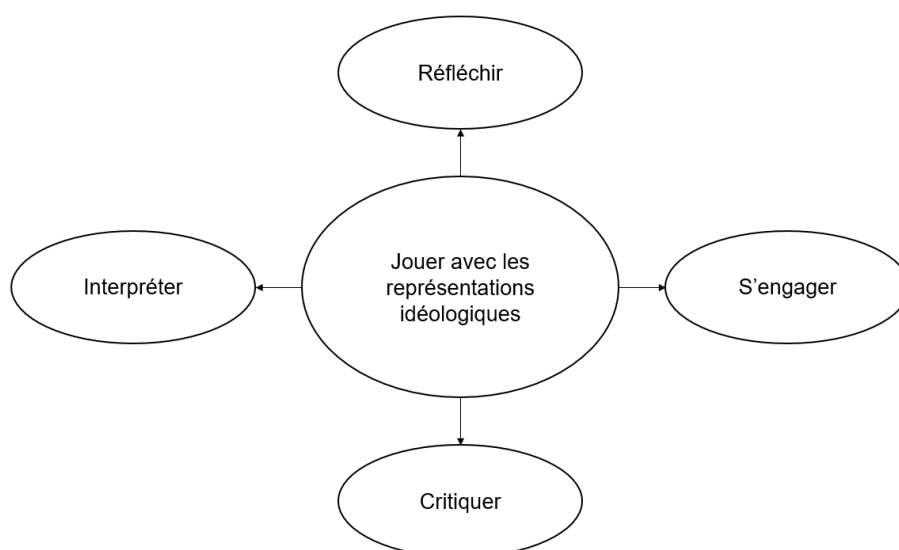
D. Conclusions intermédiaires : *interpréter*, *critiquer* et *s'engager*



Nous avons forgé trois catégories, *interpréter*, *critiquer* et *s'engager*, pour qualifier comment les joueur·euse·s appréhendent les représentations idéologiques des jeux vidéo. Chacune d'entre elles représente une étape progressive de la réception critique et active des représentations idéologiques :

- *Interpréter* correspond à l'identification des représentations politiques dans le jeu joué. Le·la joueur·euse analyse et détermine le cadre de référence sous-jacent au récit, aux règles ou aux mécaniques du jeu.
- *Critiquer* est l'étape intermédiaire, il s'agit de déconstruire et de se positionner vis-à-vis des représentations idéologiques interprétées. Le·la joueur·euse indique la manière dont il se place idéologiquement dans sa réalité quotidienne.
- *S'engager* définit une posture où la prise de position affecte l'acte de jouer. Le·la joueur·euse met en place diverses stratégies pour contourner les représentations idéologiques auxquelles iel s'oppose : arrêter de jouer, détourner, agir en cohérence avec ses idées.

Conclusions générales



Notre recherche a abouti à la construction de quatre catégories analytiques : *réfléchir*, *interpréter*, *s'engager* et *critiquer*. Elles permettent de démontrer que la réception est complexe. Nous considérons que l'apport majeur de notre production est d'ouvrir la voie à un dépassement d'une analyse en termes d'opposition passif/actif. Nous démontrons en effet que les démarches d'engagement mais également de mise à distance sont volontaires de la part des joueur·euse·s et qu'elles varient en fonction du contexte et de l'état d'esprit. Plutôt que de proposer une analyse de la critique des joueur·euse·s en tant que capacité possédée (ou non), nous développons une approche fluctuante de la réception des idéologies dans les jeux vidéo. Pour conclure, nous allons proposer quelques réflexions en revenant sur les deux chapitres qui constituent notre travail.

A. Réfléchir dans un cadre ludique

Dans le premier chapitre, nous avons analysé *réfléchir* en tant que style de jeu. Cette pratique, à la fois intellectuelle et émotionnelle, s'inscrit dans l'expérience esthétique de l'œuvre vidéoludique. Touché·e par le discours tenu par le jeu vidéo, le·la joueur·euse découvre, explore et vit des problématiques socio-politiques. Par exemple, lorsqu'Arthur réfléchit en jouant à *Tom Clancy's Rainbow Six : Siege*, il découvre notamment le quotidien difficile d'une brésilienne issue des *favelas* obligée de plonger dans la criminalité pour survivre. Ainsi, *réfléchir* est un style de jeu parmi d'autres, une manière d'aborder les jeux vidéo sous un autre angle. C'est l'occasion pour le·la joueur·euse de rapprocher sa pratique de son

quotidien, de s'interroger sur le monde dans lequel iel vit et de prendre au sérieux les représentations politiques issues des jeux vidéo. Dès lors, nous nous interrogeons sur l'articulation de notre modèle à la définition de l'acte de jouer proposée par Jacques Henriot (1989) car *réfléchir* semble s'opposer à l'attitude ludique qui nécessite une mise à distance, une approche du jeu *au second degré*. De ce point de vue, comment *réfléchir* peut-il être une expérience ludique ? Nous avons exploré cette question dans la seconde partie de ce chapitre. Certes, le·la joueur·euse resserre sa pratique avec son quotidien, mais dans une certaine limite pour conserver un cadre ludique. Ainsi, ils ne se confondent pas. En effet, le plaisir ludique est nécessaire : un récit passionnant, des mécaniques de jeu travaillées, des personnages complexes, des graphismes de qualité... Comme Henriot le souligne, ce n'est pas le jeu qui produit l'acte de jouer mais c'est le·la joueur·euse qui définit ce qu'iel qualifie de ludique ou non. Les limites du cadre sont personnelles et liées au contexte et à l'état d'esprit mais également à ses goûts (Hurel, 2020).

Nous pourrions nous interroger sur la spécificité de *réfléchir* comme pratique propre au monde vidéoludique. En effet, le parallèle entre la réception d'autres objets culturels qui peuvent également « *faire réfléchir* » est aisée. Néanmoins, nous avons souligné que *réfléchir* en tant que style de jeu devait nécessairement s'accompagner de plaisir ludique. Un travail intéressant à poursuivre consisterait à développer notre modèle à l'aide du concept d'incertitude. Comme Pierre-Yves Hurel (à *paraître*) l'explique, la spécificité du jeu vidéo par rapport à d'autres objets culturels est l'incertitude « *des choix et des résultats* » ainsi que de celle « *du sens à donner aux actions et aux réponses du jeu* » (à *paraître*, p.93). Selon l'auteur, jouer, c'est avoir du goût pour cette incertitude. Ainsi, de notre point de vue, le plaisir ludique tiré en *réfléchissant* pourrait se situer dans l'incertitude du résultat des choix posés, comme lorsque Nathan s'aperçoit tardivement que voler un couple de vieillards dans *This War of Mine* résulte à la mort de ces personnes : en agissant autrement, il n'aurait pas été confronté à cette expérience. L'incertitude peut également se situer dans les autres manières d'aborder le jeu, ce qui explique notamment la dimension de répétition mise en avant par Boutet (2012) : *réfléchir* pousse les joueur·euse·s à essayer de découvrir d'autres façons de jouer, d'autres chemins, d'autres interprétations, etc. L'incertitude constitue donc selon nous une piste à développer pour ancrer *réfléchir* dans la pratique vidéoludique par rapport aux autres objets culturels comme le cinéma ou la littérature. Selon nous, s'appuyer davantage sur les travaux autour de la dégustation tels que Hurel (2020) le propose nous permettrait de mieux saisir le goût pour *réfléchir*, qui a été relativement peu développé dans le cadre de ce travail à cause de nos prises qui nous ont menée à explorer davantage les situations qui ne favorisaient pas ce style de jeu.

B. S'engager dans les jeux vidéo

Dans le second chapitre, nous avons déconstruit les différentes étapes de réception active des représentations idéologiques : *interpréter*, *critiquer* et *s'engager*. Interpréter est l'étape d'identification des représentations politiques dans le jeu joué. Par exemple, lorsqu'Arthur identifie que l'ajout d'un personnage transgenre dans un jeu vidéo est un acte idéologique soutenant l'inclusivité, il fait une interprétation. *Critiquer* est l'étape intermédiaire où on prend position vis-à-vis de la représentation idéologique interprétée. Ainsi, Arthur explique qu'il est en faveur de l'inclusivité dans son quotidien. Enfin, *s'engager* implique que sa manière de jouer est affectée par la prise de position. Dans cette situation, l'accord renforce le plaisir ludique. C'est le cas d'Arthur, qui apprécie l'ajout de personnages transgenres dans les jeux. Lorsqu'il y a un désaccord avec les représentations idéologiques, le·la joueur·euse arrête le jeu ou met en place diverses stratégies pour conserver un cadre ludique.

Comme pour *réfléchir*, nous nous interrogeons sur la spécificité de ce modèle au cadre vidéoludique. Nous constatons en effet que, comme pour un jeu vidéo, *interpréter* et *critiquer* se déploient de manière similaire lorsque l'on s'oppose aux représentations idéologiques d'autres objets culturels tels que le cinéma, la littérature ou le théâtre. Nous avons en effet souligné la nécessité de formalisation de la critique qui se produit dans un temps hors-jeu : en rédigeant un article dans une revue, en en parlant avec ses amis, en partageant son point de vue sur les réseaux sociaux, etc. Selon nous, la spécificité de notre modèle par rapport au jeu vidéo est l'étape d'engagement car elle se déploie au cours de la pratique : il s'agit d'agir sur l'œuvre en fonction de ses positions idéologiques. En tant qu'objet culturel à forte interactivité, l'engagement vidéoludique prends des formes qui lui sont propres : nous avons abordé notamment la question du détournement en décrivant le *modding* ou encore de l'agentivité et de la possibilité pour les joueur·euse·s de poser des choix en fonction de leur opinion. Dans un souci de cadrer notre mémoire, nous avons d'ailleurs dû nous limiter et nous n'avons pas pu explorer d'autres manières de s'engager. Nous terminerons donc en proposant d'autres pistes à explorer autour de l'engagement vidéoludique.

Premièrement, nous avons mis de côté les pistes concernant les éléments idéologiques externes, c'est-à-dire les positions publiques des groupes autour de l'édition des jeux vidéo. Nous pensons qu'une analyse de l'impact de la gestion économique et humaine (harcèlement, *crunch*, etc.) de l'industrie des jeux vidéo sur la pratique pourrait être intéressante. Dans cette situation, le plaisir ludique est affecté par l'opinion que le·la joueur·euse se fait de l'éditeur. Quelques pistes de modes de contestation ont été soulevées en entretien : nous avons évoqué brièvement le cas d'Arthur qui a choisi de boycotter l'éditeur *Activision Blizzard* à cause

des nombreuses polémiques autour de celui-ci. Outre les affaires d'harcèlements sexuel que nous avons déjà évoquées, *Activision Blizzard* est notamment critiqué pour ses complaisances envers la Chine à l'automne 2021. En effet, pour éviter de froisser la Chine et de risquer de perdre une large partie de son audience, l'éditeur a notamment puni un joueur professionnel pour avoir montré son soutien à Hong-Kong lors de son discours de victoire dans le cadre d'une compétition e-sportive : son titre lui a été retiré et il a été banni du jeu pendant un an⁵⁰. Des mouvements de protestation pour défendre la liberté d'expression ont été lancés et les jeux vidéo produits par *Activision Blizzard* ont été la cible de *boycott* mais également des manifestations au sein des jeux. Par exemple, dans le jeu *Overwatch*, le message « *Free Hong Kong* » pouvait être lu dans l'interface d'échanges entre joueur·euse·s pour imiter le joueur puni et en signe de protestation. Ainsi, une autre piste à poursuivre serait d'explorer comment les prises de position idéologiques externes affectent l'expérience de jeu des joueur·euse·s.

Deuxièmement, nous avons écarté l'approche de l'engagement par la conception de jeux militants. Créer des jeux est en effet une manière de réagir aux représentations idéologiques. Anna Anthropy, par exemple, est une figure de proue d'un mouvement créatif de résistance, comme le souligne Pierre-Yves Hurel⁵¹ : « *elle publie en 2012 un ouvrage-manifeste [...] [qui] dénonce une industrie réservée aux seuls hommes blancs bourgeois hétérosexuels et cisgenres. Elle dit aspirer à plus de diversité et, surtout, appelle toutes et tous à la création de jeux vidéo pour vivifier la démocratie culturelle.* » (2020 : p. 19). De nombreux mouvements se sont formés dans la perspective de créer des jeux plus représentatifs de leur revendication. Par exemple, Sara Chess (2020), chercheuse féministe en sciences du jeu, propose un essai qui soutient l'acte de *jouer comme une féministe*. Elle démontre une nécessité pour les femmes d'investir le monde vidéoludique pour qu'il devienne plus représentatif. Un autre exemple est le mouvement pour la création d'œuvre non occidentalocentrée, tel que le projet en cours de jeu vidéo *The Wagadu Chronicles*⁵², édité par *Twindrums*, qui a pour objectif de proposer un MMORPG⁵³ dans un monde *afrofantastique*. S'intéresser à ces mouvements et communautés de résistance par la création permettrait de compléter notre modèle de l'engagement. Néanmoins, nous considérons que l'originalité de notre travail est de s'être également attelé à commenter la partie moins visible de la réception active des représentations idéologiques : en effet, ces pratiques d'engagement sont plus largement

50 Pomathiod. C. (2021 novembre). Hearthstone : Blizzard bannit un joueur pro pour ses propos contre le gouvernement chinois, la communauté s'indigne. <https://www.dexerto.fr/esports/hearthstone-blizzard-bannit-joueur-gouvernement-chinois-communaute-indigne-1113995/> [Consulté le 13/08/2022]

51 Nous vous invitons à lire l'introduction de sa thèse, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur Travailler son goût pour l'incertitude* (2020), qui propose un retour sur la création comme convergence (Jenkins) et comme résistance (Anthropy).

52 Site officiel du projet en cours : <https://thewagaduchronicles.com/>

53 Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Il s'agit d'un genre de jeu de rôle massivement multijoueur en ligne qui se déroule dans un monde virtuel persistant, c'est-à-dire qui existe et évolue indépendamment de la présence du·de la joueur·euse.

commentées dans les médias et dans la recherche car elles sont traduites en acte concrets et identifiables. Notre modèle permet également de soulever une variabilité d'expérience de réception active. Bien entendu, notre travail s'inscrit dans une perspective exploratoire d'un champ encore peu investi de la recherche en jeux vidéo. Nous espérons que ce mémoire inspirera à poursuivre les analyses dans cette direction.

Bibliographie

- Arsenault, D.** (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : La narration dans le jeu vidéo*, mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques. Université de Montréal.
- Barnabé, F.** (2018). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>
- Barnabé, F.** (2019). Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ? In B.-O. Dozo, J. Delbouille, P.-Y. Hurel, B. Krywicki, B. Dupont, F. Barnabé, C. Guesse, & D. Tomasovic, *Culture vidéoludique !* (pp. 83-96). Liège, Belgium: Presses universitaires de Liège.
- Barnabé, F., & Delbouille, J.** (2018). Aux frontières de la fiction : L'avatar comme opérateur de réflexivité. *Sciences du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.958>
- Becker, H. S.** (2006). Sur le concept d'engagement. *SociologieS*. <https://doi.org/10.4000/sociologies.642>
- Berry, V.** (2009). *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel*. Université Paris 13.
- Bogost, I.** (2010). *Persuasive games : The expressive power of videogames*. <https://rbdigital.rbdigital.com>
- Boltanski, L., & Chiapello, È.** (2011). *Le nouvel esprit du capitalisme* (Nouvelle éd.). Gallimard.
- Bonenfant, M., & Arsenault, D.** (2016). *Dire, faire et être par les jeux vidéo*. Implications philosophiques. <http://www.implications-philosophiques.org/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/> [Consulté le 15/12/2021]
- Boutet, M.** (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, n° 173-174(3), 207234. <https://doi.org/10.3917/res.173.0207>
- Chess, S.** (2020). *Play like a feminist*. The MIT Press.
- Delbouille, J.** (2019). *Négocier avec une entité jouable les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*. Université de Liège.
- Genvo, S.** (2012). Comprendre et développer le potentiel expressif. *Hermès*, n° 62(1), 127. <https://doi.org/10.4267/2042/48290>
- Genvo, S.** (2008). Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique. *Quaderni*, 67, 43-52. <https://doi.org/10.4000/quaderni.282>
- Hennion, A.** (2009). Réflexivités. L'activité de l'amateur. *Réseaux*, n° 153(1), 5578. <https://doi.org/10.3917/res.153.0055>
- Henriot, J.** (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. J. Corti.
- Huizinga, J., & Seresia, C.** (1988). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu* (Photomech. Repr.). Gallimard.
- Hurel, P.-Y.** (2019). *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur Travailler son goût pour l'incertitude*. Université de Liège.
- Hurel, P.-Y.** (à paraître). *L'amateurisme comme processus au cœur de la culture vidéoludique*. Université de Liège.

- Kline**, S., Dyer-Witheford, N., & **De Peuter**, G. (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Lejeune**, C. (2014). *Manuel d'analyse qualitative : Analyser sans compter ni classer*. De Boeck.
- Maigret**, É. (2015). *Sociologie de la communication et des médias*. Armand Colin.
<https://doi.org/10.3917/arco.maigr.2015.01>
- Mauco**, O. (2007). *Les représentations et logiques politiques des jeux vidéo. L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle*. Les Usages partisans d'internet, Nancy.
<http://www.omnsh.org/ressources/1292/les-representations-et-logiques-politiques-des-jeux-video-linteriorisation-des> [Consulté le 25/11/2020]
- Mauco**, O. (2008). *Les political vidéo games : Entre discours militant et outil de communication politique*. OMNSH. <http://www.omnsh.org/ressources/1293/les-political-video-games-entre-discours-militant-et-outil-de-communication> [Consulté le 25/11/2020]
- Raessens**, J. (2005). Computer Games as Participatory Media Culture. In *The Handbook of Computer Game Studies* (MIT Press, p. 373388).
- Rueff**, J. (2008). Où en sont les « game studies » ? *Réseaux*, 151(5), 139166. Cairn.info.
- Shaw**, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 2844. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Svelch**, J. (2010). The Good, the Bad, and the Player : The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games. In *Schrier, Karen & Gibson, David (Eds.), Ethics and Game Design : Teaching values through play* (p. 5268).
- Tanenbaum**, K., & **Tanenbaum**, J. (2010). Commitment to Meaning : A Regraming of Agency in Games. *Digital Creativity*, 21(1), 11-17.
- Ter Minassian**, H. et al. (2021). *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Presses universitaires François-Rabelais.
- Tremel**, L. (2001). Les « jeux vidéo » : Un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser. *Revue française de pédagogie*, 136(1), 147157. <https://doi.org/10.3406/rfp.2001.2834>
- Trémel**, L. (2002). Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : Pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique. *Éducation et sociétés*, 10(2), 4556. Cairn.info.
<https://doi.org/10.3917/es.010.0045>
- Trémel**, L. (2011). Le marché des jeux vidéo : Univers de substitution et fabrique de l'opinion. *Communication et organisation*, 40, 103112.
<https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3563>
- Triclot**, M. (2011). *PhiloC des jeux vidéo*. Editions la Découverte.
- Zabban**, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173174(34), 137176. Cairn.info.
<https://doi.org/10.3917/res.173.0137>

Annexe 1 : Ludographie et référencement des figures

Fig.1 : Overwatch, Blizzard Entertainment, 2016. © Engadget.com

https://www.engadget.com/overwatch-crossplay-beta-191459026.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLnNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAlGw5EBbuSuVlg8nHv7CxpmeZkAokZhl-WxmFcCkwRjg787Qy1DHlrr8Z9j0O9G9tdsa7TbC1IUBe8YvNPI2BfJd0BM0B6Ght9q48WCHFDspcQzeQzpPyh3y8aarO48ap3Q1Dqto9SwJaR_Tp-Z1kuB1QRIs0miBA0k5VP30pCNx

Fig.2 : Detroit: Become Human, Quantic Dream, 2018. © infopensi.com

<https://infopensi.com/review-game-detroit-become-human-pengalaman-baru-dan-cerita-seru>

Fig. 3 : Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, Ubisoft Montréal, 2015 © Pedagojeux.fr

<https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/les-jeux-qui-font-debat/tom-clancys-rainbow-six-siege/>

Fig.4 : This War of Mine, 11 bit studios, 2014 © steampowered.com

https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/?l=french

Fig.5 : Hatred, Destructive Creations, 2015 © steampowered.com

<https://store.steampowered.com/agecheck/app/341940/?l=french>

Fig. 6 : The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt, 2015 © bandofgeeks.fr

<http://bandofgeeks.fr/nos-jeux-du-moment-15/the-witcher-iii-wild-hunt-geralt-ciri-nos-jeux-du-moment-15-band-of-geeks/>

Fig.7 : Apex Legends, Electronic Arts, 2019 © geeksandcom.com

<https://www.geeksandcom.com/2021/04/25/apex-legends-sur-switch-une-si-grande-catastrophe/>

Fig.8 : Sid Meier's Civilization VI, 2K Games, 2016. © epicgames.com

<https://store.epicgames.com/fr/p/sid-meiers-civilization-vi>

Fig.9 : The Sims 4, Electronic Arts, 2014 © polygon.com

<https://www.polygon.com/the-sims-4-guides/22702507/beginners-tips-tricks-cheats-expansion-packs-gallery-pc-mac>

Fig. 10 : Call of Duty: Vanguard, Activision, 2021 © callofduty.com

<https://www.callofduty.com/fr/blog/2021/10/call-of-duty-vanguard-campaign-behind-the-scenes-details>

Fig. 11 : Battlefield 2042, Electronic Arts, 2002 © steampowered.com

https://store.steampowered.com/app/1517290/Battlefield_2042/?l=french&curator_clanid=36135791

Fig. 12 : Tomb Raider, Eidos Interactive, 1996 comparé à Tomb Raider, Eidos Interactive, 2007. © NeoGamer

https://www.youtube.com/watch?v=LNGPgkQO29Q&ab_channel=NeoGamer-TheVideoGameArchive

Fig. 13 : Fable, Lionhead Studios, 2004 © gamecash.fr

<https://www.gamecash.fr/fable-the-lost-chapters-classics-e3129.html>

Fig. 14 : Habbo, Sulake Corporation, 2000 © me.me

<https://me.me/i/pools-closed-raid-2018-%E5%85%B4%B9%E5%9C%A8%E7%BA%BF%E8%A7%86%E9%A2%91%E6%9C%80%E4%BD%B3%E7%94%B5%E5%BD%B1%E7%94%B5%E8%A7%86%E8%8A%82%E7%9B%AE-viveos-net-d65be2c8f710471a90bb61970c3dd7c5>

Fig. 15 : Bioshock Infinite, 2K Games, 2013 © gamingdebates.com

<https://gamingdebates.com/2020/01/16/bioshock-infinite-game-free-download-full-version/>

Annexe 2 : transcriptions des entretiens

Entretien 1 – Arnaud – A distance (*Discord*) – 11/02/2021

C : Bonjour ! Alors une première petite question avant de commencer : est-ce que l'on peut mettre la caméra ou tu préfères rester en vocal ?

Arnaud : On peut rester ainsi.

C : C'est comme tu préfères, tant que tu te sens confortables. Je vais me présenter tout de même, histoire de briser un peu la glace : Je suis étudiante en Belgique à l'Université de Liège et je suis en dernière année de sociologie. Je travaille aussi avec un laboratoire qui fait de la recherche sur les jeux vidéo. On travaille sur tout un tas de domaine : l'expérience, la narration, l'esthétique ou même le journalisme autour du jeux vidéo. On est vraiment sur tout un tas de fronts différents. Ce sont des nouveaux domaines d'étude qui valorisent le jeu vidéo comme objet à étudier. Moi personnellement, je travaille sur un sujet spécifique mais je ne peux pas te donner des détails car cela pourrait t'influencer sur ce que tu pourrais raconter. Si tu veux, en fin d'entretien, on pourra discuter plus précisément de ce que je fais. Voilà, si tu veux aussi te présenter un peu...

Arnaud : Si ça peut aider alors je fais une petite présentation. Je suis Belge aussi. Je suis à l'Université de Mons, je termine des études de Chimie. Chimiste de laboratoire industriel pour faire gros.

C : Ok super! Est-ce que tu pourrais me parler de ton rapport au jeu vidéo en général : depuis combien de temps tu joues, qu'est-ce que t'apprécies dans le jeu vidéo...? Voilà, parle moi de ton expérience plus générale sur le jeu vidéo.

Arnaud : Si je dois donner un commencement... Quand on était tout petit, il y avait quand même déjà mon père qui jouait un peu aux jeux vidéo. Donc on a un peu, avec mon frère et ma soeur, commencé de la même manière : parce que c'était là, que c'était chouette, c'était marrant. Sinon, c'était plus une occupation, pour pas dire familiale entre frères et sœurs, où on jouait beaucoup. A l'époque, c'était à la console. Je pourrais facilement dire qu'on jouait dès qu'on avait le temps. Et après, j'ai commencé plus à me lancer sur le PC. Toute façon, côté frères et sœurs, ça partait un peu de la maison, c'est resté une passion... une occupation... qui fait du bien.

C : Je vois... Et tu as des genres de prédilections ? Des jeux que tu préfères, vers lesquels tu te diriges plus facilement ?

Arnaud : Actuellement, ce que j'aime faire dans le jeu vidéo : c'est de découvrir. Nouveaux jeux, nouvelles expériences... Je vais dire, quitte à comparer, découvrir des nouveaux films qui pourraient plaire, je fais pareil avec les jeux vidéo.

C : Tu n'as pas de genre spécifique ? Tu es assez bon publique du coup ?

Arnaud : J'ai peut-être des jeux que j'aime un peu moins que je ne ferais pas naturellement mais même ça des fois j'ai des petites surprises.

C : Quel genre de jeux ?

Arnaud : Je ne suis pas spécialement fan c'est tout ce qui est *RPG*, du style *Donjons et dragons*, etc. Mais quand j'étais plus jeune j'aimais jouer à *Warcraft*, donc voilà... Après c'est peut-être parti un peu... une petite passion qui est partie. De la même manière, l'année passée j'avais une bonne expérience avec *Darkest Dungeon* qui est dans le même genre et pourtant j'avais vraiment apprécié.

C : Et qu'est-ce que tu apprécies moins dans le *RPG*?

Arnaud : Peut-être un peu trop générique. Je trouve que ça se ressemble beaucoup. Tous dans le même genre d'un point de vue scénario. J'ai l'impression que ça tourne vite en... même si le *gameplay* est bien, c'est bien... pff... voilà, sans plus.

C : Je vois. Tu m'as déjà cité pas mal de jeux vidéo auxquels tu jouais [dans les échanges par mails], surtout des indépendants. Mais si tu devais en choisir vraiment... naturellement tu donnerais lesquels ? Ceux qui te viennent directement à l'esprit, tu dirais lesquels ?

Arnaud : Tout de suite, je dirais déjà sûrement *Overwatch*. Ça reste le jeu récurrent, quand je sais pas quoi faire d'autre, je suis dessus. S'il y en avait peut-être d'autres, ce serait les bonnes expériences, où j'ai vraiment accroché. Là en tête tout de suite, c'est un jeu qui est même pas encore actuellement fini, qui en cours de développement mais que j'ai déjà accroché, qui s'appelle *Onirism*. *Darkest dungeon*, en théorie je peux le mettre dedans. Un jeu scénarisé que j'aime encore bien ce sont les *The Walking Dead* : version *telltale*. *Detroit* : *Become Human* aussi...

C : Est-ce que tu pourrais, même pour *Overwatch* parce que même si je suis une grande joueuse, je voudrais ton point de vue dessus, me décrire le monde de *Overwatch*, comment tu raconterais ce monde, en parler à quelqu'un qui ne connaît pas *Overwatch*?

Arnaud : C'est difficile. Ce serait un mélange *FPS* avec un côté quand même super-héros à la *RPG*. Ça mélange vraiment deux styles spécifiques auxquels on peut vraiment accrocher. Avec une grande variété de personnages, facilement distinguables et facilement accrochables.

[Microcoupure dans l'enregistrement, je posais une question sur l'histoire du jeu. Il parlait du lore, cela reprend la-dessus]

Arnaud : Alors même s'il est un peu caché, il est intéressant. C'est une petite histoire un peu racontée au ralenti mais toujours racontée petit à petit. Moi quand j'ai découvert *Overwatch*, j'ai découvert le studio *Blizzard*, alors pour moi qu'il y ait des mises à jour tous les deux mois, c'était un exploit. J'étais étonné que cela se fasse ainsi. Avant de me rendre compte que c'était pas si générique que ça. Mais du coup, pour continuer, ça reste surtout une bonne expérience *FPS* avec la particularité des capacités des personnages.

C : Tu penses que le *lore* d'*Overwatch*, comme tu le disais, c'est plutôt de côté ?

Arnaud : Pour moi, ce n'est pas l'argument principal même si on peut accrocher. Moi j'ai un peu accroché via ça mais je sais bien que ce n'est pas le critère le plus important sur le jeu *Overwatch* actuellement.

C : Ok ! Tu m'as parlé aussi d'*Onirism*, alors même genre de question. Est-ce que tu pourrais me parler du monde, de ce que ça raconte... ?

Arnaud : Déjà, *Onirism* je l'ai découvert avec une petite pub d'un studio qui s'appelle *Retake*, sans savoir si tu connais...

C : Ah non.

Arnaud : A la base, c'est une chaîne *Youtube*... ils font des détournements de manga. Puis ils avaient une pub comme quoi ils faisaient le doublage français du jeu en question. Et un peu par curiosité, j'ai été voir. Ce qu'il y a avec *Onirism*, c'est que c'est un jeu récent, qui reprend un peu les mêmes codes que les jeux d'enfance à la *Jack and Dexter* ou à la *Ratchet & Clank*. Le principe du jeu c'est qu'on a une petite fille qui se fait voler sa peluche et elle est dans un monde de rêves où elle doit essayer de le recapturer. Mais je trouve que c'est un jeu qui traite bien l'ensemble du sujet : pas trop timide, pas trop générique, relativement bien complet et bien suivi vu qu'il est toujours en cours de développement. C'est un jeu que j'ai vraiment accroché et que je prendrais plaisir à jouer par la suite, vu qu'il est en cours de développement, il y a beaucoup de matière qui sort encore assez souvent.

C : En plus du fait que c'est une petite fille qui cherche son doudou, il y a une histoire qui se développe ?

Arnaud : Oui, il y a une petite histoire qui se développe. Mais l'histoire n'est clairement pas finie, apparemment il y a un côté un peu plus sombre du monde, sans vouloir faire de préférences, peut-être le côté cauchemar de la fille en question et ils auraient besoin d'elle pour pouvoir plus facilement traiter le côté cauchemar et pouvoir plus développer de la puissance de ce côté-là vu que c'est apparemment de là que viennent tous les pouvoirs, etc. Bon c'est très bref, mais oui il y a une histoire qui se développe. On a l'impression que ça se dirige quelque part, c'est pas juste du générique quoi.

C : Tu m'as aussi parlé de *Darkest Dungeon*... même question. On va faire les cinq jeux que tu m'as dit.

Arnaud : Ok. *Darkest Dungeon* lui-même, ce qui m'avait surtout attiré, c'était un peu une recherche de jeux que j'avais fait sur *Steam* et c'est vraiment le style artistique, qui était relativement unique, qui était assez impressionnant. L'ambiance aussi, qui est assez unique. Je m'étais dit : « allez, on va essayer, on va peut-être attendre les promos, etc. Même si c'est côté *RPG*, je pourrais toujours avoir une bonne surprise ». Et ce fut le cas, tout simplement. Déjà vu que c'est pas un style de jeu que j'accroche facilement, c'est pas un style de jeu que je maîtrise, que je connais beaucoup, que j'ai souvent fait. Du coup, j'ai pas été spécialement habitué au développement du jeu en lui-même. La plupart des *RPGs*, c'est des centaines de jeux [heures] pour espérer faire la moitié du jeu. Déjà dans le cas du jeu, je trouvais que c'était pas encore trop répétitif contrairement à ce que je reproche un peu aux *RPGs*. Et vraiment l'ambiance en elle-même me happe.

C : Est-ce que tu peux me parler de l'ambiance du jeu ?

Arnaud : Très sombre. En mode... par exemple, tu es censé recruter des personnages et un truc qui est presque évident c'est que tes personnages vont à un moment, mourir. C'est un jeu considéré comme assez difficile. Donc une erreur et hop c'est mort, c'est fini. Et ils sont quand même dans le mode où c'est fait exprès que c'est difficile, que ça va pas être plaisant pour le personnage qui joue, ça c'est sûr. Et il y a vraiment un côté de baroud où tu veux combattre jusqu'au bout pour essayer de se dire : « est-ce qu'il y a vraiment quelque chose de bien qui peut arriver à la fin ? ».

C : Je vois. *Walking dead*, c'est une adaptation de la série en jeu, c'est ça ?

Arnaud : Presque, c'est un peu comme si on avait fait un *spin-off* de la série. Parce que l'histoire va se passer avant, pendant et après. Le *Walking Dead* mais à côté en fait, il y a même des personnages de la série qui vont se retrouver mais les protagonistes de base n'ont rien à voir avec la série.

C : Ce n'est pas un *RPG* ici ?

Arnaud : Ah celui-là non, *The Walking Dead* c'est vraiment scénarisé, c'est presque un film interactif.

C : Ah d'accord, et c'est le même monde que la série ?

Arnaud : Oui vraiment le même monde, avec la possibilité de rencontrer des personnages de la série. Mais sinon, très globalement, c'est *the Walking Dead* avec une histoire à côté.

C : Et c'est parce que tu aimais bien la série que tu as joué à ce jeu-là ?

Arnaud : Je vais être franc, je ne sais même plus comment ça se fait que j'ai lancé le jeu. Parce que *The Walking Dead*, c'est pas une série qui m'attire tant que ça à la base. Je pense que j'avais vu une démo, que j'ai essayé, que j'ai accroché au premier épisode et que je me suis dit : « ben tiens je vais essayer les autres ». Et au fur à mesure que les épisodes, les chapitres sont sortis, je les ai tous fait au final.

C : D'accord. Et dernier jeu que tu m'as cité, c'est *Detroit : Become Human*.

Arnaud : Celui j'y ai pensé aussi un peu vu que c'est aussi une histoire interactive. Comment je l'ai découvert celui-là ? C'était un jeu assez populaire, quand il est sorti en CD, il était en vente partout, quand c'était encore disponible. Je pense que j'avais essayé une démo, à ce moment-là, et l'histoire avait l'air intéressante. Le développement avait l'air intéressant, assez précis, vraiment intense.

C : Tu peux m'en parler un peu de cette histoire racontée dans le jeu ?

Arnaud : *Detroit : Become Human*, c'est un monde où il y a une nouvelle espèce vivante qui partage celle de l'être humain et qui, en fait, est développée à partir d'androïdes qui ont été créés par l'être humain. Petit à petit, en créant une intelligence artificielle de plus en plus intelligente, il y a un premier androïde qui a réussi un test - je ne sais plus le nom - qui prouvait qu'il était un humain. A partir de là, ils ont tenté une coexistence entre humains et androïdes, mais - comme il se passe dans la plupart des histoires dans ce genre-là - les deux ne vont pas très bien s'entendre et il va commencer à il y avoir des révolutions. Et dans ce cas-là, on a l'occasion de jouer trois androïdes différents. Un premier, c'est un policier programmé pour régler tous les conflits, etc. comme ça. Un personnage qui a priori, on a l'impression qu'il n'a pas beaucoup d'intérêts ou beaucoup d'impacts pour les autres. C'est typiquement le genre de personnage qui peut souvent mourir et il sera remplacé par la suite. Il est sensé coopérer avec un vrai agent humain qui en plus de ça, n'aime pas les androïdes. Donc de ce côté, l'histoire va plus se baser pour essayer de faire une relation humain-androïde entre deux personnes complètement opposées, qui ne sont pas faites pour s'entendre. La deuxième intrigue, c'est un autre androïde, une androïde considérée comme une androïde servante qui va briser son réglage interne qui est de ne jamais pouvoir contredire son maître pour pouvoir sauver une petite fille. Parce que le père devient violent et elle se rend compte que ça peut poser problème s'il continue ainsi. Donc elle va kidnapper la fille, et le principe du jeu dans ce cas là... Il y a déjà un gros conflit, la guerre en Amérique. Son principe c'est qu'au Canada, ils peuvent encore tenter de vivre une vie normale donc ils vont... de leur côté ce sera vraiment de tenter de franchir la frontière en découvrant les horreurs d'une pseudo guerre entre humains et androïdes. Tout en se faisant chasser par la police, par à peu près tout le monde puisqu'en théorie, ce sont devenues des fugitives. Et le troisième personnage, on va dire que c'est entre guillemets le personnage principal. C'est un androïde fait sur-mesure, un peu unique, pour un homme riche. Ce dernier va mourir, la personne riche en question, d'une circonstance qui n'est pas de la faute de l'androïde mais ce sera lui qui sera mis en tort. Et il sera jeté en décharge et en théorie détruit, il va s'en sortir. Je passe les détails de comment il s'en sort et il va commencer à vouloir se révolter contre les humains. Il va rejoindre un groupe, le groupe principal de la révolte androïdes contre les humains et ça va devenir le *leader* en tentant d'essayer selon les choix de celui qui contrôle le personnage, soit essayer une paix soit essayer un vrai combat, une vraie lutte. Les trois histoires sont directement liées, en fonction des choix d'un des personnages, cela va intervenir sur l'histoire de l'autre, etc.

C : Et ce monde-là que tu décris, est-ce que ça t'a fait écho à un autre jeu auquel tu as joué ? un monde de conflits... ?

Arnaud : Entre -autre, *Overwatch*.

C : En quoi ?

Arnaud : Le côté lutte humains/*omniaques* qui est un peu liée à la lutte androïdes/humains. D'un point de vue scénario de base, c'est assez... les bases sont, je vais pas dire, vraiment les mêmes mais sont très liées. Après, dans ce style de jeu, une histoire comme celle-là, cela permet vraiment d'implémenter un développement d'histoire qui pourrait varier dans tous les sens, etc. Donc c'est toujours assez facile, même si le scénario de base est identique, de trouver des histoires assez originales dans différents jeux.

C : Et est-ce que tu dirais, que quand un auteur de jeu donne ce type de scénario, il a une intention derrière ce qu'il est dit ?

Arnaud : Oui, déjà dans le jeu en question, *Detroit : Become Human*, le message était presque clair. Il y avait même en fin de jeu un genre de questionnaire qui essayait de dire : « et vous dans le cadre de

ce genre de monde-là, comment vous vous situeriez d'un point de vue – je vais dire, entre guillemets - politique sur la situation entre humains et androïdes ? » Avec des questions du genre : est-ce que vous considéreriez un androïde comme un être vivant ? Ou toutes des questions... Là il y a vraiment... Sans avoir compris le but précis de la personne en question qui avait fait l'histoire, quel message il voulait faire passer, mais il y avait clairement une intention de soit faire *réfléchir* soit de... - comment dire - de mettre en garde contre quelque chose. Mais j'avoue que j'ai pas été plus loin que ça, j'avais juste apprécié l'histoire moi.

C : Et tu penses que cela arrive souvent que les auteurs de jeux vidéo cherchent à faire passer des messages comme dans *Detroit* ?

Arnaud : Ça peut souvent arriver, mais je pense que ça peut encore facilement se voir en fonction du type de jeu auquel on joue. Je vais dire par exemple, j'ai associé *Detroit : become human* et *Overwatch*. Dans le cas d'*Overwatch*, je trouve que c'est encore... Je pense que là même si c'est les mêmes bases, il y a pas vraiment de message derrière. C'est vraiment l'idée de faire une intrigue et on voulait un groupe de héros qui doivent se battre contre un groupe de méchants et ils ont créé une situation autour de ça sans vouloir faire des appels politiques ou des trucs ainsi.

C : D'accord, donc pour toi, il n'y a pas vraiment forcément des résonances avec la vie de tous les jours dans ces jeux-là, c'est le but de faire un scénario ?

Arnaud : Non... Fin, oui, ça je dirai plutôt dans ce cas là... parce que bon, on va créer un personnage et pour le rendre intéressant, on va lui mettre une lutte intérieure. L'inspiration elle sera d'office un peu autour de ceux qui créent... ont connu ou vont connaître ou se disent que ça pourrait exister donc quelque chose qui va quand même paraître un minimum réel, une vraie lutte donc il y aura toujours indirectement un petit... le personnage pourra posséder un message même si c'est pas spécialement le message que le scénariste globalement voudrait faire passer. C'était juste pour donner de la personnalité ou faire avancer une histoire.

C : Et toi, ça te fait *réfléchir* quand il y a ce genre de messages, tu te poses des questions, ou alors tu vis juste le jeu ?

Arnaud : Le plus souvent, ce serait plutôt vivre le jeu, parce que j'ai déjà des petits avis par ci par là, et même si ça peut peut-être faire *réfléchir*, ça reste qu'une histoire au final. Je vais dire, les jeux qui font vraiment *réfléchir*, là en tête, j'en ai pas spécialement mais pour comparer à tout ce qui est films et séries, la série *Black Mirror*, elle c'est quand même vraiment sûr et certain qu'il y a des messages à faire passer. Ils se le cachent pas et c'est vraiment le but. Dans le cas du jeu vidéo, il y a quand même le côté divertissement qu'il faudra prendre en compte quoi qu'il arrive ou alors tu appelles ça un court métrage ou un... Enfin, il faut quand même garder en tête que ça doit être un jeu, donc tu devras, tu pourras pas faire à 100 % un jeu uniquement sur des messages de... que le scénariste voudrait faire passer à 100 %, ce serait... Je vais pas dire jamais parce qu'on sait pas le futur et ça tombe, il y a peut-être vraiment des jeux qui existent ainsi et je les connais pas mais il y a pas encore des jeux avec des si gros impacts que ça, quitte à comparer à *Black Mirror*.

C : Il existe quelques jeux...

Arnaud : Ou alors, pas spécialement connus. Justement, vu que ce n'est qu'un message... Dans les jeux, les gens s'attendent quand même à un minimum de divertissement. Je pense que je t'ai coupée mais, oui, il y a sûrement des jeux qui existent comme ça mais est-ce qu'ils sont intéressants ? Est-ce que j'aurais pu trouver ça intéressant à essayer de jouer ? Est-ce que c'est intéressant à prendre en main ? Etc.

C : D'accord. Justement, il existe quelques jeux comme tu dis, tu ne les connais pas mais c'est un peu à chacun de voir. Mais est-ce que toi tu considères que c'est un apport positif ou négatif que, comme dans le cas de *Detroit*, il y ait une histoire qui ait un sens, que tu lui donnes un sens en tout cas... ? Est-

ce que tu penses que c'est quand même quelque chose de positif pour un jeu qu'il y ait ce genre d'idées ?

Petite absence d'Arnaud

Donc comme je le disais, il existe des jeux où l'auteur affiche ses idées, exprime que son but est bien de transmettre une opinion. Et toi, comment tu vois cette pratique, est-ce que tu penses que c'est positif, que le jeu peut être utilisé pour ça ou alors tu penses que, comme tu le disais précédemment, cet aspect divertissement prime sur cela ?

Arnaud : C'est utilisable, c'est sûr et certain. Je disais que ça avait un peu moins d'impacts qu'à la *Black mirror*, c'est encore une fois que moi j'ai en tête qu'un jeu ne peut pas prétendre à 100 % de vouloir passer un message, ils doivent penser à un peu de divertissement à côté mais ça reste largement faisable. Bah oui, dans l'exemple de *Detroit : Become Human*, il y a clairement un message.

C : Et tu dirais que pour *Black Mirror*, il n'y a pas de divertissement du coup ?

Arnaud : Ça reste un divertissement, ça critique, ça pointe du doigt les choses qui vont pas biens et ça, ça plait aux gens au final. Parce que si je devais quand même donner un point de vue, c'est que à partir du moment où on écrit une histoire, on donne son point de vue quoi qu'il arrive. Du coup, ce qui fait qu'on va plus ou moins aimer une histoire ou un jeu, c'est qu'on va être plus ou moins d'accord avec la personne en question.

C : Ça peut te poser problème alors de faire face à un jeu qui exprime quelque chose alors que toi, tu n'es pas du tout d'accord avec ça ?

Arnaud : Même si moi, dans ce genre là, je suis quand même entre guillemets ouvert car j'aime bien découvrir... j'ai pas encore d'exemple mais un jeu qui va vraiment forcer un message que je trouve juste lourd, je vais pas accrocher à cette histoire.

C : Je vois, je comprends. Là je vais te parler de quelques petits cas, de situation et je voudrais que tu me donnes ton avis. Et je voulais commencer par te parler du *lore d'Overwatch*, dans lequel on a intégré le personnage *Tracer* et qui a été dite « homosexuelle ». Est-ce que tu crois que ça a un impact, une raison ou est-ce que tu crois que c'est juste comme ça... ? Comment tu vois les choses quand il y a ce genre de choix d'histoire qui sont fait ? Ou alors, un autre exemple, le personnage transgenre dans *Last of Us II* ?

Arnaud : La question c'est...

C : Ce que tu en penses, ce que tu penses de faire ces choix d'histoire pour les auteurs.

Arnaud : Moi d'un côté, je trouve pas que ça gâche un personnage ou que ça développe un personnage sauf si l'histoire tourne vraiment autour de ça. Pour citer l'exemple de *Tracer*, je vais pas dire qu'on s'en fout mais c'est un petit détail de personnage qu'ils ont rajouté, point. Si ça fait réagir des gens bah... c'est vraiment à cause de la nouvelle en question et je vois pas pourquoi. Fin je vais, dire sans savoir si c'est clair ce que j'essaie de dire, pour moi c'est juste un détail.

C : Alors cela n'impacte pas ton expérience de jeu particulièrement ? Sauf si, comme tu le disais, lié à l'histoire...

Arnaud : Je dirais plutôt : sauf si c'est trop présent et que c'est présent pour le plaisir d'être présent et de vouloir faire passer le message : « oh vous avez vu, on veut faire plaisir à tout le monde, vous êtes là, on veut vous faire plaisir... » en forçant, forçant, forçant,... ce caractère. Et je trouverais ça lourd.

C : Et tu ressens ça dans notre cas ?

Arnaud : Non là, justement, c'est juste qu'un détail. Ils l'ont mis : ok. Et le personnage ne tourne clairement pas autour de ça. S'il fallait résumer le personnage, le fait qu'elle soit lesbienne c'est clairement pas le premier critère qui va ressortir. On va plutôt dire : aime l'aventure, a envie de vivre

l'époque des héros, elle veut sauver le monde... C'est vraiment ces critères-là qui vont revenir dans le primaire.

C : D'accord... Un autre petit cas, on s'éloigne légèrement du jeu en lui-même. Il existe – je ne sais pas si tu connais le principe des mods...

Arnaud : Oui

C : Voilà, dans le cas du site *NexusMods*, un gros site qui propose de partager des mods. Il y avait eu toute une série de mods pendant la campagne présidentielle aux Etats-Unis qui étaient pro ou contre Trump. Ce que *NexusMods* a fait, c'est qu'ils ont décidé de bannir tout simplement tous mods qui avaient un lien avec la campagne présidentielle, disant qu'ils ne voulaient rien à voir avec ça. Qu'est-ce que tu en penses ?

Arnaud : En soit, encore une fois, dans le cas du groupe *Nexus* dont tu parles, ça doit rester un peu leur optique. Alors s'ils décident que leurs mods ne doivent rien à voir et que ça doit pas... ne doit avoir rien avoir avec la politique ou ne veut juste pas que ça soit... surpeuplé au point où ça devient nauséabond, que c'est vraiment juste des mods pour : « ah regardez, on veut vraiment que vous votiez pour Trump, ah regardez, on veut que vous sachiez que Trump est une m*rde... ». Si ça a rien de divertissant à apporter au jeu, je peux comprendre qu' on s'en fout de ces mods. Nous on est vraiment là pour le divertissement, etc. De la même manière que si jamais ils étaient pas là pour le divertissement uniquement, et qu'ils aimaient bien faire passer le message, dans ce cas, ils auraient sûrement gardé. Mais du coup, s'ils ont fait ça, c'est que ça quittait le côté divertissement et que ça devenait plus propagande.

C : Et un avant dernier cas dont je voulais te parler : certains joueurs dans des jeux utilisent la plateforme, surtout dans les *MMOs*, pour faire des manifestations. Et ça a été le cas notamment dans *GTA V*, des gilets jaunes se sont mis à bloquer des voitures dans le jeu comme ils le feraient en manifestation dans la rue ici. Qu'est-ce que tu penses de cette pratique ?

Arnaud : Sans dire que je suis pour, je vais dire compréhensible. Le principe d'une manifestation, c'est de perturber le train-train quotidien des gens pour leur faire comprendre que « eh, il y a un problème quelque part » et si le train-train quotidien des gens c'est de jouer aux jeux vidéo, que des gens ont compris ça, dans ce cas, faire ça dans des jeux vidéo, c'est le principe d'une manifestation. Tant qu'ils font passer leur message, ils sont contents avec ça, etc. Nous ça nous emmerde un peu, on en entend parler... que ce soit dans le jeu vidéo ou ailleurs, c'est à peu près pareil, ça le même impact. Mais du coup, oui c'est acceptable dans les jeux vidéo. Si on accepte ça ailleurs, on doit accepter ça dans les jeux vidéo.

C : Et tu penses que toi tu pourrais participer à une manifestation à un jeu si tu étais membre du jeu par exemple et que tu te sentais proche de la cause évoquée ?

Arnaud : Je dirais, peut-être que oui. Mais vraiment dans le sens où je serais juste un joueur averti du jeu et je me dis « tiens, cette cause me fait du bien, je vais faire une manifestation dans le jeu pour faire passer le message ». C'est ça la question ?

C : oui

Arnaud : Dans ce cas je dirais que oui. Ou alors, imaginons que même, ce n'est pas une cause qui me tient vraiment à coeur mais une cause que je comprends. Je vais afficher mon soutien : un petit message « allez, c'est bien, continuez, faites-vous comprendre, etc. ». Sans pour autant participer directement. Pour rajouter un petit truc sans savoir si c'est utile, par exemple, ce qui avait eu sur *Overwatch*, avec notamment je pense que c'était avec *l'Overwatch League*... Ça a fait du bruit, j'avoue qu'en premier lieu, peut-être un manque de culture de ma part, je ne savais pas que c'était autant le bordel entre la Chine et Hong Kong. Pour moi, c'était juste de l'exagération. Ce qui se passait, c'était vraiment de l'exagération pour le plaisir de rouspeter et de faire des manifestations. Avant de découvrir, un peu indirectement grâce à *Overwatch*, et par la suite, encore à d'autres documentaires qui parlaient de la

situation. Je me suis fait : « ah oui, c'est quand même délicat ». Donc, avec un peu de peine à dire ça, je me disais au début : « on s'en fout de ça, mettez pas ça dans les jeux vidéo, qu'est-ce qu'on en a à faire ». De la même manière, que bon, ils expriment leurs opinions, en théorie on peut pas leur empêcher. Ils ont le droit d'expression, qu'ils en profitent.

C : Et en fait, suite à cela, il y a eu un appel au boycott de *Blizzard*. Et qu'est-ce que tu penses de boycotter un éditeur parce qu'il prend position, enfin en ne prenant pas position plutôt, en rejetant toute prise de position d'un joueur... qu'est-ce que tu penses de boycotter *Blizzard* à ce niveau là ?

Arnaud : Je dirais fort que c'est un point de vue que je n'aime pas parce que ce n'est pas attaquer les bonnes personnes tout simplement. Dans le cas de *Blizzard*, ils ont indirectement soutenu la Chine. Et encore, je dis indirectement car ils auraient pu... ils ont mis des sanctions à la personne qui avait soutenu HongKong pendant un tournoi international. La sanction était quand même lourde, ça se sentait quand même qu'il y avait une prise de position. Mais à côté de ça, plus de la moitié de leurs joueurs si pas plus sont chinois. Donc ils vont pas s'amuser à dire : « oui allez, libérez HongKong », déjà à leur tour ils prendraient position et dans ce cas là, ils changeraient juste de camp. Ils ont essayé de prendre le côté de la neutralité en disant : « non, nous on veut pas que vous fassiez des combats politiques pendant des tournois de jeux vidéo ». Ce qui a fait surtout mal, qui a eu tout le débat par rapport à *Blizzard*, c'est justement qu'il y a eu la sanction quand même très sévère par rapport à ce qui c'était passé. Y compris les journalistes qui avaient juste laissé la diffusion, même eux ont été pénalisés assez drastiquement apparemment. A partir de là, ils avaient pas l'air d'être neutre comme ils voulaient le prétendre, mais avaient l'air d'être pour la Chine.

C : De tous ces cas, quand tu penses aux jeux vidéo du coup, est-ce que tu considères que le jeu vidéo est un espace qui peut être utilisé à des fins politiques pour diffuser des idées, des opinions ? Est-ce que tu penses que cela devrait être deux choses séparées ou que cela va ensemble et qu'on peut, dans le cas d'une manifestation, dans le cas d'expression d'idées ou dans la création de mods, être quelque chose que tu considères positif ou au contraire, négatif ?

Arnaud : Franchement, ça dépend, c'est pas facile. Plutôt dans le sens où on, j'ai envie de dire, toutes les personnes du monde ont sûrement une opinion différente sur absolument tous les sujets du monde donc il y aura d'office des gens qui seront d'accord ou pas d'accord, il y aura d'office des luttes. Un truc, sans vouloir dire que les jeux vidéo sont faits uniquement pour ça, c'est un peu une possibilité de pouvoir s'écarter de toutes ses luttes qu'on peut trouver futiles, etc. Et donc se retrouver à nouveau avec des luttes politiques dans les jeux vidéo... pff... et pas vraiment beaucoup d'échappatoire et c'est pas un combat qui nous intéresse, etc. Ça passe à la propagande et nous on veut juste se détendre. D'un autre côté, là je suis un peu dans un camp neutre en disant : « moi non plus je veux pas donner d'opinion », mais je trouverais ça plus que justifié de pouvoir faire ça dans un cas qui me tiendrait à cœur par exemple. Donc je peux pas m'amuser à être égoïste en disant : « non non, faut vraiment que ça soit séparé, et ça doit être interdit ». Je peux pas l'interdire, je considère que je ne peux pas l'interdire. Je dois quand même leur donner l'occasion à eux de s'exprimer s'ils le souhaitent.

C : Donc il peut quand même il y avoir un impact sur ton expérience de jeu dans une situation...

Arnaud : Avoir un impact, oui. Encore une fois, le fameux message « free hong kong » qu'on lisait à chaque début de partie pendant le long débat entre Hong Kong et la Chine du point de vue de *Blizzard*, bah c'était là. Donc, même si on voulait essayer d'un peu oublier l'histoire en mode : « ouais ça m'intéresse pas, tant pis ». Bah le message était là.

C : Et tu as quand même continué de jouer malgré tout, tu ne t'es pas senti dérangé, ça ne t'a pas arrêté ?

Arnaud : Ouais, dans ce cas là, c'était vraiment pas nauséabond. On empêchait pas les gens de jouer. Pour citer un peu l'exemple que tu avais dit avec *GTA*, là ils empêchaient littéralement les gens de jouer si j'ai bien compris. Ca, c'est lourd, à la limite ils vont passer un message plus négatif envers leur cause qu'autre chose pour des gens qui n'étaient pas plus intéressés que ça. Parce que bon, on va pas

forcément toujours réagir de manière positive à ce qu'on nous empêche de vivre comme on le voudrait. Il y a un côté un peu humain malheureusement mais c'est comme ça. C'est juste que, pour citer le cas Overwatch, c'était juste un petit message et je vais être franc, alors à ce moment là je m'étais un minimum renseigné, j'ai compris le message et je soutenais les gens qui envoyaient les messages. Et ça s'est arrêté là. Une fois que les messages étaient envoyés, on jouait et c'est comme s'il n'y avait jamais eu le message. Après, je jouais dans les serveurs européens, je ne sais pas comment ça s'est passé sur les serveurs asiatiques. Je me suis pas plus renseigné que ça.

C : Et donc voilà, on arrive tout doucement vers la fin. Selon toi, est-ce que tu distingues la vie de tous les jours, le monde dans lequel on vit, notre société et les jeux vidéo. Tu parlais d'échappatoire : est-ce que pour toi le jeu vidéo est une échappatoire ou un prolongement d'une vie... de la société, de notre quotidien ?

Arnaud : Par exemple, si on peut faire un bon dans le temps, on vient de créer la télé. La télé à la base, c'est prévu pour quoi ? Le divertissement. Qu'est-ce qu'il va se passer ? On va aussi diffuser les informations, à diffuser avec ça... - bon je vais pas dire directement propagande – les points de vue politiques, des idéologies, des débats entre des personnes qui vont donner leur avis. Donc voilà, après, on est par exemple passé par le cinéma, où on a aussi, pareil, au tout début l'idée c'était vraiment de divertir. Le premier film c'était où on filmait un train : « wow, c'est joli ». Voilà, il y a pas de point de vue politique. Après, les gens ont voulu donner leur avis, leurs idées dans des films, ils ont un peu incrusté ça dans leur film. Alors en nous donnant la liberté d'être d'accord ou pas d'accord, voilà. Après, on a fait ça dans les jeux vidéo. A juste titre, on peut. Ils peuvent, on les empêche pas. Si on n'est pas d'accord, on a qu'à ne pas jouer, on est encore libre d'accepter le message comme on le souhaite. Après, pour moi, ce qui peut être un peu plus gênant dans le cas des jeux vidéo, c'est que, dans les jeux vidéo ** on n'est pas que spectateur**. On contrôle aussi le joueur en soi, alors si on est gêné ou dérangé, bah là, *en tant que spectateur, on pourrait se contenter de zapper, là c'est pas vraiment le cas* : on sera directement gêné par la situation, si on est gêné.

C : Imaginons une situation où on jouerait une situation assez extrême où on jouerait un violeur ou quelque chose comme cela, ce qui je pense existe, c'est quelque chose qui pourrait vraiment poser problème dans ta manière de vivre le jeu ?

Arnaud : De vivre le jeu ? Oui. Par exemple, dans le cas où je partagerais absolument pas l'histoire de mon personnage, j'aurais pas envie de le jouer. Mais encore une fois, je le vois pas comme une opinion politique ou une optique de vie mais comme un détail de scénario. Dans des séries en tous genres, il y a des personnages qu'on aime pas parce qu'on partage pas leur point de vue. Bah pareil dans les jeux vidéo, encore plus si jamais on est censé jouer le personnage. Il me semblait que tu avais essayé d'en parler à un moment mais *The Last of Us II*, où on est obligé de jouer un personnage – moi je n'ai pas joué donc je ne sais pas – que les gens n'allaient d'office pas aimer.

C : Qu'est-ce que tu entends par « d'office pas aimer » ?

Arnaud : Déjà dans le développement, il y a eu pas mal de fuites entre guillemets négatives comme quoi certains graphistes ou développeurs de jeu disaient : « ouais non le jeu, il est vraiment parti dans du message politique, etc. Vous allez voir le personnage là, il est imbuvable, il va vous faire comprendre des messages, etc. On va vous rappeler à chaque fois : eux, ce sont les méchants, il faut penser comme ça, etc. » Du coup, il y a eu un petit côté négatif en mode : « ce personnage là, vous n'allez pas l'aimer ». Et en plus de ça, indirectement, le personnage en question tue le personnage principal qui était fort aimé du jeu. Donc voilà...

C : Je comprends. C'est quelque chose... Il y a des mouvements qui existent qui sont contre ces choix d'éditeurs et d'auteurs de développer ce genre de question. Selon toi, pourquoi ? Qu'est-ce que tu entends ? Tu sembles dire qu'il y a eu beaucoup de critiques, qu'est-ce que tu penses qu'il y avait comme problème vis à vis de ça ?

Arnaud : En fait, moi dans mon cas, en vrai... Après je vais passer à ce que je pense du général mais dans mon cas, les gens sont libres de créer les histoires qu'ils veulent. A la limite, c'est peut-être même voulu qu'ils créent des histoires qui dérangent pour faire *réfléchir*, etc. Mais pour reprendre l'histoire de *The Last of Us II*, je pense que les développeurs ne s'étaient pas cachés pour dire que ça devait être un jeu dont la première impression c'était la haine. La haine des personnages, la haine de... « vous allez pas aimer ce qu'il va se passer ». Pour ceux qui aiment bien ce genre d'histoires, ils vont accrocher. Pour ceux qui ont voulu empêcher le développement de ce genre de jeux, d'un point de vue personnel, je pense qu'ils font ça parce qu'ils considèrent que ça va induire un mauvais message à des gens, pour prendre indirectement mon cas, un peu neutres sur la question et qui s'étaient pas posé la question. Ils ont l'impression que le jeu va leur dire « vous devez penser ainsi » et cela va les influencer. Ils sont pas d'accord pour que ces messages soient développés un peu partout, en particulier dans le domaine des jeux vidéo, un domaine considéré comme joué par des gens plus jeunes, souvent plus influençables. Ils n'aiment pas ça.

C : Tu considères quand même que le jeu vidéo a une influence sur certaines catégories de personnes ? Tu dirais que tout le monde peut s'apercevoir qu'il y a cette influence ou que certains ne se rendent pas compte qu'il y a un message ?

Arnaud : Je serai dans l'idée que des gens peut-être ne s'en rendent pas compte. J'irai même au point de dire que des gens ne s'en rendent pas compte que leur point de vue a été influencé par des messages ainsi, même dans des jeux vidéo.

C : Et toi tu ressens dans les jeux qu'il y a des messages ? Tu me donnais l'exemple de *Detroit* où tu ressentais qu'il y avait une idée politique derrière vis à vis des androïdes. Tu penses que c'était parce que c'était évident ou que tu te sens un peu... comment dire... que tu es quelqu'un dans la vie de tous les jours qui est attentif à cela dans les films, comme tu disais pour *Black Mirror*, dans les jeux, dans livres,... Est-ce que tu te considères comme quelqu'un d'attentif aux messages, aux idées développées ?

Arnaud : Je dirais que oui, pour reprendre l'exemple de *Free Hong Kong*, on est pas toujours conscient de tout ce qu'il se passe autour de nous. Donc moi, ce que je vais avoir par réflexe, c'est au moins au minimum d'écouter ce qu'ils ont à dire, s'ils ont quelque chose à dire. Et après je me fais la liberté d'être d'accord ou pas d'accord, voire d'approfondir encore plus les questions. Après, si je suis d'accord ou pas d'accord avec un point de vue politique, si ça tombe, je peux rien y faire donc que je sois d'accord ou pas d'accord, bah tant pis. Donc oui, je suis attentif, mais j'ai envie de dire, ça s'arrête là.

C : Eh bien d'accord, je te remercie pour toutes tes réponses, c'était très intéressant. J'imagine que maintenant tu commences à comprendre vers où je voulais en venir dans ma recherche. C'est vrai qu'effectivement, ce n'est pas une tâche simple d'essayer de parler de ce genre de chose sans avoir l'air d'avoir des attentes. Je n'avais pas d'attentes particulières vis à vis de tes réponses, à ce niveau-là aussi je me fais neutre... Pour te donner plus de précisions sur l'objectif de ma recherche, c'est de comprendre comment un joueur ou une joueuse expérimente et articule sa vie, ses idées, ses opinions avec son jeu. Comme tu le suggérais, tu penses que si tu n'as pas l'impression que ce sont des idées totalement opposées à ce que tu penses, tu peux le jouer. Mais par contre, si tu joues vraiment un personnage opposé à ce que tu penses, ça va devenir compliqué pour toi. Bien sûr tu peux revenir là-dessus.

Arnaud : Alors pour apporter une petite précision : compliqué mais pas impossible. Il suffit de tomber sur le développement d'un personnage qu'on trouve agréable, on peut ne pas aimer un personnage mais aimer son développement. Mais oui, comme tu l'as dit, on n'aime pas un personnage pour son côté « comment il pense », cela peut être une gêne pour jouer ce personnage en question.

C : Voilà, et mon objectif est d'essayer de voir comment les gens articulent en fait ces choses, ce qu'ils sont, ce qu'ils pensent et comment ils jouent, et pourquoi ils jouent, et ce qu'ils recherchent dans un jeu. Ce n'était pas si simple de ne pas pousser, toi tu m'as laissé comprendre que tu avais perçu cela dans

Detroit, je pense que c'est beaucoup plus compliqué si je suis face à quelqu'un qui me répond : « non je ne vois pas ». C'est pour ça que je ne pouvais pas être directe à ce niveau-là. Voilà en tout cas, c'était très intéressant et je te remercie encore d'avoir accepté de participer.

Arnaud : De rien, ça fait aussi plaisir d'en parler.

C : Si jamais ça t'intéresse, il existe quelques jeux indépendants qui donnent une certaine vision du monde : *12th Septembre*, *Everyday The Same Dream*, ou même tout un éditeur qui s'appelle *Molle Industria*, qui sont spécialisés dans des jeux à « message ». Ils ne se cachent pas d'être politiques. Et même, il existe certains jeux, comme lors des élections françaises du type « *Mélanchon game* », je crois. Mais là, on est vraiment dans du programme politique, c'est encore autre chose. Mais voilà, cela existe.

Arnaud : Vu que ce sont des jeux forts indépendants, je n'en ai pas spécialement cité. Mais *Everyday The Same Dream*, j'ai joué et adoré. L'ambiance et même un peu le message qui passait, j'ai trouvé ça bien fait et bien pensé, ça marque. C'est le genre de message qui peut marquer.

C : C'est ça, il ne s'agit pas de politique du genre « que pensez-vous de l'immigration ? », il s'agit de réflexion sur nos modes de vie, sur notre société.

Arnaud : Et dans ce cas-là, ça reste du divertissement.

C : Voilà, ce sont les sujets qui m'intéressent. Par exemple, un chercheur dans mon domaine a étudié *GTA IV* et a montré qu'on suit l'histoire d'un immigrant arrivé aux USA et qui ne réussit pas, contrairement au rêve américain. Voilà, il y a vraiment de la recherche sur notamment les développements de personnage qui nous donnent un certain point de vue sur le monde et c'est cela aussi qui m'intéresse. Et là aussi surtout de savoir, comment le joueur le vit. J'espère en tout cas que cela t'a intéressé aussi.

Arnaud : Alors je sais pas si c'est intéressant mais moi je suis surtout un passionné de jeux vidéo parce que je suis un passionné de *scénarisme*, tout ce qui est scénario. Et en particulier le développement des personnages : le rendre intéressant, le pourquoi, leur faire peut-être passer un message ou un contre-message, faire en sorte de le rendre intéressant en le rendant réaliste ou pas réaliste. Pour ce qui est le cas *GTA IV* aussi, même si c'est un peu discret, c'est strictement là et c'est juste développé. On joue un personnage qui est intéressant grâce à ce détail.

C : Ce que j'ai tendance à penser, c'est que le jeu vidéo nous donne l'occasion de vivre la vie de quelqu'un d'autre.

Arnaud : Oui, oh c'est bien dit ça.

C : Etre quelqu'un d'autre que soi-même...

Arnaud : Oui, on vit un peu leur vie et on peut se dire « maintenant, qu'est-ce que j'en pense ? ». C'est une expérience.

[Fin de la discussion, salutations et remerciements.]

Entretien 2 – Charles – A distance (*Discord*) – 25/11/2021

C : [*Je me présente.*]

Charles : Je vais me présenter rapidement. Du coup, moi c'est [*Charles*]. Je suis Breton à Rennes précisément. Je suis également président d'une association eSportive qui vise à développer l'eSport de manière générale mais aussi à favoriser le lien social autour du jeu vidéo. Donc en ce sens, on fait des actions comme des ateliers parents-enfants, des jeux, de l'accompagnement d'équipes, organisation de tournois aussi également.

C : Ah oui, d'accord. Ben tiens je rebondis quand même parce que c'est quelque chose de plutôt rare. Par action sociale, qu'est-ce qui t'a motivé ? Enfin, qu'est-ce qui fait que tu t'es lancé là-dedans en fait ?

Charles : En fait, il y a quelques années, on était une bande de potes qui fréquentaient le même bar en gros, un bar *MeltDown* que tu connais peut-être ? Ouais enfin la franchise, je ne sais pas. Et pour le coup, on s'était réuni dans ce bar là et au fur à mesure de jouer ensemble, notamment à *Overwatch*, on s'est dit qu'on allait former une équipe pour pouvoir progresser ensemble, faire des entraînements ensemble et ce genre de choses. Du coup, on est une bande de potes qui se connaissent déjà de base, qui ont formé une équipe et, en ce sens-là, on a au fur à mesure du temps, on s'est entouré de remplaçants, des coachs, de tout plein de gens. Et il y a aussi une 2^e équipe qui s'est créée dans les mêmes conditions, à peu près. Et du coup, l'aspect humain dans l'eSport était vraiment au cœur de nos valeurs. Et du coup, ça a conduit au fait qu'on ait envie de promouvoir le jeu vidéo en tant que vecteur de lien social.

C : OK, d'accord. Et donc tu parlais d'enfants et de parents, donc qu'est-ce que vous développez à ce niveau-là du coup ?

Charles : Alors, pour le coup, c'est ce point-là, c'est parti d'un des membres de l'association qui avait répondu à une petite annonce, je sais plus où, sur le net sans doute, d'une mère qui voulait découvrir *Overwatch* entre-autre pour mieux appréhender le monde auquel joue son fils. Et pour le coup, il y a eu cette interaction qui a été faite entre notre membre et cette famille et de là sont parti...

[*Un appel interrompt Charles, pause de quelques minutes.*]

C : Donc du coup tu disais, vous aviez rencontré cette famille là et ensuite vous avez rencontré d'autres familles, c'est ça ou... ?

Charles : Alors pour le coup, de là sont nées les idées d'essayer d'organiser des ateliers parents-enfants. Et derrière, on a aussi eu la volonté dans le cadre du développement de l'eSport en fait, on s'est dit que c'était avant tout un moyen de dédramatiser le jeu et d'encourager la pratique compétitive du jeu à long terme. Voilà que ça soit des actions qui soient faites maintenant et qui à l'avenir vu qu'il y a eu un peu cette action pour les rapprocher et du coup, on peut briser une potentielle source de tension qui pourrait avoir et la transformer en potentielle source de lien. On s'est dit c'était un bon moyen d'encourager l'eSport à long terme.

C : Oui, d'accord. Et en fait, quand tu parles de dédramatiser, les parents viennent avec quel genre de d'apriori par rapport au jeu selon toi ?

Charles : Ça dépend, en vrai. Parce que pour le coup, nos actions qu'on a pu faire dans ce sens, on a fait surtout de... Soit des stands de communication sur lequel on discutait, soit - bah ce week-end en particulier - on a participé à la fête du jeu d'un des bourgs du coin et pour le coup, on a proposé des jeux pour... enfin avec l'optique que parents et enfants jouent ensemble. Et pour le coup, on a vraiment tous les discours par rapport au jeu. On a ceux qui sont déjà un petit peu renseignés et qui sont vraiment ouverts. On a ceux qui ont des soucis par rapport au fait qu'ils trouvent que leurs enfants passent beaucoup de temps et que c'est souvent une source de tension, justement entre les deux. C'est souvent

fait typiquement...enfin... on impose assez violemment le fait d'arrêter, ce qui crée plus de frustration qu'autre chose et du coup des tensions entre parents et enfants. Ceux qui sont réellement inquiets par rapport à la santé, ce genre de choses et qui compare ça tout de suite à de l'addiction. Et on a vraiment tous les discours en fait par rapport au jeu. Ceux aussi qui n'y touchent pas, juste parce qu'ils ont les a priori qu'ils sont nuls et que c'est un monde qui leur est complètement étranger. Donc le but c'est de faire s'intéresser de plus en plus, tous ces gens-là.

C : Ah oui, d'accord. Et donc vous développez un peu des discours autour du jeu pour montrer un peu ce qu'ils peuvent apporter de positif ou vous dédramatisez... ?

Charles : Oui, voilà entre-autres. Après, on essaie aussi d'avoir un regard averti dans le sens où on connaît aussi les risques qu'il y a dans le jeu. Et on est conscient qu'il y a parfois des soucis. Dans ce sens-là, on parle bien avec eux. On a notamment... On s'est rapproché d'une asso qui s'appelle *Santé ESport*, des kinésithérapeutes qui sont sur Paris. Et pour le coup, [*Coupure de l'enregistrement*] de la vulgarisation autour de la santé, sur la vision et écran, l'ergonomie, la nutrition et la santé mentale. Ce sont quatre sujets qu'on a abordés dans ces fiches, donc chaque sujet à une fiche et pour le coup, c'est des petites fiches de vulgarisation qu'on distribue lors de ce type d'événements et qui nous servent de support pour discuter autour du jeu. Et donc, ça sert non seulement aux joueurs qui sont parfois inquiets pour leur santé. Tu vois, typiquement, il y a une autre personne dans le Conseil d'administration et moi-même, on a tous les deux des petits soucis au niveau du canal carpien à force de jouer et tout ça. Et avec l'âge qui entre en compte, on a tous les deux joué depuis des dizaines et des dizaines d'années. Pour le coup, on a tous les deux des soucis à ce niveau-là mais du coup on est bien conscient des soucis qu'il peut y avoir en termes de santé. Et derrière ça anticipe non seulement les questions qu'on va avoir de la part des joueurs comme là, mais aussi de la part de leurs proches.

C : Ah oui, d'accord. Et pour revenir aussi sur la question du lien social. Donc toi tu envisages vraiment le jeu comme une manière de développer des contacts sociaux ou tu penses que ça relie des personnes qui ont du mal à s'en faire ? De manière générale, qu'est-ce que tu penses un peu de ces questions, des liens sociaux avec les jeux vidéo ?

Charles : Alors les deux, en vrai. Même, ça va encore plus loin parce qu'il y a aussi d'autres cas. Pour le coup, je vais encore me mettre en exemple. Moi, il y a des années de ça, j'étais... Je souffrais vraiment d'une timidité malade. C'était au point où je ne pouvais pas parler à des inconnus sans bégayer un petit peu. J'étais vraiment timide et c'est avec le jeu en ligne et notamment des *MMO*, via chat textuel puis par la suite via *teamspeak* ou autres que j'ai su un peu décoincer tout ça. Derrière, je me suis retrouvé à faire pas mal d'actions qui me mettaient au-devant. Tu vois, typiquement là, c'est les actions de l'asso. Et tout ça où je suis président de l'asso. Mais avant, il y a eu par exemple... j'ai pu être commentateur pour du *speedrun* sur des événements comme la *GDQ* par exemple. C'est un marathon caritatif de *speedrun* qui se passe aux États-Unis et du coup pendant une semaine il y a du *speedrun* en continu sur tout plein de jeux. Et j'avais été commentateur une année pour une édition pour la partie française du truc. Enfin, la retransmission française.

C : J'aurais d'autres questions, probablement un peu plus tard sur ce sujet-là, parce que c'est là que je développerai un peu plus mon sujet sur cet aspect-là, mais là tout de suite, je ne vais pas l'introduire directement. Donc on en reparlera plus tard. En tout cas, c'est super intéressant. Franchement je pense qu'on pourrait en parler mais on s'éloigne du coup de tout ça...

Charles : Oui, à titre d'info, je n'ai pas spécialement de limite de temps.

C : OK, d'accord, oui. D'abord, tout simplement, je voulais te demander quel était ton rapport au jeu vidéo en général, tu m'as parlé que t'as joué pendant des années, mais qu'est-ce que tu pourrais dire d'autres sur... ? Depuis combien de temps tu joues ? Dans quelles conditions ? Avec ta famille ? Comment c'est arrivé dans ta vie ? etc.

Charles : Alors pour le coup, le jeu vidéo j'ai commencé, je pense que je devais avoir genre 5 ans ou quelque chose du genre. Je ne suis pas sûr, mais en tout cas mon premier souvenir, le jeu, c'était sur

Kirby's Dreamland 2 sur *Game Boy*, la première en plus, pas la *color*. Et du coup, oui, je devais avoir 5 ou 6 ans, c'était mon frère qui m'a mis ça entre les mains certainement. Et pour le coup depuis je n'ai pas arrêté de jouer que ce soit sur *Game Boy*, que ce soit sur console, sur PC par la suite. J'ai tout le temps, tout le temps joué. Étant plus jeune comme je disais, j'étais vachement timide mais ça m'a permis aussi derrière de ... Le cercle d'amis que j'avais, c'était aussi des joueurs pour le coup et encore par la suite avec tout ce qui est *MMO*, j'ai su briser mes soucis de timidité. Après, qu'est-ce que je peux te dire d'autre ? J'ai fait pas mal de *MMO*, j'en ai fait à niveau compétitif. Par la suite, en termes de compétitif, je suis aussi passé par *League of Legends* un petit peu et puis plus récemment sur *Overwatch*. Sur lequel ça fait bientôt 3 ans, ça fera 3 ans en février où je suis en équipe et avec la même équipe pour le coup depuis le début avec très peu de changements. Et c'est vraiment des gens qui sont des amis proches maintenant. Et puis qui l'étaient un peu avant aussi mais avec ça on s'est vachement rapprochés. On s'est réunis en asso, tout ça quoi. Et humainement, c'est une expérience assez incroyable. Voilà après, qu'est-ce que je peux te raconter d'autre ? J'ai participé plusieurs fois en tant que bénévole à un festival qui s'appelle le *StunFest*, qui est pour le coup, mondialement connu, dans le sens où à l'origine, c'est un tournoi de jeux de combat. Et qui par la suite, s'est développé et a eu des stands indépendants, des stands de musique aussi autour du jeu vidéo, des conférences. Enfin, plutôt des concerts que des stands sur la musique. Mais t'as compris l'idée. Des bornes d'arcade à n'en plus finir et ce genre de choses. Il se positionne vraiment en tant que festival du jeu. Voilà là on n'est pas sur les conventions par exemple qui justement ont un côté très supermarché du jeu vidéo, de la culture geek. Et pour le coup, le festival est mondialement connu dans le sens où les combats en question, il y a eu notamment du *Street Fighter*, même les derniers, ont fait partie du *Capcom pro tour*. Donc c'est une des étapes pour se qualifier et engranger des points sur la scène professionnelle. Voilà, il y a donc des joueurs japonais très connus qui venaient par exemple.

C : Ah oui, et toi t'as participé en tant que joueur ou tu es juste visiteur là du coup ?

Charles : Bénévole. Enfin, j'ai fait d'abord quelques années en tant que visiteur puis en bénévole où je suis dans l'équipe de gestion matérielle du festival. Donc c'est à savoir fournir les 150 écrans avec les 150 consoles avec tous les câbles et tout ça. Disposez ça, plus faire l'installation et aussi en plus, gérer une partie du matériel. Des stands liés, mais aussi des scènes. Donc en gros, pendant le festival, on est les premiers arrivés et on est les derniers à partir parce qu'on fait l'installation au départ et on désinstalle le soir, on va préparer la journée suivante et c'est ce genre de choses. Pendant la journée, on n'a pas trop de trucs à faire. Ce qui nous laisse bien profiter du festival en fait.

C : Et c'est quand ? C'est sur plusieurs jours, c'est ça ?

Charles : C'est en mai, c'est le temps d'un long week-end. Ça se passe en plein cœur de Rennes, dans une salle qui est prévue à la base pour accueillir des concerts et ce genre de choses.

C : Et du coup, par rapport aux jeux auquel tu joues, qu'est-ce qui te plaît en fait dans le jeu ? Qu'est-ce qui t'attire et qu'est-ce qui fait que tu joues ? C'est plutôt le *gameplay*, plutôt l'histoire, plutôt les deux, qu'est-ce qui est vraiment..., qui va t'accrocher, te donner envie de jouer ?

Charles : Ça dépend en vrai, autant il y a des jeux sur lesquels le *gameplay* m'attire vraiment où en termes d'histoire, ça ne va pas être spécialement développé mais il y en a une petite mais voilà, ça va être surtout le *gameplay* qui va être mis en avant. Voilà, je pense à des jeux - je ne sais pas - comme *League of Legends*, *Sea of Thieves*. Quoi d'autre ? Ah si bah j'ai fait beaucoup de *Binding of Isaac* aussi. Dans le délire qui est surtout sur ces mécaniques du *gameplay* que sur l'histoire, même s'il y a une histoire assez développée quand même. J'ai fait beaucoup de *DeathSmiles* aussi qui était un *Shoot them up*. Il y a beaucoup d'exemples que je peux avoir en termes de *gameplay* pur. À côté de ça, je t'ai cité *League of Legends*, *Overwatch* et les *MMO*. Il y a un côté très jeu d'équipe aussi qui rentre en compte. Mais c'est aussi en ça que *Overwatch*, je suis toujours dessus, qu'on est plusieurs à apprécier le jeu c'est qu'il y a une réelle notion d'équipe dessus, plus que sur des jeux comme *Valorant* ou *Counter-Strike*. Dans le sens où tout le monde a réellement son utilité, sa petite pierre à l'édifice et si on a un qui fait une erreur, ça va impacter toute l'équipe. Et c'est ce côté-là qui me plaît énormément dans

Overwatch pour le coup. Voilà, après, l'histoire aussi, ça me plaît énormément. Tu vois, j'ai typiquement dans... enfin dans des jeux que je peux citer que j'ai vraiment beaucoup apprécié, tu vas avoir des *Life is Strange* par exemple, des *Nier Automata*, plein de jeux comme ça. Et puis même, là je vais prendre un exemple assez récent en termes de développement de l'univers, il y a récemment *League of Legends* avec *Arcane* qui a complètement développé son univers, et ça c'est vraiment ultra appréciable et ça m'intéresse vraiment.

C : Ok, donc du coup tu suis quand même autour d'*Overwatch* le *lore* et tout ce qu'ils développent, les BD, etc. ?

Charles : Oui. J'ai pas lu les livres malheureusement, j'ai quelques BD à rattraper mais globalement, j'essaie de suivre le *lore*. Et parfois, je m'amuse à me dire : « Ah tiens, il pourrait se passer ça, ça, ça », ce genre de chose.

C : Et comment tu te positionnes justement vis-à-vis de ce *lore* autour d'*Overwatch* ? Est-ce que tu le vois vraiment comme un apport important qui fait ce que le jeu est ou c'est plus en tant que fan du jeu, il y a une espèce de – comment dire ? – de jouissance à aussi découvrir un peu plus les personnages qu'on a l'habitude de jouer, un peu comme *Arcane* qui vient finalement bien des années après *LoL*. Quel est le rapport que tu as avec ça ? Est-ce que tu pourrais t'en passer ?

Charles : Alors en soi, je pourrais m'en passer dans le sens où typiquement sur un point compétitif, si je dois sortir une aberration en termes de *lore*, comme un *reaper* avec *soldier* dans la même équipe, et bien c'est pas gênant en soi. Donc je pense que juste comme ça, d'un point de vue *gameplay* d'un point de vue compétitif, le *lore* n'est pas important. Après sur le fait d'accrocher au jeu... tu vois le jeu, il a une patte graphique, tous les personnages ont plein de petits détails qui se rapprochent à leur *lore*, même dans les *skins* qu'ils ont derrière. Ça étoffe parfois l'histoire qu'ils ont. Et tous ces petits points de vue-là, les cinématiques et ce genre de choses, non seulement ça génère de la *hype* mais aussi ça maintient sur le jeu, ça donne envie de s'y intéresser. C'est vraiment une partie recherche et une partie découverte qui est non négligeable. Je peux citer un autre jeu pour le coup, où là... Bon c'était un MMO, *The Secret World*. Et sur le coup, ils avaient mis énormément le *background* du jeu en avant. À tel point que dedans par exemple, il y a des quêtes où c'était un peu des minis ARG. Je ne sais pas si tu situes ?

C : Le terme ARG ? Non.

Charles : ARG, c'est *Alternate Reality Game*. En gros c'est un genre de jeu d'énigmes qui vont te faire aller sur des sites internet à droite à gauche. Genre fouiller dans une image - je sais pas - en la passant en négatif, tu vas t'apercevoir qu'il y a une code dedans qui te ramène sur un site internet qui lui a quelque chose de cacher dans le code source ou alors il verrouillé par mot de passe, ce genre de chose. Donc ça c'est un ARG. Parfois ça t'emmène dans des lieux réels. À titre d'exemple, j'en ai fait un qui m'a emmené à Saint-Malo pour aller chercher une clé USB cachée entre 2 rochers. Voilà donc parfois ça tombe dans l'IRL. Sur *Secret world*, justement, ils avaient fait pas mal de quêtes qui étaient des ARG mais fallait connaître un peu l'histoire du jeu. Il y avait aussi plein de *collectibles* à chercher aussi qui te donnaient des bribes d'informations à chaque fois sur le *background* du jeu, comment ça s'est passé, tout ça, pourquoi est-ce que à cet endroit-là, il y a eu une explosion, ce genre de chose. Et du coup, ce *background*-là, je m'y suis réellement intéressée, notamment sur *Secret World* entre autres. J'ai cherché à tout savoir donc ça fait aussi partie du jeu. Dans le sens où tu pourrais sur un jeu vidéo ne t'intéresser qu'au *gameplay*, peu importe le jeu. Bien que, ouais non peut être pas peu importe le jeu, parce que justement *Life is Strange*, si tu t'intéresses qu'au *gameplay*, ça va être assez limité mais tu peux t'intéresser au jeu uniquement pour le *gameplay* mais il y a parfois une espèce de - on va dire -, même assez souvent – attention -, un jeu dans le jeu où l'histoire va aussi être quelque chose à rechercher, quelque chose d'hyper intéressant où tu vas t'y retrouver. Et ça fait aussi partie du jeu.

C : Ok et toi justement, cet aspect narratif, ça t'attire puisque tu as quand même pas mal développé *Secret World*. Mais est-ce que tu as des moments où t'es plutôt « Bon je prends *Overwatch*, je fais des parties avec les copains » sans prendre en compte la narration ?

Charles : Oui bien sûr.

C : Est-ce que tu dirais qu'il faudrait – comment dire – une certaine condition, une prédisposition aussi pour jouer aussi ou c'est vraiment... ?

Charles : En fait, ça dépend vraiment du jeu à chaque fois. Il y a des jeux qui vont mettre l'accent sur un point plus qu'un autre et qui vont ne nécessiter en fait que du *gameplay* pur, et parfois de l'interaction, ce genre de choses. Je suis en train de regarder mes petites icônes de raccourcis, je vois *Among Us* par exemple. *Among us* n'a pas de lignes d'histoire et c'est juste du *gameplay* et de l'interaction entre les gens. Il a pas besoin de ça pour exister, il a pas besoin du *lore*. A la différence, *Life is Strange*, si tu enlèves l'histoire, y'a rien. Enfin presque. Il y a presque rien. Et du coup c'est des choses qui sont à développer en fonction du jeu. Dans le cas de *Overwatch*, moi je peux très bien faire des parties sans... - et heureusement que je peux le faire - prendre compte du *lore*. Mais quand il y a une information qui est donnée à droite, à gauche, - je sais pas - ça peut être une interaction entre les personnages - ça peut être dans le jeu - ça peut être un événement *PVE* qui arrive ou une petite cinématique ou autres. Ça, c'est super intéressant en fait et c'est aussi quelque chose qui mérite d'être exploité et d'être lu, vu ou autre.

C : Et selon ce niveau de narrativité – si on peut dire – tu tires quelque chose de différent de ces jeux-là ? Comme attente en fait : ce que tu attends d'un *Overwatch* et ce que tu attends d'un *Life is Strange*, c'est différent ? Ce serait même des émotions ou ce que tu recherches à obtenir. On va dire en...

Charles : En termes de narration seulement ?

C : En termes même de tes choix de jeu, ce que tu choisis aussi en fonction de ce que tu souhaites en tirer sur le moment.

Charles : Il y a des jeux qui dépendent aussi de mon *mood* du moment aussi. – Je sais pas si c'est exactement vers là que tu veux que je me tourne.

C : Oui voilà par exemple. Mais aussi ce que t'attends d'un jeu. Par exemple, si tu joues à *Among us*, j'imagine que tu ne t'attends pas à te faire retourner le cerveau quoi. Tu as une attente vis-à-vis des potes, pour pouvoir te marrer un soir ou quoi, tu vois ce que je veux dire ? Sans influencer non plus...

Charles : Ah ! Il y a évidemment...quand j'appréhende un jeu avant d'y avoir joué la première fois ou même, les autres fois, il y a forcément quelque chose que j'attends de la part du jeu qui va changer d'un jeu à l'autre. On cite *Among Us*, ça va être plus se marrer entre potes, essayer de *Mind game* un petit peu telle ou telle personne ou je sais pas, des trucs du genre. Sur *Overwatch*, ça va être plus le jeu d'équipe ou... c'est surtout la partie de l'équipe qui m'intéresse dans le *gameplay* tu auras peut être compris – je suis *Main tank*.

C : *rire* Sans blague !

Charles : Mais pour le coup, à chaque fois en fait, avant d'appréhender le jeu, je me renseigne un petit peu sur ce que c'est. Et du coup ce que je vais en tirer et en fonction du *mood* que j'ai : est-ce que j'ai envie d'y jouer ? Est-ce qu'il y a des moments où j'ai plus envie d'être posé, d'avoir un jeu un peu plus contemplatif ? Est-ce que j'ai envie de m'intéresser plus sur l'histoire ? Est-ce que j'ai envie de faire des énigmes ? En fait, tout type de *gameplay* va avoir son *mood* aussi avec. Quand je dis tout type de *gameplay*, c'est aussi des *gameplays* axés sur l'histoire et ce genre de choses. Toute interaction en fait, avec le jeu, va avoir ce moment : est-ce que j'ai envie de jouer à ça ?

C : Et est-ce qu'il y a justement des jeux qui ne te donnent pas du tout envie, qui sont parmi ceux que tu n'aurais pas envie d'essayer ou envie de jouer ?

Charles : Alors, de manière globale, je vais te dire les jeux de sport de manière général, les jeux de course aussi, un peu qui sont les jeux auxquels je joue pas ou très, très peu. Et pourquoi ça ? Je sais même pas exactement... parce qu'en soi il y a quelques jeux qui peuvent être intéressants mais il y'a

déjà la comparaison avec le sport qui me plaît pas exactement dans le sens où le sport n'est pas quelque chose qui m'intéresse de base. Du coup, avoir du sport dans jeux vidéo, c'est pas le truc le plus sexy du monde pour moi.

C : Ok, je comprends.

Charles : Voilà. Et pour le coup, c'est un peu un *packaging* ou ce genre de chose, donc ça m'attire pas spécialement... Après, bon il y a – je sais pas -, on peut sortir *Rocket League* pour le coup auquel je n'ai pas joué, mais qui a des dynamiques de sport mais qui est à la fois différent, qui a la dynamique d'équipe et de compétition, et pour le coup, j'y ai pas spécialement joué. Après, il y a aussi une partie popularité aussi du jeu en question : quel public ils visent aussi, quel public y joue surtout qui peut rentrer en compte. J'ai tendance à beaucoup me tourner vers les petits jeux indés, des jeux un peu en dessous des trucs les plus populaires - bien que je t'ai cité *Overwatch* et *League of Legends* - mais pour le coup, j'ai tendance à me diriger vers des jeux un peu obscurs et ce genre de choses. Et pour le coup, le fait qu'un jeu soit hyper populaire ou soit fréquenté par une communauté qui m'attire pas spécialement va jouer aussi. Là par exemple, je vais te sortir du *Fortnite* par exemple, où il y a une popularité qui n'est pas des moindres et derrière aussi il y a une communauté aussi qui est plutôt jeune, qui vise les plus jeunes. Donc je me retrouve pas là-dedans et c'est pas quelque chose qui va m'attirer spécialement bien que des *Battle Royal*, j'en ai fait quelques-uns. J'ai pas fait *PUBG* ou autres qui sont un peu plus matures, mais ça m'est arrivé d'en faire quelques-uns. Et pour le coup, en termes de différence - je sais pas ça - c'était peut-être déjà la patte graphique, la communauté, des mécaniques de *gameplay* aussi, qui étaient différentes qui ont pu m'attirer.

C : En termes de communauté, je pense qu'il y a quand même pas mal à dire sur *League of Legends* aussi. **rire**

Charles : **rire** Oui, bien sûr. On ne surnomme pas *League of Legends* la mine de sel pour rien. Pour le coup, je sais pas. En vrai, j'explique pas trop le fait que j'y sois depuis des années - réellement parce que j'ai commencé en saison 2. Là je crois qu'on est à la saison 12 ou 13. Donc ça fait 10 ou 11 ans que je suis dessus. Pour le coup, j'explique pas spécialement parce que la communauté est ultra toxique et que le jeu est hyper populaire. Le fait que je sois toujours dessus, même juste pour des petites parties de temps en temps, mais j'y reviens toujours régulièrement, je suis pas sûr de savoir exactement pourquoi. Parce que le jeu, même s'il est varié, il a quand même ses aspects répétitifs. En termes de compétition, je suis plus du tout - enfin je l'ai fait à une époque - mais je suis plus du tout sur un aspect compétitif. Je fais même plus de *game* classée tu vois ? Je saurais pas vraiment expliquer pourquoi tel ou tel jeu, je suis toujours dessus et j'y reviens régulièrement alors qu'il y a potentiellement des aspects qui me rebutent de premier abord.

C : Ah oui, on te présenterait *League of Legends* aujourd'hui, est-ce que tu serais moins à même de t'y intéresser tu penses ?

Charles : Alors aujourd'hui, je serais peut-être plus à même de m'y intéresser parce qu'il y a *Arcane* qui vient de passer et qu'*Arcane*, c'est trop bien, *cocorico* machin. **rire** Mais tu vois il y a quelques semaines, je suis pas sûr que je me serais intéressé plus que ça. Ou alors il aurait fallu que genre tous les gens que je fréquente sur internet, sur le discord, ou autres, il aurait fallu qu'eux me poussent un peu à jouer. Mais autrement, je suis pas sûr que je m'y serai réellement intéressé.

C : Ok et autour des questions de scénario, est-ce qu'il y a des jeux qui ont des histoires qui ont pu – pas te déranger - mais qui ont pu ne pas te donner envie mais à cause des aspects narratifs. Donc ici tu m'as parlé des problèmes de communauté, et cetera. Mais est-ce qu'il y a des jeux qui ne t'ont pas attiré par ce que la narration n'était pas quelque chose qui te plaisait.

Charles : Alors certainement. Il y a certainement eu où l'histoire m'intéressait pas du tout ou quoi. Après, du coup, ça veut dire que c'est le jeu auquel je n'ai pas joué et du coup ça ne m'a pas marqué plus que ça tu vois ?

C : Qu'est-ce qui pourrait faire...? Qu'est-ce qui te freinerait selon toi dans le scénario ? C'est si tu as une idée, ce n'est pas grave si tu n'as pas la réponse.

Charles : Comme ça, ça dépend de ce qu'ils mettent en avant aussi. Pour le coup, s'ils mettent en avant le scénario réellement, comme le ferait un *Life is Strange*, et bien je vais attendre du jeu une histoire qui me fasse ressentir des choses en termes d'émotions, qui est vraiment quelque chose de mis en place autour du scénario. Si je le trouve mal écrit, si ça me plaît tout simplement pas parce que... Il y a des films où le scénario ne m'a pas plu, il y a certainement des jeux où le scénario ne m'a pas plu. Pour le coup, si j'ai pas accroché plus que ça, j'ai pas de raison de continuer spécialement tu vois.

C : Et est-ce que tu apprécies quand dans certaines histoires, il y a des éléments qui rentrent un peu en résonance avec la vie de tous les jours ? La vie extérieure, pas nécessairement dans un... on va dire même si ce sont des éléments d'un monde imaginaire, qui puissent faire écho en fait à notre société, à notre monde.

Charles : Tu parles qu'il y ait un message à propos d'un cas particulier ou... juste que ça... genre typiquement - je sais pas - on prend un jeu qui se passe dans le monde actuel qu'il y ait sur un journal télé à l'intérieur du jeu, une référence au COVID-19 ? Tu parles de ce genre de choses ?

C : Peut-être, ou même plus, à plus grande échelle un message... Par exemple – c'est difficile parce que ça influence vachement si je donne des exemples en plus – comment dire...

Charles : Qu'il y ait des valeurs dans des messages ? Qui fassent écho ?

C : Oui, voilà peut-être. Quelque chose qui t'évoque ta vie, et tu dis : « Ah oui franchement, j'ai vécu ça et ça me paraît pertinent ». Qui va faire écho en toi sur des choses qui t'arrivent ailleurs que dans le jeu ?

Charles : C'est évident qu'il y a une partie identification déjà qui rentre en jeu à chaque moment pour toute œuvre, artistique d'ailleurs. Il y a une interprétation, une identification qui va rentrer en jeu et qui va parfois... - j'ai pas d'exemple sous la main – mais qui va mettre mal à l'aise. Mais derrière il va y avoir des valeurs et des messages qui sont assez importants de temps en temps qui vont être inculqués et qui vont être intéressants à exploiter et qui, au final, amènent de la profondeur dans le scénario.

C : Et donc tu parles de profondeur dans le scénario, donc est-ce que tu parlais de messages aussi, est-ce que tu penses que parfois les auteurs des jeux ont des intentions aussi dans leur écriture... dans ce qu'ils produisent...

Charles : Oui c'est évident.

C : Est-ce que tu aurais l'exemple d'un jeu où tu as senti qu'il y avait un message ?

Charles : Typiquement, on parlait de *Life is Strange* plus plus tôt. Il y a pas mal de sous-texte, d'accents qui sont mis sur des choses qui font écho au monde actuel, que ce soit l'inclusivité, mais que ce soit, par exemple, du harcèlement à l'école, ce genre de choses et je trouve ça évident qu'il y ait des jeux qui mettent des messages en avant et que ça soit des intentions des auteurs. Parfois, c'est assez fortuit, mais la plupart des œuvres artistiques ont un message politique, quel qu'il soit, et c'est normal et c'est aussi très intéressant de voir ça dans le jeu vidéo en fait.

C : On entre justement dans le vif du sujet. Du coup t'en penses quoi, est-ce que toi tu apprécies ça ? Est-ce que ça peut te déranger et dans quelles conditions ? Ça peut être un problème aussi peut être...

Charles : En fait, les cas où ça me dérange réellement, ça va être le cas où ça va être des choses qui sont complètement contraire à mes idées, qui vont être mis en avant et qui vont un peu prôner, oui, faire l'apologie de ces idées-là. J'ai pas d'exemple sous la main mais voilà. Et pour le coup, il y a aussi d'autres cas où là typiquement, ça va être des messages qui sont réellement importants mais auxquels, par exemple, je suis déjà sensible et qu'il peut y avoir un certain ras-le-bol, ou alors une volonté à sur le moment de sortir de un petit peu, de s'évader du monde extérieur dans le jeu et qui pour le coup,

parfois il y a des messages qui ramènent directement à la réalité, là où tu voulais pas spécialement retourner. Mais par contre là je pense que c'est plus juste un mauvais choix sur l'instant dans le sens où moi en tant que joueur, j'ai choisi un jeu en pensant juste me mettre en détente et au final, il me fait *réfléchir* par rapport à quelque chose que je connais déjà bien ou autre et auquel je n'ai pas envie de penser sur l'instant. C'est plus un état d'esprit où sur le moment j'ai pas envie de penser à ça, qui rentre en compte en fait.

C : Ok et donc en fait ça revenait un peu à la question que j'avais voulu introduire tout à l'heure sur justement sur ce côté état d'esprit, le *mood* dont tu parlais. Donc il y a des jeux où tu cherches plutôt à, où tu as envie de te détendre et des jeux où tu es plus propice à *réfléchir* ?

Charles : Oui bien sûr.

C : Tu parlais des messages que tu connaissais déjà, est-ce que tu apprends de nouvelles choses, comment tu vis ces nouvelles choses ? Là tu précisais bien que tu étais déjà au courant, c'est le côté répétitif qui peut-être... ?

Charles : Oui parfois. Après, typiquement, enfin une journée où on me parle que d'un sujet en particulier et que je le retrouve dans le jeu du soir par exemple, bon bah en fait je vais avoir plus tendance à **vouloir changer un peu d'air** parce que typiquement **le cerveau a aussi besoin de se renouveler**, ce genre de choses. Et entendre tout le temps parler des mêmes messages, tu vois, on va prendre un exemple, la COVID et le confinement et tout ça, je pense qu'il y a personne qui a envie de voir un jeu vidéo et d'y jouer en ce moment sur le confinement, sur le traitement de la Covid et tout ça. Bien que... ouais non en vrai je te dis un peu de la merde parce que justement, il y a eu quelques jeux qui traitaient de ce genre de choses et qui ont connu un boom pas possible. Ah je sais plus comment ça s'appelait. Un jeu où tu contrôlais un virus qui doit se propager le plus vite possible ?

C : C'est *Pandemie* non ?

Charles : Peut-être, un jeu qui a connu un boom pas possible au début de la pandémie.

C : Peut-être qu'on était un peu plus cynique à l'époque. C'est peut-être un peu différent.

Charles : Ouais il y a de ça aussi.

C : Voilà moi je trouve ça super intéressant. Tu parles de l'exemple du Covid. Est-ce que tu penses que le jeu vidéo, dans ce genre de cas je pense que ce sont plutôt des plus petits jeux, ce qui n'est pas le cas de *pandemie* qui existait déjà avant mais, est-ce que tu penses que ça peut être un outil ? Notamment toi qui travailles dans une asso autour des liens sociaux, des outils de sensibilisation, ou même de manifestation, de manière de signaler... par exemple du mécontentement. On retrouve pas mal de manifestations dans le monde mais dans le jeu peut-être aussi.

Charles : Oui bien sûr, ça peut évidemment être un outil de sensibilisation. Tout à l'heure, je mentionnais ça. Mais la plupart des œuvres artistiques ont un message politique derrière et servent du coup ce message directement ou indirectement et pour le coup, c'est évident que le jeu peut être un outil de sensibilisation autant qu'un tableau, un texte ou autre.

C : Est-ce que toi tu jouerais à des jeux qui ont de toute évidence cette intention de sensibilisation ?

Charles : Je l'ai déjà fait et pour le coup, il y en a certains qui ont pu aussi me faire dire : « Ah je réfléchis pas assez à ce sujet-là, je vais peut-être m'y intéresser un peu plus. »

C : Tu aurais un exemple de jeu ?

Charles : Alors comme ça, non. Faudrait que je reprenne un peu ma liste de jeux. Mais c'est évident, - comme je te dis, je vais tenir le même discours – c'est évident que c'est arrivé à un moment et que j'ai souhaité m'intéresser derrière à un sujet.

C : En tout cas, c'est pas forcément un facteur qui va faire que tu vas plus avoir envie de jouer au jeu.

Charles : Non, non.

C : Et à l'inverse, est-ce que des jeux pourraient être trop axés sur cet aspect donc, perdre leur aspect ludique ? Est-ce que ça pourrait te poser problème ?

Charles : Si c'est abordé de la bonne façon par les développeurs, mais aussi par le joueur, ça peut toujours être intéressant. Y'a quand même des moments où, typiquement, il y a des messages qui m'intéressent pas ou auxquels je n'aurais pas envie de m'intéresser. Ou alors tout simplement que c'est pas mon *mood* du moment. Je sais pas si j'ai répondu exactement.

C : Non, si, c'est très bien. Moi tout m'intéresse. Et tu dirais la vie tous les jours, tu es quelqu'un qui s'intéresse à la politique ou c'est pas quelque chose qui te... tu parlais d'avoir des discussions, donc je ne sais pas si...

Charles : La politique, ça m'intéresse pas exactement dans le sens où je suis pas gauche droite ou quoi. Je me considère comme dépolitisé, bien que j'ai quand même mes idées à droite et à gauche. Tu vois, j'ai des idées sur l'écologie, sur l'inclusion, sur un tout un tas de sujet et pour le coup, comme toute personne au final on a des idées politiques, même si personnellement et d'autres gens aussi, je m'intéresse pas exactement à la politique pour le coup. Après, il y a quand même des cas où je m'intéresse un petit peu à la politique, dans le sens où je suis président d'une asso et mine de rien pour avoir des subventions ou pour participer à des événements, faut aussi s'intéresser un tout petit peu à la politique locale et de savoir ce qu'elle pense du jeu vidéo, de savoir qui est maire de telle ou telle ville et ce genre de choses. Donc mine de rien, pour le côté pratique et un peu social pour le coup, j'ai quand même besoin de m'intéresser un peu à la politique locale. Mais en soi que ce soit telle ou telle personne qui soit présidente, c'est pas quelque chose qui m'intéresse spécialement.

C : C'est ça le problème aussi du terme politique, ça recouvre beaucoup trop de dimensions différentes. Évidemment, je perçois bien ce que tu distingues dans ce que tu expliques. Je parlais des questions politiques comme dans ce que tu citais : l'inclusivité, ce genre de sujets, qui sont des sujets politiques. Mais la formation politique du pays, c'est autre chose. C'est compliqué évidemment quand les choses sont désignées par le même terme. Mais du coup, il y a quand même des sujets – des valeurs on va dire – qui sont intéressantes pour toi et que tu as envie de pouvoir explorer dans les jeux vidéo et c'est pas quelque chose qui va te freiner à jouer – je fais un peu le résumé. Et par exemple, est-ce que tu pourrais jouer à un jeu dans lequel tu ne partages pas du tout la morale du personnage que tu joues par exemple ?

Charles : Dans quel sens ?

C : Imaginons - c'est seulement un peu des idées - mais c'est si tu vois un personnage très sexiste, qui traite super mal les femmes par exemple. Ce serait même pas forcément l'histoire du jeu, ce serait juste le personnage tel qu'il est, un mec très musclé ultra macho, imaginons. Est-ce que ça pourrait te poser problème ? Enfin n'y voit pas d'intention de ma part, moi ça me dérangerait pas, je prendrais le recul mais toi, comment tu... ?

Charles : En vrai, ça dépend réellement. Il y a des fois où je vais m'identifier au personnage, des fois non. Si dans un jeu, je m'identifie pas au personnage principal, c'est pas grave. À partir du moment où il y a quelque chose qui m'est apporté en plus. Après, si le jeu en question met en avant des valeurs qui sont toxiques et qui les tournent de telle façon à ce que ça soit une bonne chose, là, ça va vraiment pas me plaire et ça va potentiellement m'empêcher de jouer.

C : D'accord et tout à l'heure, je parlais aussi un peu de la place que pouvait avoir ces questions. Et par exemple, selon moi, dans *Overwatch*, il y a quand même des éléments politiques – comme tu disais, il y en a dans tous les jeux – par exemple, la lutte *Omniaques*-humains qui est présente dans le *lore*. Voilà, les questions sur le transhumanisme, ça fait partie des questions politiques, même si on en discute peu à la télévision. Mais, ici, dans l'histoire d'*Overwatch*, quelle place tu donnes justement à cet élément de lutte ? Est-ce que tu penses que ça a ce statut de messages, de réflexions ou pas ?

Charles : Dans le cas d'*Overwatch*, justement, l'une des valeurs qui mettent énormément en avant, c'est l'inclusivité, quelle qu'elle soit. Et pour le coup, je trouve ça vraiment intéressant que ça soit abordé.

C : Par inclusivité, tu parles de la diversité des personnages ?

Charles : La diversité des personnages mais aussi il y a beaucoup de références à l'acceptation. Au fait qu'il peut y avoir des tensions, notamment là tu citais Omniaques-êtres humains, justement les tensions qu'il peut y avoir qui font écho aussi aux guerres de races et ce genre de choses et à la discrimination tout simplement. Et c'est réellement des messages importants dont ils parlent, qui sont malheureusement toujours d'actualité.

C : Et toi tu trouves ça important ? Enfin, tu l'abordes comment dans le jeu ? C'est quelque chose auquel tu penses ? Par exemple, là je te cite *Overwatch* mais est-ce que c'était quelque chose auquel tu avais déjà pensé autour d'*Overwatch* ? Ou pas ?

Charles : Comment ça ?

C : Tu parlais du fait que parfois tu étais pas dans le *mood* pour ce genre de jeux. Comment ça se présente par rapport à *Overwatch* ?

Charles : Alors maintenant, pour le coup, le cas de *Overwatch* est assez particulier parce que, comme on disait plus tôt, c'est aussi un jeu auquel tu peux jouer sans t'intéresser un poil à l'histoire qui est mise en avant. Pareil pour *League of Legends* pour le coup. Mais *Overwatch* a pas mal de messages, là où *League of Legends*, il y en a un peu moins ou sont un peu plus cachés. Mais pour le coup, le fait que je sois pas dans le *mood* de réfléchir sur l'inclusivité va pas m'empêcher de jouer à *Overwatch*.

C : Désolée si je te fais répéter des choses, évidemment, j'essaie de bien prendre toutes les ouvertures possibles. Et d'autant que dans ma tête aussi, je fais avec mes autres entretiens, je suis en comparaison. Enfin, pas en comparaison je suis plus en train de d'essayer de voir comment toi tu vis les choses. Il y a des attitudes et des attentes totalement différentes selon les personnes autour des jeux vidéo et notamment sur ces questions-là. C'est là que je m'y intéresse justement, sur ce qui joue sur ce qui va varier en fait. Là toi, tu insistes sur les autres éléments qui peuvent aussi être abordés notamment dans *Overwatch* et d'après toi, l'histoire c'est possible de la mettre de côté par exemple. Tu parlais de *Life is Strange* par exemple, mais il y a aussi d'autres jeux, je pense par exemple à *Detroit : Become Human* qui parle aussi de cette histoire androïdes vs humains et là l'histoire, tu ne peux pas l'éviter. C'est là que ça se met aussi en jeu.

Charles : Oui, c'est aussi un jeu auquel tu joues pour son histoire donc. C'est typiquement le genre de jeu où y jouer pour le *gameplay* ça me paraît très étonnant.

C : Oui voilà. Et je pensais à quelques exemples que finalement, t'as cité toi-même. Notamment, du fait que dans le *lore*, ils parlaient de la sexualité de *Tracer* qui ne va rien changer au jeu mais qui concrètement va ajouter une information supplémentaire sur le personnage. J'ai bien compris ta position par rapport à ça. Mais par exemple, récemment il y a eu la polémique avec *McCree*, toi tu as vécu comment cette situation-là ?

Charles : Alors, ce qui m'a surtout dérangé en fait... Enfin, en soi, je trouve ça vraiment important qu'ils aient changé le nom en question. Bon certes, certains vont dire : « Ah mais il y avait mieux à faire et tout ça, ça dépensé beaucoup d'argent pour pas grand-chose ». Mais en soi, il y a aussi un message qui est que tout ça...enfin l'histoire s'est sue et le fait de changer le nom du personnage qui faisait référence à une personne exécration, pour le coup, c'est quelque chose d'important parce que justement, ça faisait vraiment référence à cette personne. Et pour le coup, *Overwatch* qui a des valeurs inclusives assez fortes, le fait que cette personne soit dans le jeu alors qu'elle ait fait ce qu'elle a fait, c'était vraiment important de changer ça. Après, je comprends les gens qui ont un ras-le-bol par rapport à l'attente, par rapport au jeu que ça retarde potentiellement *Overwatch 2*, ce genre de choses. Je comprends ces arguments mais c'était quand même quelque chose d'important. Après ce qui me gêne

beaucoup, c'est justement qu'il y a eu beaucoup de débats et qui a beaucoup de gens dont j'étais proche, qui ne comprennent pas forcément que c'est quelque chose d'important.

C : Et pourquoi pour toi c'est important du coup ? Je me doute mais c'est juste pour te permettre de développer.

Charles : En fait le message principal de *Overwatch* est sur l'inclusivité et le fait d'être ensemble et ce genre de choses. Ça traite de sujets très sérieux actuels : de racisme, de discrimination,... et le fait que même si c'est pas l'égérie de *Overwatch*, le fait qu'il y ait un personnage dont le nom est en hommage à une mauvaise personne, ça va complètement à l'encontre des valeurs d'*Overwatch*. Et pour le coup, je pense qu'il ne pouvait pas laisser ça comme ça vis-à-vis de ces valeurs-là déjà de base. Après, derrière, bon il y a aussi tout ce côté un peu d'image de la part de l'entreprise, mais il y a aussi ce côté en fait où toutes les personnes qui ont pu être victimes d'abus comme ça vont voir, si jamais c'était resté inchangé, vont voir : « Ah oui mais ça fait hommage à cette personne. Les affaires ont éclaté et ils changent rien. » C'est un peu comme s'il soutenait la personne et qu'ils étaient d'accord avec ce qu'il a fait.

C : Je vois. Mais *Overwatch* n'est pas à sa première polémique puisqu'il y avait aussi eu l'affaire, je ne sais pas si tu te souviens - pas *Overwatch* mais *Blizzard* – avec le joueur de *Hearthstone* qui avait perdu, parce qu'il avait soutenu Hong-Kong. Il y avait eu pas mal de messages, de manifestations, d'appel au boycott contre *Blizzard* parce qu'il y avait eu cette punition... Tu avais un peu suivi cette histoire-là ?

Charles : Oui, je l'ai vécu un peu. Après, ça a été moins médiatisé autour de moi directement. Mais pour le coup, même si j'étais assez extérieur par rapport à celle-là, c'était assez particulier dans le sens où *Overwatch* en particulier a ces valeurs... porte un message très fort politiquement et un peu... - Ah mais non, je suis bête, c'est sur *Hearthstone*. - mais il y a parfois en fait, il y a des valeurs qui sont très fortes chez *Overwatch* et qui devraient refléter aussi les valeurs de l'entreprise. Et là pour le coup *Blizzard* a voulu rester en dehors de la politique. En soi, c'est une position qui est pas mauvaise de vouloir rester en dehors... [Coupure de l'enregistrement] Il faisait déjà des œuvres qui traitaient de sujets similaires ou qui traitent de ce genre de sujet quoi. Et en soi, c'est assez étrange en fait qu'ils aient pris cette position-là alors que ça allait dans le sens de certaines de leurs œuvres.

C : Oui, je pense qu'il y a eu pas mal d'appels au boycott de *Blizzard*. Et toi est-ce que tu serais prêt à boycotter un éditeur qui irait vraiment loin dans ses prises de position ?

Charles : Alors pour le coup, ça m'est déjà plus ou moins arrivé. Dans le sens où, fut une époque entre autres, *Electronic Arts*, on avait beaucoup d'informations à droite, à gauche, sur le harcèlement des employés et les *crushs* qu'ils pouvaient faire et ce genre de choses. Et même, harcèlement sexuel en plus. Et il y avait beaucoup d'affaires qui avaient qui avait éclatées par rapport à eux. Pour le coup, des jeux qui m'intéressaient de *Electronic Arts*, je les ai boycottés, oui et non, je les ai plutôt piratés à l'époque pour justement me dire : « je ne leur donne pas d'argent, voilà ». Pour le coup, leurs valeurs ne transparaissaient pas... enfin leurs actions clairement discutables ne transparaissaient pas dans leurs jeux. Mais pour certains éditeurs comme ça, si j'ai la possibilité de ne pas donner d'argent et que leurs jeux m'intéressent et que leurs actions et leurs valeurs vont à l'encontre de ce que je pense, je vais essayer au maximum de ne pas les mettre en avant quoi.

C : Et en parlant d'appel au boycott, dans *Overwatch*, ça se manifestait surtout dans le chat qui avait beaucoup de gens qui disaient « *Free Hong Kong* ». C'est quelque chose qui a affecté ton jeu ?

Charles : Mon jeu ? Non du tout. Ça n'a pas affecté du tout le *gameplay* que je pouvais avoir, ou l'appréhension par rapport au jeu. Mais pour le coup, j'avais quand même un petit regard sur la situation. Le fait que *Blizzard* ait souhaité prendre ces positions-là.

C : Oui, donc t'as pas été témoin particulièrement de bagarre dans le chat ou de personnes qui... quelque chose qui perturbe vraiment ton jeu ?

Charles : Non non, là où il y en a beaucoup plus avec avec *Mccree* et *Cassidy*.

C : Du coup, j'avais un exemple, je sais pas c'est quelque chose que tu as vécu aussi, mais parfois, des joueurs organisent des manifestations *in game*, donc qui détournent un peu le *gameplay* pour faire des manifestations. Par exemple, on retrouve dans *GTA V* des gilets jaunes qui bloquent des voitures. Est-ce que ça t'est déjà arrivé dans un jeu qu'il y ait des manifestations publiques, enfin je veux dire *in game*. Et est-ce que ça pourrait potentiellement poser problème ou... ? Comment tu vois cette situation ?

Charles : Alors ça m'est pas arrivé personnellement. J'ai pas spécialement pris part parce que soit j'étais pas sur le jeu, soit j'étais pas dispo, soit ça m'intéressait pas à ce moment-là. Mais j'en ai entendu pas mal notamment récemment sur *World of Warcraft* en autres, par rapport aux activités des têtes pensantes chez *Activision-Blizzard*. Et pour le coup, il y a eu pas mal de *Sit-in* dans le jeu. Ca en soi, j'ai aucun souci réel avec ça. Bon, je suis pas forcément d'accord sur l'impact que ça a. Même si pour moi, ça a un peu plus d'impact à réel qu'une manifestation en vrai. Parce qu'il y a quand même un symbole qui est mis dedans en fait. Le fait de se connecter à un jeu pour ne pas jouer et pour essayer de sensibiliser au truc. Il y a quand même un symbole plus fort et plus productif on va dire que ce que pourrait l'être une manifestation en vrai.

C : Contre le jeu ou pour une histoire en dehors des jeux, tu veux dire ? Par exemple, une manifestation contre le port du masque ?

Charles : Pour une histoire en dehors du jeu. Là-dessus, c'est par rapport à mes idées. Je trouve ça extrêmement déconnant que pour admettons un choix qui a été fait par le gouvernement, il y ait des milliers de personnes qui défilent dans les rues à empêcher tout le monde de travailler ou de faire ce qu'il a besoin de faire. Je trouve ça vraiment déconnant d'handicaper tout le reste de la France en gros pour essayer de toucher des gens qui ne sont pas impactés par ça en particulier. Pour moi, ce ne sont pas des actions qui vont aboutir à quelque chose réellement.

C : Tu trouves ça plus impactant de faire des actions symboliques comme le faire dans un jeu du coup ?

Charles : Là, dans le cas présent, oui.

C : Ce serait donc une visée informative ? Pour toucher les autres joueurs, pour les faire se rendre compte de la situation ?

Charles : Voilà, c'est plus ça. Même si bien sûr, tu vois une manif passer, tu te demandes pourquoi ils manifestent. Bien que à une époque c'était plus : « Ah, il y a encore une manif. Bon voilà ». Pour le coup, je trouve que ça a un peu plus d'impact, surtout auprès des joueurs. Après c'est pas non plus des réactions qui auront un réel impact sur typiquement les développeurs et les éditeurs du jeu en question, en soi, ça va pas les impacter. J'ai pas de solution à la place mais qu'il y ait des gens qui se connectent au jeu pour s'asseoir au milieu de la ville, qu'ils fassent ça ou qu'ils fassent un donjon, en soi, on s'en fiche un peu quoi.

C : Par contre, ils pourraient compromettre le jeu. Imagine, les supports font grèves et se jettent dans le vide plutôt que de soigner.

Charles : Peut-être oui, ça peut être une action. Après, en vrai, ça va encore une fois, ça va plus impacter les utilisateurs que les développeurs et les éditeurs en eux-mêmes. Il faudrait vraiment que ça dure longtemps pour créer quelque chose de vraiment efficace. Dans le cas de *World of Warcraft*, c'est un abonnement par mois donc ça veut dire qu'il faut que ça dure suffisamment longtemps pour que les joueurs qui aient ces valeurs là pourrissent assez la vie des autres joueurs et que ces autres joueurs quittent ce jeu et du coup, ne rapporte plus d'argent à *Activision-Blizzard*. Et même dans ce cas là, les joueurs qui se connectent pour pourrir la vie des autres, continuent de rapporter de l'argent à *Activision-Blizzard*. Donc c'est un truc un peu bizarre.

C : Oui, je comprends. Et dernière possibilité aussi pour des joueurs, mais ça se passe moins sur des jeux en ligne mais sur le partage de contenu, on a tout ce qui est *modding*. Il y a des personnes qui font du *modding* politique, qui introduisent des revendications plus ou moins *troll* ou alors vraiment des propos. Tu penses quoi de ce genre d'actions ? Parce que, par exemple, dans le cas de *NexusMods*, ils avaient décidés, pendant la campagne présidentielle américaine, de simplement supprimer tout *mod* qui pouvait faire un lien avec la campagne présidentielle. Qu'est-ce que tu penses de ça ? Tu penses que c'est juste ? qu'il faudrait laisser l'autorisation de ce genre de *mod* politique ?

Charles : Alors en soi, rien que sur l'action de *NexusMods* en question j'ai rien contre ce qu'ils ont fait, c'est juste qu'ils ont choisi de ne pas prendre part aux actions politiques et donc de laisser l'endroit comme un terrain neutre, entre guillemets, où les joueurs n'ont pas besoin... ils choisissent que c'est pas le lieu pour faire de la politique. Ça, je comprends tout à fait. D'ailleurs, dans notre association, on a choisi que ce n'était pas non plus le lieu pour faire de la politique, par rapport aux divers partis et trucs du style, on va pas soutenir un parti plus qu'un autre, mais on a quand même des valeurs, donc en soi on a un message politique aussi de notre côté. Et on communique autour de ces choses évidemment.

C : Vous mettez l'accent sur l'inclusivité dans votre association ?

Charles : Entre autres. Et sur les bien faits du jeu, sur le lien social autour du jeu, ce genre de choses. On a aussi quelques actions d'éducation populaire.

C : Vous pourriez mener des actions dans les jeux ? Vous l'avez déjà fait peut-être.

Charles : On l'a pas fait. Faudrait vraiment qu'il y ait un exemple particulier ou un moyen de communication qui nous tienne à cœur là-dessus. Après, faudrait qu'on trouve - par exemple dans le cas de l'inclusivité - le fait de faire une action sur un jeu plus intéressant que de faire une action en vrai. Typiquement, on trouve dans l'inclusivité, on trouve ça plus intéressant, genre de dire : « Hey ! Nous on va signer une charte éthique » en mettant bien en avant le fait qu'ici c'est un *Safe space*. Même si on vise pas à accompagner les gens spécialement mais c'est pas un endroit où ils vont se faire discriminer ou quoi. Et en ce sens-là, mettre ça en avant, c'est une action. Derrière, bon... Déjà, rien que sur l'accompagnement des gens au niveau de l'inclusivité, on va plutôt les rencarder vers d'autres personnes qui sont plus compétentes à ce niveau-là mais comment dire ? Faire une action sur un jeu faudrait que ça aie à le même impact, si ce n'est plus.

C : Ok, je comprends. Oui, du coup, on arrive tout doucement au bout. Est-ce que, sur tout ce qu'on a abordé, en particulier cette introduction de messages dans les histoires et l'impact que ça a sur ton jeu, tu aurais quelque chose à ajouter ?

Charles : Pas spécialement comme ça. Je pense qu'on a globalement fait le tour et je pense que les questions ont su mettre en avant ce que tu recherchais, je pense. Pas spécialement comme ça.

C : En tout cas, moi si je retiens bien en résumé ta position par rapport à ce que tu vis, c'est vraiment avant tout une affaire de *mood*, selon comment tu vas arriver à un jeu et est-ce que tu vas vouloir en faire aussi, ce que tu vas en attendre ? Si tu es plus dans la détente, tu vas pas *réfléchir* aux messages mais tu les vois, tu vois qu'il y en a même si tu vas pas y prêter plus attention. Et si tu y prêtes attention, ce n'est pas quelque chose qui te pose problème, c'est même quelque chose que tu peux apprécier sauf si tu en as eu trop pendant ta journée, si c'est trop répétitif, si c'est toujours le même. Est-ce qu'il y a aussi d'autres moments... ?

Charles : (Coupe) Là c'est plus un *mood* comme on disait, c'est plus : est-ce que je suis prêt à recevoir cette information ?

C : Et oui, il y a des informations qui peuvent quand même te poser des problèmes si c'est vraiment trop éloigné de tes propres valeurs quoi qu'il arrive.

Charles : Oui bien sûr. *Overwatch* aurait dit par exemple : « Allez, nous, on veut qu'il y ait du harcèlement au travail, on veut qu'il y ait du harcèlement sexuel ». « Bon bah écoute, moi je ne veux pas jouer à ton jeu, voilà. »

C : Tiens, je te donne un exemple, parce que dans un autre entretien, quelqu'un l'avait évoqué, il m'a parlé par exemple du cas de *Last of Us*. Il m'expliquait qu'il avait lu que les programmeurs du jeu, que le jeu allait être détestable, très provocant et très désagréable de jouer. Il dit lui-même que c'est à cause de cela qu'il n'a pas voulu jouer. Il expliquait que dans sa situation, il ne cherche pas dans un jeu à être juste provoqué, dérangé, à avoir un sentiment de malaise. Est-ce que c'est quelque chose que tu peux partager aussi ? De ne pas avoir envie de subir des histoires qui peuvent être un peu... - je ne connais pas *Last of Us* donc c'est son avis personnel...

Charles : Je ne l'ai pas fait non plus. Ça va encore dépendre du moment en fait, parce que typiquement, j'aime beaucoup les films d'horreur, les jeux d'horreur et les histoires d'horreur. Et pour le coup, quand c'est bien fait ça, ça me met réellement dans des états où ça met mal à l'aise et ce genre de choses. Le plus souvent, il y a aussi un propos derrière. Pour le coup, il y a quand même des moments où j'ai pas envie de me faire peur, de me mettre mal à l'aise par rapport à une situation ou quoi, ou justement dans le cas des messages politiques où j'ai pas envie de m'y intéresser sur le moment, peut-être plus tard peut-être jamais, mais voilà. C'est encore une affaire de *mood*. Je peux accepter d'être dans un état où je suis mal à l'aise sur l'instant ou quoi, mais qui porte soit un message, soit qu'il y ait une intention derrière.

C : Et aussi un truc sur lequel j'avais juste envie de revenir vite fait : tu parlais tout à l'heure du fait qu'il y avait des messages politiques quoi qu'il arrive. Est-ce que tu penses qu'ils sont systématiquement intentionnels ?

Charles : Pas forcément. Il y a des fois..., typiquement l'œuvre qui échappe à son auteur, ça arrive aussi beaucoup. Ou des fois des choses... Je suis sûr que des fois dans une conversation, ça t'est arrivée d'être un peu maladroite, de dire quelque chose qui va un peu, enfin, qui est mal interprété derrière et qui va soit à l'encontre de ce que tu dis, soit t'y avais pas spécialement réfléchi. Et du coup voilà. Donc je suis sûr que ça peut arriver dans le jeu vidéo. Malheureusement, ce qu'il faut se dire aussi, c'est que « Ah oui, c'est un jeu vidéo. » Du coup, ça veut dire qu'il y a à 40 à 50 personnes qui ont travaillé dessus, même plus, et 10 qui était au scénario, donc 10 qui ont laissé passer ce message-là. Donc la question est quand même là. Voilà, après bon, il y a évidemment des jeux où la personne est toute seule dans sa cave et elle a fait ça en 3 mois. Et voilà, mais t'as compris l'idée quoi.

C : Mais du coup sur des plans même de visions du monde beaucoup plus large. Par exemple, un *Call of Duty* qui montre un peu les bienfaits de l'armée, on va dire ou des choses un peu plus globales on va dire. Ici, ils partagent quand même une certaine vision du monde mais est-ce que selon toi il y a quand même une intention de convaincre les joueurs de *Call of Duty* de se mettre dans l'armée ou pas ?

Charles : Alors j'ai eu très peu de contacts avec *Call of Duty*. Pour le coup, je ne saurais te dire... Après je pense que de toute façon, dans *Call of Duty*, tu ne joues pas un soldat mais un héros pour le coup. Et ça c'est avant tout, tout simplement pour des raisons de *gameplay* et d'amusement et d'appréhension du jeu. Parce que bon, tu jouerais un soldat qui meurt dans les premières secondes et ne revient plus. Bah écoute, le jeu n'est pas très... il n'offre pas grand-chose. Après moi je trouve que pour le coup, politiquement, il y aurait un gros message, de faire payer 60€ pour 5 secondes de *gameplay* et une balle dans la tête. Je trouverais ça un pied de nez très rigolo mais voilà, c'est pas vraiment l'idée. Mais pour le coup, en vrai, je ne saurais dire s'il y a un message particulier par rapport au jeu en question. Tu soulignais un petit peu l'apologie des militaires et ce genre de chose. Je pense qu'il y a dû y avoir un moment un peu un message « engagez-vous » ou ce genre de chose qui a pu paraître. Mais qui n'a pas forcément toujours été le cas, que ce soit avant ou après. Dans le sens où il y a aussi « le jeu il a marché, nous, on a envie de faire de l'argent. Donc écoute si le fait qu'on soit sur ce côté soldats et ce genre de choses, c'est une des marques de fabrique du jeu et que ça contribue au fait qu'il ait marché,

allons-y ». Et dans ce sens-là, il a pas forcément toujours... enfin un jeu n'a pas forcément toujours la volonté d'être politique, même si, même si continue de l'être au final.

C : Même s'il peut aborder certaines questions malgré qu'il y ait pas d'intention...

Charles : Après, dans le même délire, ils peuvent essayer de tourner un peu les choses... dans le cas présent plutôt que le « engagez-vous » ils peuvent tourner les choses sur « la guerre c'est pas cool en fait. » Par le fait non seulement qu'on... typiquement dans le cas présent, ce serait par exemple montrer – je sais pas - les répercussions que ça peut avoir sur les civils, ce genre de choses et le fait de te faire de t'attacher, de faire en sorte que tu t'attaches à un des personnages secondaires et qu'au final il meurt très facilement et ce genre de choses. Ça peut porter un message, même si ça sera pas forcément interprété de cette façon, ça pourrait aussi être interprété comme dans le cas du personnage qui meurt, ça pourrait être interprété juste comme un *twist* narratif. Ce qui sera le plus souvent le cas, mais qui peut être quand même, un message « et bah la guerre c'est pas cool ».

C : Ouais, c'est très intéressant. D'autant qu'il y a quand même quelque chose de particulier dans les jeux vidéo évidemment, c'est, comme diraient les psychologues moralisateurs, c'est la violence et la mort. Et finalement la manière dont nous les joueurs, on aborde ces jeux, vis-à-vis de ça, c'est pas du tout, on le vit pas du tout comme on vivrait en réel la mort et la violence.

Charles : Oui bien sûr.

C : On a cette prise de recul là et je me posais la question, justement, est-ce qu'on prend pas aussi du recul sur ces éléments politiques : est-ce que quand on les voit, on ne se dit pas finalement, ce n'est qu'un jeu ? Parce que je joue quelqu'un macho, ultra sexiste qui pourrait potentiellement agresser des femmes dans un jeu, est-ce que je le suis parce que je le joue ? C'est notamment ce qui m'intéresse.

Charles : C'est le grand débat *GTA* ça. On est quelqu'un qui est détestable en tout point, même si parfois il y a des valeurs du genre nourrir ses proches ou des c*nneries dans le genre. Ça conteste quand même des trucs, ça apporte un peu plus de matière au personnage, ce n'est pas juste quelqu'un qui tue des gens juste pour avoir de l'argent par exemple. Mais pour le coup, dans le cas de *GTA*, le débat de la violence c'est assez intéressant au final. Même si malheureusement il a été dit, redit encore et encore et rabaché tout le temps que ce soit le premier nom qui soit sorti quand on vient d'en parler. Le débat reste quand même intéressant...

C : C'est d'autant de voir comment les joueurs le gèrent et y répondent. J'ai rencontré une joueuse, pas pour *GTA*, mais qui fait tout pour ne jamais devoir tuer quelqu'un quand elle joue à un jeu vidéo. Dès qu'elle pouvait éviter de tuer, elle le faisait. C'est une manière pour elle de se sentir plus à l'aise. Moi personnellement, je n'ai jamais réfléchi au fait que je tuais des gens. J'y avais pas pensé. Je vois bien qu'il y a de rapports qui sont différents à ce genre d'éléments.

Charles : Oui, il y a pas mal de gens qui vont prendre les personnages dans le jeu comme plus qu'un tas de pixels en fait. A ce niveau-là par exemple, dans la majeure partie des cas - je dis pas tout le temps parce que de temps en temps, ça me fait rire de jouer un méchant - mais dans la majeure partie des cas, je vais avoir tendance, dans des jeux comme *Fable* ou autre, je vais avoir tendance à faire des actions positives, que ce soit dans le jeu vidéo dans le jeu de rôle ou autre. C'est aussi parce que je m'y retrouve plus et ce genre de choses.

C : Ah bah c'est super intéressant, d'autant que moi j'ai toujours été la méchante dans les jeux parce que je trouve ça marrant aussi. *rire* Mais sinon, je comprends très bien qu'il y a une manière de jouer ça. Moi par exemple, ce qui peut être problématique, c'est si on va trop loin dans le réalisme. Moi dans *GTA*, je peux encore prendre le recul mais imaginons un jeu extrêmement réaliste sur un tueur en séries ou un violeur, là ça deviendrait vraiment compliqué pour moi. Il y a vraiment un moment où la morale prendrait le dessus. Pourtant, je suis sûre que ce type de jeux existe.

Charles : Certainement. D'ailleurs, il y a des cas de jeux pornographiques à titre d'exemple qui sont très contestables.

C : Oui, des jeux qui frôlent la pédopornographie...

Charles : Déjà qu'il y a une partie de la pornographie qui est très contestable. Donc, en plus de proposer de faire ces trucs-là en particulier... le message derrière, c'est difficile.

C : Il y a un moment donné, c'est difficile de ne pas briser le 4^e mur, c'est trop, tu t'identifies. Enfin là ça devient mon avis personnel sur la question mais bon on est à la fin de l'entretien alors ce n'est pas grave, je n'influence plus trop, ça va. Donc tu as pu cerner ce qui m'intéressait.

[Fin de la discussion, salutations et remerciements.]

Entretien 3 – Arthur – A distance (*Discord*) – 07/01/2022

C : Voilà, moi, je m'appelle Sophie Bémelmans, je suis étudiante en dernière année de sociologie à l'Université de Liège, en Belgique, et j'ai travaillé sur le jeu vidéo déjà avec le laboratoire de recherche de l'Université. Et là ici à l'occasion de mon mémoire, j'ai aussi décidé de travailler sur le sujet. Donc je peux pas donner trop de détails parce que sinon ça influencera un peu comment vous allez aborder cet entretien, mais à la fin on pourra un peu plus discuter de mon sujet plus précisément. Voilà donc si vous avez envie de vous présenter un petit peu aussi pour commencer.

Arthur : Alors moi je m'appelle [Arthur], j'ai 22 ans et je sors d'études, je sais pas si je vais reprendre pour le moment. J'ai fait licence professionnelle technicien biomédical pour travailler sur les dispositifs médicaux dans les hôpitaux et actuellement je suis à la recherche de boulot.

C : Par rapport au jeu vidéo, c'est quoi ton rapport en général avec le jeu ? Depuis quand t'as commencé, depuis combien de temps tu joues ? à quel genre de jeu tu joues ? et cetera.

Arthur : Alors pour ma part, j'ai commencé tôt, on va dire 4 ans par là. C'est à un Noël, mon oncle qui nous a acheté un ordinateur. Je crois que c'est mon premier souvenir, ça restera mes cousines qui nous avaient installé le tout premier *Splinter Cell*, et on va dire que le jeu vidéo pour moi ça part de là. En tout cas, ça part de ce premier *Splinter Cell*. Et ensuite ? Bah j'ai grandi avec des jeux quand même un peu moins violents que *Splinter Cell*, genre des *Disney* et des jeux de voiture, des Jeux de combat classiques genre *Tekken* sur PS1. Et sinon actuellement je joue un petit peu à tout, même si je joue majoritairement des *FPS* compétitifs. Ça m'arrive de jouer à *LoL* aussi mais là un peu moins pour le compétitif, juste plus pour le fun. Et sinon, en général des jeux solos, actions, aventure.

C : Ok et donc tu joues surtout sur ordinateur ou un peu console aussi ?

Arthur : Alors beaucoup sur ordinateur, un tout petit peu sur mobile, mais pas grand-chose et sinon un peu sur la *Nintendo switch*.

C : Ok d'accord. Et là, actuellement, tu joues surtout à quel jeu ?

Arthur : Et Ben là, c'est un peu le creux, mais sinon je me suis beaucoup remis à *RainbowSix Siege*. Sinon ouais un petit peu de *Apex* de temps en temps un petit peu *LoL* par là.

C : Et qu'est-ce que tu apprécies particulièrement dans le jeu vidéo ? Enfin, qu'est-ce qui t'attire ?

Arthur : Déjà en général moi, j'accroche... je suis énormément un jeu vidéo quand il y a un... pas un scénario mais quand il y a un *lore* qui est développé, qui se maintient à jour. Par exemple sur *LoL* avec la série *Arcane*, toutes les bios de champions qui sont écrites, tout ça. Donc moi déjà ce qui en général me fait tenir à *LoL*, j'apprécie l'univers, j'apprécie les champions, voilà. Sinon pour tout ce qui *FPS* compétitifs, c'est en général le côté compétitif, challenge. On a autant de mois par exemple sur un *RainbowSix*, une saison, ça dure 3 mois donc on a 3 mois pour essayer d'atteindre l'objectif qu'on s'est donné ou monter le plus haut possible.

C : Ah oui ok. Et donc tu parlais du côté *lore*, c'est aussi quelque chose que tu apprécies dans *Overwatch* ? Du coup, le développement du *lore*.

Arthur : Oui, même si actuellement il est en pause et que j'aimerais bien qu'il redébuté mais, sinon oui *Overwatch*. Ouais je suivais justement des *youtubeurs* qui développaient le *lore*, qui balançaient des théories, j'ai adoré ça.

C : Et même si je le connais aussi, est-ce que tu pourrais un peu me raconter le monde *overwatch*, comment...quelle histoire en fait en fond du jeu ?

Arthur : Ouf, ça date un peu. Alors de souvenir, c'est en gros, il y a une guerre avec les *omniahques* qui, en gros, en avaient marre d'être un peu asservis par les humains. Ils voulaient par exemple des

relations avec les hommes, être reconnus quoi. Mais une partie de la population ne voulant pas, ils étaient pas très contents et du coup il y a une guerre qui a débutée et ainsi est né le groupe *Overwatch* entre guillemets, même si voilà, qui a lutté pendant la guerre des *Omniaques*. Donc ça c'est *l'Origin Story* de souvenirs et après, actuellement, il y a eu *BlackWatch* qui était une autre filiale de *Overwatch* qui a un peu mal tourné et qui a fait de sacrés scandales et qui a forcé *overwatch* à être décrédibilisé au devant de la scène et à fermer toute activité. Et actuellement, on voit que nos héros essayent de reformer *overwatch* et de retrouver leur gloire d'antan. On verra s'ils y arriveront dans le deux.

C : Et est-ce que tu trouves que ce *lore* a un impact sur le jeu et sur ta manière d'aborder le jeu ?

Arthur : Alors au début je dirais non quand j'ai connu *overwatch*, je connaissais pas du tout le *lore*. C'est en jouant au jeu qui m'a fait m'intéresser au *lore*, parce que il y avait souvent, avant de lancer une partie, il y avait souvent les personnages qui interagissaient entre eux et par curiosité, je suis allé regarder : « tiens, c'est quoi la relation avec lui ? ». Et du coup, c'est sûr qu'après, au fur et à mesure... il y a certains personnages que j'apprécie, d'autres moins. Après je les joue quand même parce qu'on peut pas... s'ils nous le donnent le personnage, c'est pour le jouer mais voilà.

C : Et qu'est-ce qui fait que t'apprécie un personnage plus qu'un autre, même indépendamment, tu le joues ou pas ?

Arthur : Qu'ils soient pas mauvais, ça bon c'est le personnage mais c'est surtout le *gameplay* ici par exemple. Par exemple *Widow Maker*, même si j'aime beaucoup, je suis pas très bon au *sniper* donc je peux pas beaucoup la jouer par exemple. Donc ça va plus être comment ils abordent le *gameplay* et en plus s'il a un *lore* cool, c'est toujours un côté positif, un bonus.

C : Et qu'est-ce que tu considères comme cool comme *lore* pour un personnage.

Arthur : Alors sur *overwatch*, j'ai pas vraiment trop d'exemples. Mais par exemple pour citer sur *RainbowSix Sièges*, il y a un personnage qui s'appelle *Caveira* et son *origin story* entre guillemets avant qu'elle rentre dans l'armée, dans le *BOPE*, c'est qu'elle avait énormément de souci de famille au niveau d'argent vu qu'elle vient du Brésil. Et en gros, elle allait souvent *dealer*, trafiquer dans les favelas du Brésil et à un moment, elle s'est fait choper par les flics. Ils lui ont dit : « On te laisse le choix, soit tu vas en prison, soit tu fais les renseignements pour nous ». Et en gros, on apprend qu'elle a fait les renseignements et qu'au fur et à mesure de rester dans les cartels, dans les groupes, elle a appris des techniques d'interrogatoire, ce qui est sa capacité spéciale dans le jeu. Donc le *lore* explique sa capacité. Et en plus de ça, on sait que grâce à ça, elle est reconnue par le *BOPE* et qu'en plus c'est elle qui forme maintenant les agents qui doivent infiltrer certains cartels des favelas.

C : Et donc du coup, pour toi c'est cette partie plus... la complexité du personnage, qu'est-ce que tu apprécies particulièrement alors du coup, dans ses actions, de son histoire à elle ?

Arthur : C'est pas forcément un quotidien que je connais, les favelas, le Brésil vu que j'y habite pas. J'y suis jamais allé. Et du coup, c'est bien d'avoir... même si c'est quelqu'un qui a écrit l'histoire, c'est bien quand même d'avoir un certain point de vue sur ce qu'on peut avoir comme ça, ça donne un peu d'empathie sur certains personnages ou pas. Et en plus, le côté cool c'est que le *lore* explique d'où elle tire sa capacité spéciale dans le jeu et en général c'est ce qui est bien, c'est ce qu'ils essaient de faire, c'est d'expliquer comment telle technologie a été utilisée pour faire une compétence dans un jeu.

C : Et je rebondis. Justement, tu parles d'empathie que tu ressens par rapport à des personnages que tu ne connais pas, que ça t'es déjà arrivé pour d'autres personnages ou d'autres jeux de ressentir, justement, cette empathie et la découverte de monde que tu ne connais pas forcément ?

Arthur : Oh, oui, sur beaucoup de jeux, mais celui qui me marquera le plus, ça restera quand même, par exemple, *The Last of US*, où on se prend beaucoup d'empathie pour jouer *Ellie*. J'ai pas fait le 2 donc je saurais pas dire mais je sais que pour le premier. Le fait de voir, de voir *Joël* essayer de récupérer *Ellie* à la fin alors qu'elle pourrait sauver le monde du *Cordyceps*, j'ai l'empathie pour *Joël*. Je

comprends exactement pourquoi il fait ça et je serais pas le premier à le blâmer si quelqu'un d'autre faisait pareil, quoi.

C : Et du coup, ici, on est sur un genre de jeu quand même assez différent et donc est-ce que c'est quelque chose auquel...? Est-ce que tu différencies ces moments où tu ressens de l'empathie en fonction du genre de jeu auquel tu joues ? Est-ce que dans un *FPS*, c'était un peu plus réflexif par rapport à ça ou alors dans justement un genre de jeu plus à l'histoire on peut dire pour *Last of Us* ?

Arthur : Je dirais que oui, ça dépend du genre de jeu. Par exemple, dans un *FPS*, même s'il y a des personnages que j'apprécie pas du tout dans leur histoire par exemple, si tu connais peut être déjà Jayce dans l'histoire, dans le *lore* de *League of Legends*, j'ai lu sa bio, je me suis un peu renseigné, j'aime pas du tout ce personnage et pourtant, ça m'empêche pas le jouer, même si je ne l'apprécie pas. Voilà donc.

C : Et qu'est-ce que t'aimes pas chez Jayce ?

Arthur : Le souci chez Jayce, c'est que moi j'ai beaucoup... En gros, il a une relation avec un autre personnage qui s'appelle Victor et c'est que Victor en gros ce qu'il voulait, lui en gros, il vient des tréfonds de *Zone*, donc de la pauvreté et il est monté en haut pour essayer d'aider *Zone* et *Epic Tower* à se réconcilier et surtout améliorer la condition de vie humaine. Et à chaque fois que Victor avait une grosse idée, une grosse avancée, il y a toujours Jayce qui était là pour le rabaisser, reprendre son projet, le modifier et en garder tous les mérites alors que il n'a concrètement rien fait. Et il a toujours été rabaisant et insultant envers Victor qui a toujours fait tout ce qu'il pouvait pour essayer d'améliorer la condition de vie humaine.

C : Et du coup, t'apprécie plutôt Victor alors pour la..., à l'inverse, être quelqu'un d'assez proche, donc de je sais plus comment ça s'appelle les quartiers plus pauvres ?

Arthur : Alors c'est *Zone*. C'est ça donc, et en plus à l'époque, je connaissais pas Victor, j'ai connu Victor par rapport à son *lore* et son *lore* m'a donné par exemple envie de jouer le personnage.

C : Et est-ce que tu dirais alors qu'il te faut un certain état d'esprit, parfois, pour jouer, pour aborder certains jeux, notamment à cause de ces questions de proximité avec les personnages que tu joues ou même de l'histoire générale du jeu.

Arthur : Ça dépend des jeux, tout ce qui est jeu en ligne compétitif, bon il y a des fois, il y'a des personnages, dans le *lore* c'est des pourritures mais bon dans le jeu ils sont vachement forts, ils sont vachement intéressant à jouer au niveau du *gameplay* donc je les joue. Mais si c'est sur un jeu solo où on me dit que j'ai le choix par exemple, je sais pas entre tuer quelqu'un que je déteste ou le sauver. Et bah si je l'aime pas, il prendra sa cartouche, quoi.

C : Et est-ce que parfois il y a des jeux qui ne te donnent pas envie de jouer justement à cause d'une histoire qui te plairait pas ou qui ne t'attirerait pas ?

Arthur : Alors oui, ça me suis arrivé. Alors là faudrait que je retrouve un exemple, mais il y a des jeux solo... Je sais pas...par exemple, *Skyrim*, c'est bête à dire et pourtant je l'ai acheté mais l'histoire ne m'a jamais intéressé, pas plus que ça. J'ai quand même essayé par curiosité, j'ai pas réussi à accrocher alors que pourtant c'est un très bon jeu. Mais j'ai pas réussi à me sentir dans le *lore*.

C : Et c'est quelque chose, c'est lié au monde fantastique où il y a quelque chose en particulier, qui t'a pas, qui t'a dérangé ?

Arthur : Je pense que c'est le monde fantastique et l'histoire. L'histoire, je pense que c'était peut-être parce que j'étais un peu jeune. Maintenant, pourquoi pas ? Mais il faudrait que je réessaye, mais j'avais du mal à comprendre l'histoire et je me disais « Bah je fais ça, mais pourquoi je le fais ? Je comprends pas ». Et j'avais du mal à me sentir impliqué dans le jeu. Donc j'ai pas continué plus loin.

C : D'accord, et quand tu joues à un jeu comme ça, t'as envie de ressentir certaines émotions particulières, est-ce que t'as des attentes vis-à-vis des jeux ? Est-ce qu'il y a des choses qui peuvent t'embêter ? Te faire renoncer à jouer à un jeu ou tu peux être prêt à quand même ressentir des émotions va dire plutôt négative ?

Arthur : Ah alors, me faire renoncer à un jeu alors que par exemple si je l'aime bien, faut vraiment que le jeu prenne une tournure à laquelle je m'attends pas du tout mais... Je sais que -- alors j'espère que ça te dérange pas si je *spoil* même si j'ai commencé à *spoiler* un peu -- par exemple, je sais que j'ai dû faire *The Witcher 3*, deux fois parce que la première fois que je l'ai fait, la mort de *Vézémir* m'a pas choqué mais genre j'arrivais pas à me dire « je relance le jeu, il y a plus *Vézémir*. » J'arrivais pas à relancer le jeu. J'ai dû attendre un an après pour refaire le jeu et vu que je savais que *Vézémir* allait mourir, j'étais déjà préparé.

C : Et donc oui, c'est ça, tu parles de préparation donc il y a... est-ce que tu dirais qu'il faut une certaine condition pour jouer un jeu, une certaine mise en place, on va dire mentale, en contexte. Par exemple, imaginons tu rentres des cours ou bien du travail, tu as envie... un certain état d'esprit qui te dirigera plus vers des jeux ou d'autres ? Et ici t'as pris un an pour pouvoir te relancer dans celui-ci ?

Arthur : Oui, parce que le truc c'est que je me souviens qu'en gros, quand j'ai sauvegardé où il y avait *Vézémir* et une semaine après, j'ai relancé le jeu, je me suis dit « je me vois pas continuer » et j'ai laissé traîner, traîner, traîner. Et après un an je me suis fait « bon bah c'est quand même un pilier du jeu vidéo *The Witcher 3*, faut quand même que je le fasse » et le truc c'est que maintenant que j'étais prêt, j'ai refait une campagne à zéro et c'était bon après. Quand on rentre du boulot, qu'on rentre de l'école, tout ça, oui, c'est sûr qu'il y a des fois, il y a un certain état d'esprit qui va dire « Bah je joue à ça, je vais pas jouer à ça, j'ai envie de faire ça, j'ai pas envie de faire ça. »

C : Et est-ce que certains des événements dans les jeux ou des personnages résonnent parfois avec ta vie de tous les jours, te font *réfléchir* à des choses du quotidien et t'éloigne quelque peu... on va dire de l'aspect ludique du jeu, qui te font penser à... peu importe, vraiment te font *réfléchir* sur des choses de ta vie, du quotidien.

Arthur : Alors oui, je sais que ça me suis arrivé. Je le saurais plus dire sur quel jeu. Même si j'ai un vague souvenir de *Life is Strange* par exemple, où je sais que ça m'avait un peu fait *réfléchir* la fin du jeu. Mais là, j'ai pas d'exemple concret vu que ça me revient pas mais je sais que ça me suis arrivé de me questionner à la fin d'un jeu ou même au plein milieu sur moi, mes choix que j'ai pu faire dans ma vie quand je joue à un jeu.

C : Et est-ce que c'est quelque chose qui peut te poser problème ? Peut-être parfois cette rupture avec le jeu, ce moment où tout à coup tu penses à ta vie, à ce qu'il se passe peut-être dans le monde aussi. Et donc on perd un peu le monde virtuel, on va dire ce mot, ce moment particulier qu'est le jeu. Ou pas du tout, hein ?

Arthur : Alors le truc c'est qu' en général quand je sais que je pense, ben je continue à jouer mais ça me gêne pas plus que ça de *réfléchir* en même temps de jouer. J'arrive à peu près à faire les deux, même si des fois, je suis un peu moins l'histoire, mais non, moi ça me gêne pas, au contraire. C'est bien que certains jeux amènent une certaine réflexion. Ouais, c'est plutôt bon. Enfin ça dépend quel type de réflexion mais c'est un pari réussi pour eux s'ils arrivent à faire *réfléchir* le joueur sur une mécanique ou sur une partie de l'histoire.

C : Donc, tu trouves ça positif ? C'est un élément que tu trouves même souhaitable dans les jeux tu dirais ?

Arthur : Alors pas tous les Jeux mais les jeux d'aventure solo, oui c'est sûr que si je suis en pleine partie compétitive de *RainbowSix*, et que je commence à penser à ma vie alors que je dois être concentré sur ma *game*, c'est pas le but que je recherche quoi quand je joue à *RainbowSix*.

C : Mais par exemple, si tu explores un peu le *lore*, ça peut arriver, tu penses ?

Arthur : Bah en vrai, ça me suis arrivé sur certaines lectures de personnages de *lore*. Bah après ça va donc je joue pas, j'étais en train de lire donc moi ça m'a pas gêné. Donc oui, ça me suis arrivé sur des jeux en ligne.

C : Et tout à l'heure, on parlait un peu du *lore* des personnages, est-ce que quand tu joues à un jeu on va dire là ici plutôt solo et d'aventure, est-ce que tes prises de décision sont influencées aussi par, on va dire, tes valeurs, ta morale en dehors du jeu, ou est-ce que c'est pas du tout ... ?

Arthur : Ah si totalement, totalement. Sur des jeux où par exemple, il y a le choix entre tuer ou sauver quelqu'un. Des fois, il y a des valeurs morales qui agissent en fonction de... déjà, je me mets un peu dans la peau du personnage, à sa place je dirais « qu'est-ce que je ferai ? » Et même si par exemple, le personnage peut être mauvais. Des fois, il y a mes valeurs morales qui vont prendre le dessus. Je vais dire « bah non, je vais pas le tuer, ça se fait pas », il y'a des fois je vais dire « lui, tac il prend sa cartouche ».

C : Et ça, c'est vraiment en fonction de comment toi, tu le ressentirais ?

Arthur : Ca dépend oui... de comment, moi je ressentirais et ça dépend aussi un peu l'état d'esprit, genre, si je reviens d'une journée de boulot où c'était un peu nul... que voilà, j'ai un peu besoin de me défouler et voilà, le quotidien peut aussi influencer certaines prises de décision dans certains jeux.

C : Oui, puisque de toute manière, quand on joue en FPS, on est amené à tuer des gens, mais c'est pas, on n'a pas le même rapport à la mort, donc que dans un jeu d'aventure avec une prise de décision évidemment. Et est-ce que ça t'est arrivé aussi de jouer à des jeux qui étaient intentionnellement très provoquants, même on va dire « malaisants » qui vont jusqu'à te mettre dans une position où tu es très dérangé par ce qu'on te fait faire ?

Arthur : Ah alors je sais que oui, ça me suis arrivé, mais... Alors si ça me suis arrivé et j'étais jeune et je comprenais pas le but et même aujourd'hui, je crois que le jeu est interdit en plus, si ça dit quelque chose, ça s'appelait *Hatred*. Et en gros, le but du jeu, c'est que tu jouais un espèce de personnage qui avait une haine contre la société. Et le but, c'était de tuer un maximum de gens, sans aucune raison, des civils. Et je sais qu'à l'époque j'avais regardé les *trailers* et j'y avais joué par curiosité et je me suis dit, pourquoi je fais ça ? Et j'ai lancé le jeu une fois, j'ai plus jamais rejoué. Après, il y avait eu des polémiques autour.

C : Ah oui, du coup j'imagine... Et c'est arrivé qu'il y ait d'autres jeux polémiques. Par exemple, je sais que -tu me parlais de *Last of Us I* – mais pour le *Last of Us II*, beaucoup disaient à l'époque qu'il était assez provoquant - peut-être pas au point de comme tu décrivais *Hatred* mais – qu'il y avait une volonté de la part des auteurs du jeu de justement de provoquer un certain même dégoût auprès des joueurs. Est-ce que c'est quelque chose qui a notamment participé au fait que t'ait pas fait le *deux* ou ça n'a rien à voir ?

Arthur : Ah non, ça n'a rien à voir, c'est juste que j'ai pas de *PS4* pour le faire. Non, j'étais même pas au courant de cette polémique qui avait eu autour du *deux*.

C : Dans certains milieux, évidemment, c'est pas quelque chose de partagé. Mais oui, y'a un certain milieu qui a été fortement dérangé par les aspects de l'histoire. Bon vu que tu ne l'as pas fait, je t'épargne le *spoiler*. Mais du coup est-ce que tu connais des jeux qui ont connu justement des polémiques comme ça, où dans les réseaux sociaux il y a eu un peu des problèmes autour de questions dans le jeu qui ne plaisaient pas, qui dérangeaient ?

Arthur : Alors je pense que oui, malheureusement c'est une question qui revient trop souvent. C'est par exemple, sur *LoL*. Il y avait une polémique, il y en a toujours eu par rapport à ça. Il y en aura toujours malheureusement... A l'annonce du personnage de *Nico*, on a appris qu'en gros c'est un caméléon et qu'elle est lesbienne. Et qu'est-ce que ça a crié sur les réseaux sociaux quand les gens ont appris ça.

C : Parce qu'elle était lesbienne ?

Arthur : Oui, parce qu'elle était lesbienne alors que ça n'a rien à voir au niveau du *gameplay*, c'est juste dans le *lore* du personnage, on sait qu'elle est lesbienne. Et une vague d'indignité envers *Riot* juste parce qu'elle est lesbienne ou même récemment, ils ont avoué qu'il y a deux personnages qui actuellement dans le *lore* sont ennemies mais avant d'être ennemies, elles étaient en couples, étaient amoureuses. C'était un couple de lesbiennes et quand ils ont révélé ça, mais il y avait du coup les partisans qui étaient là : « Ouais, c'est bien plus d'ouverture. Continuer comme ça ». Il y avait ensuite, les homophobes qui étaient là à dire : « ça rien à faire dans ce jeu, virez moi ça ». Donc oui, *Riot*, ils en mangent très souvent des polémiques par rapport à leurs personnages, malheureusement.

C : Et toi justement, par rapport à ce genre d'intégration dans le *lore* ? Tu vis ça comment, tu le... ? Moi j'imagine vu ta réaction que tu ne penses pas que ce soit forcément mal mais est-ce que tu penses que c'est nécessaire, utile, positif ou neutre ?

Arthur : Je suis plutôt neutre, même si ça me gêne pas. Par exemple, moi je joue *Nico* et ça n'a rien à voir dans le *gameplay* le fait qu'elle soit lesbienne. Et si des personnes peuvent se sentir représenté parce qu'il y a un personnage de lesbienne dans le jeu et bien tant mieux. Moi, ça me gêne pas du tout.

C : Oui, tout à l'heure, on parlait justement du côté positif de la réflexion, aussi tu disais de certains jeux... Est-ce que tu penses que ça peut amener à *réfléchir* aussi ce genre d'intégration de petits éléments dans le *lore* ?

Arthur : Je dirais que oui, parce que c'est récemment, j'avais lu un article... en gros sur *RainbowSix*, ils ont sorti un personnage trans. Et c'est la première fois qu'un personnage trans sort et j'avais lu que, en gros, le but en gros quand un personnage sort dans le jeu, on peut lire sa biographie, sa description. Et lors de la conception de l'histoire du personnage, ils avaient dit qu'ils voulaient en faire, pas une figure, mais que les personnes qui jouent à leur jeu, qui se questionnent sur elles-mêmes puissent s'identifier à ce personnage qui s'appelle *Osa* et leur servir d'exemple que soit une personne qui les représentent et qui soit pas en même temps un cliché de la transidentité. Et donc je pense que vu qu'ils veulent amener à une certaine réflexion, c'est aussi pour ça que sur certains personnages, notamment par exemple *Osa* ou par exemple *Nico* qui est lesbienne, ils évitent les clichés, ils essaient d'apporter un plus en disant, en évitant de dire « Ouais les lesbiennes, voilà quoi ». Ils essaient d'expliquer pourquoi ceci est arrivé et enfin, pourquoi elle est lesbienne plutôt que le balancer pour faire plaisir.

C : D'accord donc tu penses parfois qu'il y a des jeux comme ça qui balancent ce genre de choses pour faire plaisir comme tu dis que là ça devient peut-être je sais pas - pas grossier mais - là pour être là peut-être ?

Arthur : Ouais, c'est là pour être. Il y a certains jeux - alors le truc c'est que j'ai un doute et je pense que je vais dire une bêtise parce que peut être depuis le temps c'est ça a évolué mais je sais que - à l'époque il y avait *Apex* qui à la première *release*, vu qu'il y avait pas de bio, par exemple, on ne savait que quelques bribes sur certains personnages. On savait que *Gibraltar* était gay, mais on savait pas pourquoi. Maintenant on le sait, vu qu'ils ont développé mais à l'époque ça donnait l'impression qu'il voulait attirer les joueurs LGBT et du coup ils ont juste balancé ça pour ça. Mais actuellement, ils ont rectifié le tir. Je sais qu'il y a certains jeux qui font ça. Là, j'ai pas d'exemple concret vu que j'en ai pas le souvenir, mais j'ai le souvenir d'avoir lu certains articles.

C : Et on parlait un peu, donc du coup de l'envie des auteurs de passer un peu, on va dire des petits messages, des petites réflexions sur certains éléments de notre société et toi, est-ce que c'est quelque chose que t'apprécie ou qui peut plutôt te déranger quand on perçoit une certaine intention de la part des auteurs dans leur écriture, dans ce qu'il propose comme histoire ?

Arthur : Alors ça va dépendre de comment c'est amené. Si c'est amené, par exemple juste pour faire du *buzz* et que c'est mal écrit, mal fait, ça va plus me saouler qu'autre chose. Mais si c'est amené pour faire, pour faire *réfléchir* sur le sujet, pour amener quelque chose en plus, une plus-value ou juste pour faire découvrir par exemple aux plus jeunes ou aux adolescents, un côté qui ne connaissaient pas de notre société actuelle. Développer quelque chose et que c'est bien amené, moi, ça me gêne pas, au

contraire, mais si c'est juste là pour faire ça, posé là comme ça, non, ça va plus me saouler qu'autre chose.

C : Et au quotidien, est-ce que c'est aussi quelque chose qui peut te souler au dehors des jeux vidéo ?

Arthur : Ben, encore une fois, ça, ça va dépendre de comment c'est amené ici. C'est sur un ton euh... comment dire... Genre si c'est une critique par exemple envers les jeux en disant « Ouais c'est votre faute s'il se passe ci, s'il se passe ça. » Et comment dire, j'arrive pas à trouver le terme exact... Moralisateur voilà, c'est sur un ton moralisateur, ça va plus me saouler qu'autre chose parce que le truc, c'est que la morale dépend de ce que toi t'as vécu, de comment tu ressens les choses. Et il y a des choses.... Voilà, j'ai horreur des tons moralisateurs dans la vie et même ça dépend si c'est bien fait, mais dans les jeux vidéo aussi.

C : Ok, est-ce que tu connais un jeu qui pourrait être un peu moralisateur mais que tu trouves bien fait ?

Arthur : Euh Oui, je vais ouvrir *Steam*, parce que je sais que j'avais vu qu'il y a des jeux récemment qui m'ont fait... Qui ont fait ça... mais par exemple en film, il y a un film moralisateur qui m'était arrivé et j'ai dit : « Plus jamais je vais en voir un ». C'était *les Fast and Furious*. Par curiosité, je suis allé en voir un au cinéma et que des termes moralisateurs, tout ça, j'ai fait : « Ouais bon bah, je suis pas là pour me prendre des morales venant d'acteurs qui touchent des milliers et des millions, donc votre morale à deux balles, je m'en fiche un peu. »

C : Oui, je comprends.

Arthur : *Il cherche dans sa bibliothèque *Steam** Non... Par exemple que je pourrais dire, il y a certaines morales dans *The Witcher* qui ressortent et qui sont bien amenées vu que... C'est un personnage qui s'adresse à un autre, par exemple *Gérald* qui s'adresse à *Ciri* et du coup, il y a certaines morales qui dans la vie par exemple si c'était adressé à moi, pourrait pas passer, mais vu qu'il parle à *Ciri* par exemple, ça pourrait passer pour moi. Enfin ça fonctionne sur moi.

C : Et finalement dans des jeux un peu comme *overwatch* et ce genre de jeu qui mettent un peu en scène des luttes. Est-ce que tu penses qu'il y a aussi une espèce de volonté de transmettre une morale ? Une réflexion sur la société ?

Arthur : Et Ben oui, du coup, vu que de base, le conflit qui vient de *Overwatch*, c'est le fait que les *Omniaques* souhaitent la paix et être en égalité avec les humains, mais que certains humains ne veulent pas. Et du coup, oui, il y a quand même une certaine morale, enfin, c'est un peu – pas bateau, vu que c'est bien amené - mais c'est que dans la vie, peu importe nos différences, il faut s'accepter comme on est. Faut accepter les autres, comme ils sont aussi.

C : Et bah moi, justement, j'aurais même tendance à appeler plus que de la morale, j'appellerai ça - et on entre un petit peu plus dans le vif de mon sujet - de la politique en fait, même de la critique sociale aussi, c'est une manière aussi de parler de notre monde, de donner sa vision du monde aussi. A travers des jeux on peut percevoir différentes visions du monde, différentes manières de l'aborder et de le critiquer. Est-ce que toi c'est quelque chose que tu trouves important ou qui te laisse plutôt indifférent ?

Arthur : Euh alors le truc c'est que là je sais pas... si tu as un exemple de jeu où il parle un peu politique tout ça je pourrais peut-être te dire mais là j'ai pas vraiment d'exemples en tête.

C : En fait, ici on parlerait pas de politique dans le sens : « Quelle est la politique migratoire à adopter ? » On est vraiment plus sur des questions plus sociales. Par exemple, moi simplement tu citais le personnage tout à l'heure qui provient des favelas brésiliennes. Il y a une certaine critique sociale autour de la pauvreté et de ces différences d'origine sociale par exemple, ou alors on peut voir dans un jeu qui développe assez fort l'armée et une vision positive de l'armée tel que *Call of Duty*, on pourrait potentiellement avoir là une vision plutôt pro armée ou pro-américaine par exemple. Après ça, c'est une question d'interprétation. Moi, ici, je suis pas là pour dire c'est comme ça, mais en soit peut-être que toi

quand tu joues à des jeux, tu ressens ces visions du monde qui sont partagées et peut-être que tu réagis et c'est aussi ça qui m'intéresse. Est-ce que parfois tu as l'impression que quelque chose t'es forcé aussi et que t'as pas envie de voir ça ou tu le vois pas comme ça que c'est en dissonance avec toi ?

Arthur : Euh oui, je vois ce que tu veux dire, mais alors là le truc c'est que j'ai pas d'exemple en tête. Les seuls exemples que j'ai, c'est des jeux où on est souvent des résistants et on se bat contre une dictature mais, en général, c'est la dictature, elle est mauvaise. Par exemple, on peut prendre *Half-Life*, *wolfenstein* ou bien, ou d'un [...] *Devil*. Mais non à part... non, même pas... si dans *Wolfenstein*, il y a certains choix que je ferai pas à la place de *Blazkowicz*, mais... Mais je vois pas vraiment non, j'ai jamais trop fait attention à ça dans les jeux vidéo.

C : Je comprends tout à fait, c'est pas forcément quelque chose... On ne pense pas toujours. On aborde pas constamment tout ce qu'on regarde, tout ce qu'on fait en se demandant si il y a une certaine vision du monde derrière non plus pour ça, que j'amène le sujet progressivement aussi et... Est-ce que c'est justement quelque chose qui peut paraître grossier et dérangeant à certains moments ? Est-ce que tu considères que, par exemple, ajouter un personnage homosexuel ou transgenre fait partie aussi de ces éléments-là ? Ou tu le vois vraiment comme quelque chose de différent ?

Arthur : Encore une fois, ça va dépendre. Par exemple, de quelle entreprise fait ça, pourquoi il fait ça et comment c'est amené. Si c'est vraiment amené pour dire on veut un personnage transgenre pour attirer des personnes transgenres sur notre jeu, je trouve ça malsain et purement égoïste. Mais si ça amène une plus-value, encore une fois que c'est bien fait, que ça amène une certaine réflexion pour les joueurs qui se questionnent, par exemple sur leur transidentité, moi, ça me gêne pas. Après, c'est sûr que j'ai... maintenant que tu le dis, je vais peut-être y faire un peu plus attention. Mais c'est vrai que je ne m'étais jamais posé la question par exemple : « pourquoi tel jeu rajoute un personnage transgenre, est-ce que c'est parce que ça peut être politique aussi ? » J'y ai pas pensé et ça oui, je vais peut être maintenant *réfléchir* un peu plus.

C : Et maintenant que même, un peu à chaud, alors du coup est ce que c'est quelque chose qui t'embête qu'il y ait de la politique dans les jeux ?

Arthur : Oui et non, mais ça va dépendre de mon point de vue. Moi, par exemple, j'ai certaines valeurs et si dans un jeu, je retrouve des valeurs qui sont totalement opposées par exemple politiquement ça va me déranger. Mais par exemple, si je retrouve des valeurs politiques qui sont de mon côté, je vais pas cracher dessus, donc c'est à double tranchant, ça dépend comment c'est amené, ça dépend aussi pourquoi c'est fait et qui l'a fait. Mais ouais je dirais que je suis contre pour le moment je veux dire... En général, les jeux vidéo, ça dépend lesquels, mais ça vise un public assez jeune qui, en pleine réflexion, qui est en pleine construction et si déjà dans les jeux vidéo, on commence à leur dire ça, c'est bien ça, c'est pas bien. C'est, c'est un peu contradictoire avec le principe d'un jeu vidéo.

C : Oui, tu penses qu'un jeu vidéo devrait... qu'est-ce que tu penses justement, qu'est-ce que devrait être un jeu vidéo alors pour toi ?

Arthur : Un jeu vidéo, ça devrait déjà neutre politiquement du coup, vu que maintenant j'y ai réfléchi. Et ça doit amener une réflexion sans promouvoir tel ou tel parti. Le but c'est d'amener, par exemple, quelqu'un se questionner, quelqu'un de jeune qui a un adolescent de 14-15 ans qui est en train de se construire, l'amener à se poser des questions sur sa vie future, sur qu'est-ce qu'il peut faire, est-ce que ça, c'est bien ? Est-ce que ça, c'est pas bien ? En évitant le ton moralisateur qu'on connaît dans certains films ou certains jeux.

C : Hum. Je vois donc quelque chose plutôt du style : Montrer les différents champs de possibilités, sans pour autant prendre une direction.

Arthur : Voilà, c'est ça, c'est montrer ce qu'on peut faire sans en même temps dire : « t'es obligé de faire ça. »

C : Est-ce que tu ne penses pas quand même que ça reste difficile en soi de ne pas... pour un auteur qui parle de son point de vue, de ne pas partager quand même un tant soit peu sa vision des choses, malgré lui.

Arthur : Ah si, si. Il y a forcément des idées qui vont être rapprochées de la politique donc... Pour autant c'est un auteur qui ne va rien dire sur ses convictions politiques mais qui va mettre des idées mais à priori j'ai rien contre ça vu que j'y ai même pas fait attention mais non, il faut que quelqu'un qui fasse du jeu vidéo soit libre de son scénario, même peu importe ses idées.

C : Et bon, on a abordé quand même pas mal de choses. J'essaie de *réfléchir* un petit peu à des exemples. Je ne sais pas si tu connais le jeu... Est-ce que t'as déjà joué à *Detroit : Become Human* ?

Arthur : Oui

C : Ok, et bien selon moi, on retrouve un peu le même principe de lutte androïdes-humains qu'on retrouve dans *Overwatch*. L'histoire, on va dire de base est assez similaire, mais vu que le genre de jeu est complètement différent, c'est développé de manière complètement différente. Et justement, est ce que t'as vécu ça ? Est-ce que c'est totalement différent selon toi ? Est-ce que *Overwatch*, son *lore* aurait un statut tout à fait différent ? Comme je le dis vu que c'est pas abordé de la même manière. Tu l'as pas vécu pareil par rapport à *Detroit* ?

Arthur : Non non. C'est vrai que je l'ai pas vécu pareil comparé à *Overwatch*. Et pourtant ça raconte à peu près la même chose. Je me suis plus senti impliqué dans *Detroit : Become Human* que dans *Overwatch*. Parce que déjà, on les plongé directement dans le cœur de l'action. On est vraiment au beau milieu d'un rébellion des androïdes qui commencent à en avoir marre. Et en plus ouais, on joue directement, on joue un androïde qui est là pour dire « on est des androïdes, on fait ça » et on en a deux autres qui sont rebelles quoi, mais qui ont pas envie de tuer des humains. Quoique... en vrai, ça dépend du chemin qu'on prend.

C : Oui.

Arthur : Oui, c'est ce que je suis en train de me dire. C'est vrai qu'en général, j'étais plutôt pacifique, mais ça dépend du chemin qu'on prend. Oui.

C : Et là justement, enfin tu penses pas que *Detroit* est un jeu assez politique ? Finalement, on retrouve même dans le menu un questionnaire qui t'interroge un peu sur comment toi tu vivrais les choses.

Arthur : Aaah oui, oui, c'est vrai ça ! Bah si maintenant du coup oui, surtout qu'en plus c'est un studio français. Je sais plus comment il s'appelle.

C : Alors comme ça je saurais plus dire non plus l'éditeur.

Arthur : Mais oui, maintenant, c'est vrai que oui, il y a des idées politiques qui en ressortent. *Quantic Dream*.

C : Et de ton souvenir de jeu, c'était pas quelque chose qui avait provoqué quoi que ce soit ? Je veux dire en positif ou négatif.

Arthur : Pas vraiment. Je veux dire, l'histoire a été bien amenée, ça amène une certaine réflexion, mais je me suis pas posé la question. Tout ce qui était côté politique, tout ça, j'ai pas trop réfléchi. Enfin je pensais plus par exemple si j'étais dans le jeu, comment les politiques réagiraient et tout ça, mais j'ai pas pensé à la politique dans notre monde actuel, les idées que ça pouvait impliquer. C'est pas un truc sur lequel j'ai beaucoup fais attention dans ma carrière de joueur.

C : Là je t'avoue que moi non plus, je suis pas... je fais des recherches là-dessus mais moi-même je joue depuis bon nombre d'années et c'est vrai que prendre du recul sur notre pratique c'est pas forcément quelque chose qu'on fait souvent. Et justement c'est d'autant plus intéressant de savoir dans quelles conditions on se met pour ne pas vraiment s'en apercevoir. Et en fait c'est ce que ça pourrait

avoir aussi un impact sur notre manière de jouer et c'est pour ça aussi que ça m'intéresse. D'autres joueurs par exemple, que j'ai pu interroger, eux ont vraiment un blocage par rapport à ça et ça peut les déranger vraiment. Ils vont quitter le jeu, vont pas pouvoir, ils ont pas envie de devoir penser à tout ce genre de choses et ça peut être vraiment bloquant et donc, ce qui est intéressant aussi dans ton cas, c'est pas quelque chose qui te bloque parce qu'en fait tu y pense pas forcément en jouant et je trouve ça très intéressant. Peut-être que t'as envie de revenir aussi sur certains éléments puisque maintenant que tu connais un peu plus les intentions de mon entretien ? Sur *Rainbowsix* par exemple, je sais pas que t'as l'air de bien connaître aussi. Moi, je connais en gros mais je connais un peu moins.

Arthur : Non mais maintenant que j'y réfléchis... Le truc c'est que sur *RainbowSix*, c'est que je crois... Bah non c'est la même *Core Team*... c'est que, en général, il y a souvent des interviews des écrivains du *lore* tout ça. Et en général, il y a quand même une certaine réflexion. Ils vont quand même *réfléchir* assez loin sur l'écriture d'un personnage. Et, à moins que je me trompe, mais maintenant je vais y faire attention quand je relirai les biographies des différents opérateurs. Mais il n'y a pas vraiment une énorme promotion pour la guerre, pour rejoindre tel ou tel corps d'armée... Tous les personnages sont uniques, qui est ont chacun leur caractère qui leur est associé. Ils ont même créé une fausse entreprise militaire privée qui est un peu les ennemis de... Enfin pas les ennemis vus qu'ils sont dans le même... mais voilà oui. Non sur *RainbowSix* non... je suis pas fait attention, je pense même pas qu'il y en ait, il faudrait que je relise quand même, qu'il y ait de mouvements politiques spéciaux qui soient un peu montrés.

C : Et toi ? Les questions d'inclusivité, de se sentir représenté, est-ce qu'au quotidien tu vois ça comme quelque chose de politique ou vraiment tu lui donnes un statut différent ? Parce que c'est aussi possible souvent par exemple, l'écologie parfois aussi a un statut un peu différent de la politique, un peu présenté comme quelque chose de l'évolution de la société « On va forcément vers la ». Donc voilà, ça dépend des personnes mais donc comment toi tu perçois ?

Arthur : Euh moi comme j'ai dit ça me gêne pas que tel ou tel personnage soit représenté. Après le truc, c'est qu'actuellement, ça part surtout de beaucoup de personnes, par exemple transgenres, qui ne sont pas représentées et du coup il y a certains films, certaines séries, certains jeux qui commencent un peu à les identifier, mais c'est que le truc, c'est que plus on en parle, plus il y a quand même un petit peu de la sphère politique qui s'en mêle et là ça commence à devenir un peu gênant vu qu'ils vont prendre à partie un certain groupe de personnes qui cherchent leur identité et - pas manipuler - mais un peu les convaincre de rejoindre tel ou tel parti.

C : Donc, dans ce que je comprends, il y a quand même pour toi une petite différence au niveau de moi ce que j'appellerai plutôt... de la critique sociale. Dans le cas vraiment de ces questions sociales qui sont critiquées : « c'est pas égal, c'est pas juste, c'est pas comme ça devrait être ». Et les questions politiques qui sont abordées par les politiciens c'est quelque part c'est un peu politiser les questions sociales. C'est ça que tu dénonces un peu ?

Arthur : Ouais, c'est ça, c'est que... ça fait depuis quelques années que ça monte les associations LGBT ou les personnes trans qui veulent se sentir reconnues où actuellement, on a le droit de changer de prénom en France, on va pas tarder à pouvoir changer de nom de famille. Donc c'est quelque chose qui se fait de plus en plus accepter, donc c'est ce qui est bien, c'est que c'est un mouvement social qui progresse, mais c'est que du coup il y a certains politiques et partisans, soit ils sont pour ça et du coup ils vont un peu le mettre en avant pour attirer des électeurs, soit qui sont contre, par exemple, les personnes transgenres, la transidentité, et qui vont leur servir dans leur programme politique et qui, du coup, vont attirer des personnes, par exemple homophobes.

C : Ok, d'accord, et donc dans le jeu vidéo tu disais que- si j'ai bien compris - c'était vraiment cette question d'intention de l'auteur derrière cet ajout, ce qu'il voulait en faire en fait. Est-ce qu'il a envie de politiser ou est-ce que pour lui c'est en juste un enjeu d'être représentatif ? Et puis si c'est bien mis dans l'histoire, ça tombe bien.

Arthur : Ben oui, c'est ce que je pense parce que, par exemple, je vais faire le parallèle entre *Apex* et *RainbowSix*, le souci c'est que sur la majorité des jeux de EA et malheureusement *Apex*, EA a pas vraiment de figure LGBT, ils ont pas vraiment de jeu qui leur soit associés à ça et je pense que c'est la volonté de la part de EA d'essayer d'attirer une certaine partie des joueurs. Ils ont demandé à *Respawn*, donc les devs de *Apex*, de rajouter certains persos. Moi, c'est comme ça que je le vois. Après peut-être que je me trompe, faudrait que je lise un peu. Comparé à des personnages comme *RainbowSix Siege* qui ont pas fait la promotion, par exemple, que Osa était trans, que l'agent *Flores* était gay, ils ont juste fait pour représenter et essayer de te dire : « on a ces personnages-là. Si vous êtes un peu... on veut qu'ils vous servent un peu de représentation qui soient inspirants pour vous dans la vie. »

C : Ok et ça me fait penser notamment au cas aussi de *Tracer* dans *Overwatch*, c'est pareil. Elle a été présentée comment homosexuelle dans la BD, ce qui a aussi créé une polémique un peu similaire je pense.

Arthur : Oui, non, c'est vrai que ça me rappelle des souvenirs.

C : Mais bon, je vais pas revenir dessus parce que toute manière je pense que le sujet est le même mais il y a eu aussi d'autres éléments par exemple. Le changement du nom de *Mcree* qui est devenu *Cassidy* à cause de la polémique autour de la personne réelle à qui il faisait référence. Toi, t'as vécu cette histoire et comment tu l'as vécu ? Si c'est le cas.

Arthur : Et le truc c'est que moi, là par contre ça m'a..., même si je comprends l'intention, ça m'a un peu gêné parce que c'était pas une intention de la part des devs. C'est beaucoup de joueurs qui ont dit : « faut détacher le personnage fictif de *Mcree* avec *Mcree* aux États-Unis ». Et à partir de là, ça m'a un peu gêné parce que ça veut dire que des joueurs ont réussi à inciter les devs à modifier leur jeu. Alors que le truc, c'est qu'à l'époque c'était en pleine polémique, je pense qu'aujourd'hui on est toujours un petit peu mais... ça m'a gêné que *Mcree* s'appelle maintenant *Cassidy*, parce que moi, j'ai toujours connu *Mcree*, j'étais un peu attaché à ça, surtout qu'en plus ils ont sorti les vidéos avec *Echo* tout ça. Donc, c'est vraiment *Mcree* dans le *lore*. Même, actuellement, j'ai rejoué un petit peu récemment à *Overwatch*, les joueurs continuent à l'appeler *Mcree*. C'est si ça venait des devs de base, ça m'aurait gêné mais un peu moins, mais là c'est que des joueurs ont réussi à faire inciter les devs va changer le nom de *Mcree* en *Cassidy*. A partir de là, ça me gêne un peu que qu'on force un peu les devs à changer leur truc. Par exemple, je crois que c'est ce qu'ils ont fait avec *WoW*, ils ont retiré certaines blagues, ils ont retiré certains trucs parce que ça plaisait pas à certains joueurs.

C : OK et donc cette interaction entre les éditeurs, enfin, les développeurs et les joueurs, c'est quelque chose qui te dérange ? En fait, tu préférerais qu'ils gardent leurs intentions premières ?

Arthur : Bah oui, parce qu'on est tous du public, on connaît pas exactement ce qui se passe en interne, tout ça et par exemple il y a plein de jeux, - je crois pas en avoir un en tête - mais en général quand c'est des noms fictifs où voilà comme *Mcree* qui est un nom utilisé aux États-Unis, il y a toujours un petit *disclaimer* en disant que ce sont des personnages fictifs et qui sont en aucun cas inspiré de la réalité. Et je comprends pas pourquoi dans ce cas-là on a modifié le nom de *Mcree*.

C : Si j'ai cru comprendre, mais moi j'étais pas trop participé au débat, c'est qu'il y avait vraiment un Jessie *Mcree* dans l'équipe de développement. Mais après, je n'en sais pas plus parce que c'est pas non plus quelque chose auquel j'ai pris vraiment part, donc je ne suis pas plus renseignée que ça.

Arthur : Voilà moi non plus, j'ai juste vu que les devs ont... j'ai pas vu les débats, j'ai pas participé, j'étais pas au courant, c'est juste que du jour au lendemain je vois que *Mcree* s'appelle *Cassidy*. J'ai vu qu'il y avait une polémique par rapport à un *Mcree* qui avait fait des choses aux États-Unis. Et c'est pour ça que j'ai... Je pense que ce qu'ils ont fait, il fallait le faire, enfin... Dans le fond, il fallait faire un truc pour *Overwatch*, pour *Mcree*, mais dans la forme, ce qu'ils ont fait, ça m'a pas plu.

C : Il t'aurait préféré un autre type d'action pour se distancier de la personne réelle ?

Arthur : C'est ça, par exemple, avant que le jeu se lance, il y ait un *disclaimer* en disant que tous les personnages dans *Overwatch* sont des personnages fictifs, ils sont en aucun cas inspiré de la réalité. C'est ce qu'ils avaient fait pour le *Assassin's Creed* au début, en disant que s'il y a des ressemblances entre le jeu et la réalité, c'est fictif, c'est pas fait exprès, c'est vraiment aléatoire.

C : Ce changement-là, finalement, c'était une réponse de l'éditeur pour peut-être aussi marquer de manière générale, *Blizzard* qui se veut assez inclusif dans son image générale. Mais par contre niveau politique, *Blizzard* a déjà eu d'autres polémiques dans le passé et je sais pas si t'avais déjà entendu... Déjà sur *WOW*, il y avait eu des problèmes parce qu'il y avait une interdiction d'un clan homosexuel enfin, *LGBT friendly*, dans le passé, il y a très longtemps et puis finalement ils étaient revenus là-dessus. Un peu plus récemment, on avait eu notamment l'affaire avec la compétition de *Hearthstone* où le gagnant avait affiché son soutien à Hong Kong et il a perdu son titre. Les journalistes qui l'ont interrogé se sont fait virer, etc. Et donc là, ici on a une position, une prise de position de la part de *Blizzard* et qu'est-ce que tu penses de cette réaction-là de punir le joueur d'avoir pris position politique lors de son interview ?

Arthur : Alors, le souci, c'est que j'ai un souci actuellement avec *Blizzard Activision*, c'est que depuis qu'il y a le nouveau PDG qui est aux commandes, *Blizzard* s'est un peu cassé la gueule vu que le but c'est de rapporter de l'argent et rien d'autres. Donc c'est pour ça que des projets comme... c'est quoi le *MMO* qui a été arrêté là ? Ils l'ont totalement arrêté vu que ça marchait pas, mais pourtant il marchait un minimum. Donc actuellement avec *Blizzard*, j'ai un peu du mal et surtout, c'est pour ça que de mon côté...tout ce qui est de leurs projets... Je sais pas si tu connais le Youtubeur *Sheshounet* ?

C : Ah non, je connais pas.

Arthur : Ah, c'est quelqu'un qui a un humour assez noir et qui fait des *reviews* de jeux vidéo. Et qui a dit qu'en gros, tant que l'actuel PDG de *Activision Blizzard* est aux commandes, il ne toucherait plus un jeu d'*Activision Blizzard*. C'est du *boycott*. Et je suis en partie d'accord avec lui vu toutes les polémiques et tout ce qui en sort actuellement de chez *Blizzard*, il y a que du mauvais. Même si bon, fondamentalement le truc c'est que j'aime beaucoup *Overwatch*, donc je continuerai quand même à supporter et à suivre le projet. Surtout quand c'est des idées, par exemple pour Hong-Kong, moi ça m'a pas gêné même si je valide pas du tout les réactions d'*Activision Blizzard* par rapport à ce qu'ils ont fait aux joueurs, aux journalistes, pour moi c'est totalement con. Et c'est pour ça que je pense que des actions comme ça, ça amène soit forcément du positif pour l'entreprise : des gens qui sont anti Hong-Kong tout ça, soit du négatif, parce que du coup ça va boycotter en général l'entreprise.

C : Justement, tu soulignais l'idée de boycotter qui m'intéresse. Est-ce que toi tu serais prêt à boycotter un éditeur, un jeu ? Parce que leur prise de position, que ce soit dans le jeu ou alors leur image publique est trop opposée à la tienne ?

Arthur : Oui, bah pour *Blizzard* je vais le faire même si, ça m'embête parce qu'il y a *Overwatch*, mais on va dire que je vais faire de *Overwatch* une exception. Mais sinon, il y a *Quantic Dream* avec tous les *burnouts* et les... je sais plus comment ça s'appelle quand ils doivent faire les *rush* finaux pour finir les jeux ?

C : Les *crunchs* ? Non, je sais plus, mais oui, je vois ce que tu veux dire et donc ça tu boycottes, c'est ça ?

Arthur : *Quantic Dream* c'est fini. J'ai appris ce qui est sorti sur *Detroit : Become Human*, et pourtant Dieu sait que j'adore *Star Wars*, c'est qu'ils vont sortir un jeu *Star Wars*. Je sens que je vais le boycotter.

C : Et ça, c'est vraiment pour la manière dont ils traitent leurs employés ?

Arthur : C'est ça.

C : Et dans les jeux aussi, on retrouve notamment, on parlait de boycotter donc c'est des actions que des joueurs peuvent faire, mais il y a d'autres types d'actions. On retrouve notamment, par exemple,

des gens qui vont *modder* les jeux et qui vont rajouter des petits éléments politiques. Et il y avait une histoire, notamment avec *Nexusmod*. Je sais pas si tu vois le site. En fait ils avaient, pendant la campagne présidentielle américaine, ils avaient tout simplement interdit tout *mod* qui impliquait des messages pour ou contre l'un ou l'autre candidat. Et même des parodies. En fait ils avaient tout supprimé. Et qu'est-ce que tu penses de ça en fait... du fait que des joueurs *moddent* à des fins politiques, même de *trolling* et la réaction de *Nexusmod* alors par rapport à ça ?

Arthur : Pour moi, ils ont raison, je veux dire, comme j'ai dit un jeu vidéo, même si maintenant je vais le voir un peu différemment, mais pour moi, le but premier d'un jeu vidéo, c'est de te faire penser à autre chose. Enfin, ça peut t'apporter une réflexion, mais c'est pas de penser à la politique et tout ça donc... pour moi, je suis entièrement d'accord avec ce qu'ils ont fait. Parce qu'ils vont pas promouvoir sur un public qui est jeune et en construction tel ou tel parti politique, c'est à la personne elle-même de se renseigner, de savoir ce qu'elle veut dans sa vie. C'est pas un jeu vidéo de te forcer à le voir. Et après, ça dépend, vu que tu dis qu'il y a certains *mods* qui sont pour le *trolling*, genre par exemple rajouter Vladimir Poutine dans un jeu qui chevauche un ours par exemple, moi ça peut être drôle, ça me fait rigoler. Ça dépend de c'est quoi comme *mod* et comment c'est amené.

C : Je pense qu'il y avait des trucs du genre avec Trump, mais...

Arthur : Oui, ça me dit vaguement quelque chose.

C : Et *in game* aussi, on retrouve pas mal des manifestations comme par exemple dans *GTA V*, des gilets jaunes qui bloquent la circulation ou alors dans *WoW*, des manifestations, des *sit-in* dans les villes pour justement critiquer *Activision Blizzard* sur leur manière de gérer l'entreprise actuellement. Est-ce que t'as déjà connu ce type de manifestation, si oui ou non t'en penses quoi ?

Arthur : Ah, j'ai connu, j'ai pas participé, mais oui, j'avais entendu pour *WoW* et il y avait une vieille polémique par rapport à *Abo* [je ne connais pas l'orthographe exacte], ils avaient interdit le personnage à coupe afro noir. Il y avait eu un boycott : il y avait des svastikas qui étaient formées dans les piscines et tout, il y avait même un nom de code. J'ai oublié le nom de code mais ouais, j'en ai beaucoup entendu parler. Et la preuve, c'est que par exemple sur *Abo*, ça a marché. Le truc c'est qu'en gros, les personnages qui étaient afro à peau noire, ils venaient en gros, il formait des svastikas et ils bloquaient les accès aux gens pour entrer ou pour sortir dans une telle pièce. Et du coup, en plus d'embêter les devs, ça embêtait aussi les joueurs et du coup la solution la plus simple c'était d'autoriser les personnages afro à peau noire. Et du coup, moi j'ai trouvé ça bien. En plus il me semble qu'à l'époque ça a été fait par *Anonymous*, ça avait apporté un truc bien. Et Ouais, si ça amène du positif, moi je suis pour. Et même si à contrario c'est dommage, mais ça en ça embête certains joueurs dans leur progression du jeu, si ça permet de faire réagir les devs sur un point, moi ouais mais je suis totalement pour.

C : Oui, ça te toi, si tu te retrouvais juste là. Un passé à vouloir faire la suite de ton jeu et tu rentres ?

Arthur : Ca m'embêterait beaucoup, mais je comprendrai.

C : Et tu pourrais participer potentiellement à ce genre de manifestation ?

Arthur : Ça dépend la cause, mais oui, pourquoi pas.

C : La, par exemple, il y a différents cas. Il y a vraiment à la manifestation contre l'éditeur donc pour le faire réagir. Mais il y a aussi des manifestations en jeu, comme je disais, les gilets jaunes, donc ils sont plus sur des sujets en dehors du jeu et en dehors des éditeurs, donc là c'est plus une manière de signaler à un positionnement politique par rapport à la vie du quotidien et là, qu'est-ce que t'en penses ?

Arthur : Et je vais te dire ça... alors si on prend l'exemple des gilets jaunes, le souci que j'ai moi par exemple avec les gilets jaunes c'est que dans le fond, c'est bien mais dans la forme ça ne convient pas du tout. C'est pas comme ça que je ferai. Mais bon, voilà. Donc ça dépendrait de comment c'est fait et

pourquoi c'est fait. Quand j'étais lycéen, j'ai fait quelques manifestations. Donc ouais, ça dépend de la cause, ça dépend comment c'est fait, comment c'est amené. Et surtout, il faut le but, c'est d'envoyer un message fort, par exemple à l'éditeur pour le faire réagir. Parce que le truc c'est que je pense qu'avoir des gilets jaunes dans *GTA*, Macron, il n'en avait rien à f*utre.

C : Je comprends donc, tu penses que ça cible pas, enfin, ça ne l'a pas eu l'effet escompté ?

Arthur : Non, je pense que Macron, qu'il y ait des gilets jaunes dans *GTA* ou pas, il n'en avait vraiment rien à faire.

C : Je vois et il y a aussi des manifs pas mal dans le chat. Le plus souvent, on a vu pas mal de *Free Hong Kong* pendant tout un temps sur *Overwatch* et des détournements aussi de l'image de *Mei*. Ça aussi, ça fait partie des choses qui peuvent entrer dans nos jeux, surtout nos jeux en ligne et est-ce que toi ça provoque, comment dire, un certain éloignement du divertissement, de l'amusement, du côté ludique. Ou est-ce que tu t'es complètement indifférent à ce genre de choses ?

Arthur : Alors ça va dépendre si c'est quelqu'un qui met par exemple la photo de profil de *Mei* et qui voilà pour montrer son soutien à Hong Kong et est contre *Blizzard*, ça me gêne pas. Si c'est quelqu'un qui vient et qui dans le chat, vraiment... On est par exemple sur un jeu en ligne et on doit se concentrer... le but, c'est de gagner quoi, de se la donner, et qui, ouais, va f*utre la *game* en l'air pour balancer ses messages politiques, c'est pas l'endroit où faut le faire. Donc ça va plus me gêner qu'autre chose.

C : Ok. Dans l'ensemble, je pense que j'ai fait le tour de mes quelques exemples que j'avais et est-ce que toi ça t'a fait penser à des choses, en plus peut-être maintenant que je t'ai un peu incité à penser à ça ?

Arthur : Non, je sais que du coup maintenant je vais, je dirais pas que je vais voir tous mes jeux autrement, mais je sais que maintenant je vais avoir un regard un peu plus ouvert sur certains jeux que je ferai.

C : Si jamais t'as des remarques, tu peux me les envoyer plus tard. Y'a pas de problème, si t'as des choses auxquelles tu penses. Mais en soit, voilà donc en gros moi, ce qui m'intéresse aussi surtout, c'est de savoir comment toi tu fais aussi tes choix de jeu. Est-ce qu'il y a un certain état d'esprit dans lequel tu te mets ? est-ce qu'il y a des conditions ? Est-ce qu'il y a un contexte ? Tu rentres des cours, est-ce que tu te sens chaud pour jouer à un jeu complexe qui va te faire penser à tout un tas de choses ? Voilà les jeux indépendants, souvent, proposent des contenus plus réflexifs, on va dire, c'est pas le cas de tous, évidemment. Ou alors est-ce que c'est quelque chose qui de manière générale, c'est comme ça te vient, c'est pas quelque chose auquel tu penses, j'ai l'impression qu'on est plutôt dans cette situation là mais bon.

Arthur : Oui, c'est... En vrai, si je sais que je suis fatigué et je vais me dire j'ai pas envie de jouer en ligne, je vais quand même lancer un jeu en ligne alors que je sais que je devrais pas, mais... Mais ouais non, en vrai je sais pas trop, j'ai pas trop d'état d'esprit et comme par exemple comme on dit : « Ouais faut que tu lises ça, c'est trop bien » alors que je vais mettre dans un état d'esprit. Là, c'est un jeu vidéo, donc je vais pas réussir à mettre dans l'état d'esprit. Ouais c'est un jeu vidéo. Il est en ligne, il est solo, voilà quoi.

C : Donc j'avais posé la question au début, mais maintenant qu'on a pensé à tout ça. Justement au niveau des émotions que t'attends d'un jeu, il y en a en particulier... enfin qu'est-ce que tu attends d'un jeu en fait ? qu'est-ce que tu souhaites qu'un jeu provoque chez toi ? qu'est-ce que tu ne souhaites surtout pas qu'il provoque aussi ?

Arthur : Ça va dépendre de quel type de jeu, mais, par exemple, je vais prendre un exemple foiré justement, c'est par exemple *Resident Evil 6*. Je sais pas si tu l'as fait.

C : Ah non, j'ai jamais fait. Moi j'ai peur des jeux qui font peur, voilà.

Arthur : Et bah voilà justement. Le souci avec *Resident Evil 6*, c'est que on se dit, je m'attends à lancer un *survival* horreur. Je m'attends à devoir faire attention à mes munitions, faire attention à ce que tu fais et avoir un minimum de frisson quoi. C'est le but recherché. Et le souci avec par exemple ce *Resident Evil*, c'est que moi, je n'avais pas de grosses attentes parce que je me suis dit : « C'est *Resident Evil*, je sais à quoi m'attendre ». Et j'ai totalement été déçu parce que dans ce jeu, c'est plus un *action game* qu'un *survival* horreur quoi, malheureusement.

C : Et donc toi t'attendais en fait dans *Resident Evil* d'avoir peur, de ressentir un malaise ?

Arthur : Ouais c'est ça, genre parce que le truc c'est qu'on sort d'un *Resident Evil 4* qui a beaucoup marqué les gens, qui est le meilleur *Resident Evil* à l'heure d'aujourd'hui pour moi, et on est passé à un *Resident Evil 5* bien moins bon que le 4, mais qui reste quand même dans le thème *Survival* horreur où on gère tes munitions, L'histoire qui est un peu moins folle, mais sinon le jeu reste très bien. Et on se dit : « bon bah ils ont fait une erreur avec le 5. On s'attend avec le 6 du coup qu'ils comprennent ce qu'on veut : on veut retrouver les émotions, les sensations qu'on a eu dans le quatre. » Ils nous ont totalement sorti un truc totalement l'opposé. Et là, moi en tant que joueur de *Resident Evil*, j'ai vraiment été déçu de ce jeu, même si l'histoire est bonne, le *gameplay* ne l'est pas.

C : Ca me fait penser, comment t'expliquerais toi par exemple, voilà, on joue à un jeu d'horreur qui provoque vraiment un malaise et on se sent pas bien et par exemple tu parlais de *Hatred* où il fallait tuer des gens à la pelle. Comment tu différencies ce que tu ressens par rapport à ça et pourquoi il y en a un qui te met mal à l'aise au point où t'as plus envie de jouer et l'autre, ça devient amusant, en fait ce malaise et cette peur ?

Arthur : Alors le truc c'est que pour reprendre l'exemple de *Hatred*, le truc c'est qu'un moment tu joues 5-10 Min, c'est répétitif, c'est en boucle, c'est : tu vas dans un magasin, tu prends des armes, tu tues des civils, y a la police qui vient, tu tues la police, t'es vraiment invincible, t'es un peu le Dieu de ce monde quoi, t'es vraiment là pour purger le monde des êtres mauvais quoi. Pour te dire la polémique qu'il y a eue, c'est que ce jeu, on a appris par plus tard que la majorité des devs étaient des néonazis donc c'est pour ça que le jeu était interdit un peu partout.

C : Là, on est clairement dans la politique aussi.

Arthur : Voilà, c'était un jeu, vraiment voilà. Alors qu'un *Resident Evil* par exemple, moi je sais que le 4 quand j'étais plus jeune quand je l'ai fait, a réussi à totalement me faire arrêter de jouer à cause d'une peur inconsidérable parce que le monstre était pas beau quoi. Et il était non seulement en plus d'être visuellement pas beau à voir, des sons horribles. Il y avait une certaine façon pour le tuer et c'était très long pour le tuer et ça m'angoissait énormément parce que voilà. Mais sinon, il y a une autre mécanique dans les jeux d'horreur que j'aime pas, c'est un ennemi immortel qui te suit tout le temps. Ça, c'est parce que du coup il y a une certaine pression qui est constante et j'ai horreur de ça et heureusement qu'ils le font pas trop souvent. Mais c'est vrai que c'est ce genre de malaise que je ressens, c'est quand il y a une pression qui est mise constamment sur le joueur par exemple, avec un monstre très difficile à tuer ou un monstre impossible à tuer qui te suit tout le temps.

C : Moi, les jeux d'horreur, c'est pas pour moi donc... je suis de nature fragile. Mais tu vois, c'est ça que je trouve étonnant aussi quelque part on a vraiment ce rapport à la mort complètement différent d'un jeu à l'autre, et à la peur et aux émotions qu'on ressent par rapport à ça. Et finalement si on prend l'action simple, toute seule, tuer quelqu'un, on la ressent pas du tout de la même façon selon le genre du jeu, selon le contexte. Je trouve ça assez surprenant que, quelque part, il y a un moment donné où peut être, ça va trop loin pour nous, c'est peut-être trop réaliste, c'est peut-être trop... je ne sais pas quoi mais en tout cas, ça va vraiment provoquer une envie d'arrêter de... On se sent vraiment mal. Alors que c'est quelque chose que en tout cas je pense que c'est ton cas aussi, tu y pense pas une seconde quand tu joues à *Overwatch* ou par exemple même *GTA*. Je ne pense pas qu'on ressente vraiment un malaise à l'idée de rouler sur des gens, c'est même marrant. En fait, c'est ça qui fait aussi toute la critique de toutes ces études de psychologie qui vont dire que ça rend violent parce que concrètement,

il y a forcément quelque chose qui se trame dans notre rapport à la mort dans les jeux, parce que d'un à l'autre, c'est pas pareil. Par contre, moi, personnellement, je pense que je jouerai à un jeu où je serai vraiment un tueur en série hyper bien représenté, très gore et très réaliste sans même pointe d'humour, rien du tout. Quelque chose de très... trop réaliste, je n'y arriverai pas donc et c'est ça qui est surprenant. Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est un jeu dans ces cas-là, quelle est la limite ? Et je pense que les questions politiques aussi, il y a quelque chose aussi de cette affaire-là dont tu parlais tout à l'heure, la manière grossière d'amener les choses. Qu'est-ce qui fait qu'on joue plus en fait là, ça devient la réalité et ça devient dérangeant en fait ?

Arthur : Bah oui c'est quand ça se rapproche le plus de ce qu'on vit au quotidien. Par exemple, pour reprendre *Hatred*, le truc c'est que c'est un jeu totalement américain...ou peut-être pas, Européen, je sais plus. Mais qu'on peut revoir dans la vraie vie avec les tueries en masse aux États-Unis avec par exemple là, ça fait un an, les attentats de Charlie Hebdo. Donc, à partir de là, où dans *Hatred*, tu tues des civils pour tuer des civils parce que tu es un peu le Dieu de ce monde, c'est marrant 5 secondes mais, ça se rapproche un peu trop de la réalité et de certains mauvais passages notre histoire.

C : Oui, mais c'est sûr que, par exemple, par contre, on joue à un jeu sur la guerre, de la 2^{de} Guerre mondiale, la Première Guerre mondiale, et là de nouveau, on va avoir peut être une accroche plus forte à la tactique, à la stratégie, à la précision de l'arme, à ce genre de chose... quelque part un peu se détourner de se dire : « bon bah voilà, c'est une des pages les plus sombres de notre histoire et on la rejoue ».

Arthur : Oui, parce que même... moi ce que je me suis rendu compte en tout cas, c'est qu'ils parlent dans les jeux de 2^{de} Guerre mondiale, il parle que de la guerre vécue. Ils parlent pas de l'Holocauste, ils parlent pas de tout ce qu'il y a eu de terribles entre-temps. Ils parlent vraiment de la guerre entre les alliés et l'axe.

C : Est-ce que tu penses que c'est plutôt même plus un prétexte pour se taper dessus que... ?

Arthur : Bah alors, ça va dépendre encore de quel jeu par exemple. Ben on va reprendre *Battlefield 1* et *Battlefield 5*, qui déjà dans le jeu quand on lance le jeu la première fois, ils t'introduisent en tant que soldat et à la fin un peu du tutoriel, tout ça, font un espèce d'hommage, un *disclaimer* pour rendre hommage aux héros de la 2^{de} Guerre mondiale. Comparé par exemple à *Call of Duty World War 2*, ou celui qui est sorti là en dernier, *Vanguard*, je crois, qui, lui, est une honte absolue et le contraire d'hommage. Une honte pour la représentation de la 2^{de} Guerre mondiale, pour les gens qui l'ont vécu et qui ont fait ça, c'est une honte pour moi, ça c'est juste pour dire : « on a fait un jeu sur la 2^{de} guerre mondiale, jouez-y ». Alors qu'il y a pas de réflexion qui est amené dessus vu que c'est un *Call of Duty*. Et alors qu'ils avaient l'occasion de faire un truc bien, mais la réflexion est pas amenée. C'est vraiment : « ouais, on a fait un scénario dans le thème de la 2^{de} Guerre mondiale, mais ça n'a pas vraiment de rapport avec la 2^{de} Guerre mondiale. »

C : Oui, c'est ça, et c'est quelque chose... En outre, une autre personne que j'ai eu en entretien me disait que c'était la différence qu'il trouvait entre, par exemple *Overwatch* et *Detroit*, qui avait un côté, c'était un prétexte en fait la lutte, il fallait bien des méchants et des gentils et donc du coup, ils ont choisi ça mais comme ils auraient pu choisir autre chose. Alors que dans *Detroit*, la question de la réflexion est beaucoup plus poussée puisque il pourrait pas échanger les éléments de l'histoire aussi facilement que ça quoi.

Arthur : Oui, parce qu'ils auraient pu faire ça autrement dans *Overwatch* en prenant des aliens par exemple à la place des *omniahques*. Mais le truc, c'est qu'en même temps, s'ils avaient pris des aliens tout ça, ils auraient, je pense, augmenter la catégorie du PEGI, la limitation et du coup ils auraient été peut-être un peu moins vendeur.

C : Ah oui, je vois, c'est assez intéressant ça. Donc en fait, il y a aussi la question du public visé aussi, qui est importante dans leur choix aussi.

Arthur : Oui, là, je pense que vu que c'est entre guillemets des robots, même s'ils les humanisent énormément dans *overwatch*, les personnes comme nous vu qu'on les connaît pas vu que c'est que du fictif, ils vont se dire : « Bon bah c'est des robots. C'est triste, mais voilà quoi ». Alors que des aliens, s'ils les humanisent un peu aussi, s'ils leur donnent un côté un peu attachant, tout ça, je pense que taper sur des aliens... par exemple dans *Overwatch*, il y aurait eu pour moi la question du *PEGI* qui se serait posé en disant : « Est-ce qu'on le laisse en 16 + ou est-ce qu'on passe en 18 + ? »

C : Ah oui, d'accord, c'est intéressant. C'est vrai que c'est un élément que j'avais jamais envisagé. Mais c'est vrai que c'est intéressant. Ça peut jouer sur la prise de décision alors de comment ils abordent...Intéressant, bonne réflexion. Ah bah voilà, moi j'ai posé toutes les questions que j'avais à poser, si jamais il y a des choses sur lesquelles t'as envie de revenir, tu peux... sinon on peut conclure tout. Et si jamais t'as des choses qui te viennent à l'esprit plus tard, rien n'empêche que tu m'envoies un petit message. Ou quoi que ce soit, c'est avec plaisir moi.

Arthur : Alors non là j'ai rien qui me revient en tête par rapport à ce qu'on a dit. Enfin du coup ton sujet de mémoire, il va parler de quoi en gros ? Enfin il va parler de politique, des sujets de société qui peuvent être impliqués dans les jeux vidéo alors ?

C : Alors en fait très régulièrement en études de jeu il y a un postulat qu'il y a des éléments politiques dans tous les jeux, volontairement ou involontairement. Trop souvent, le postulat, c'est de dire que les joueurs sont assez aliénés par rapport à ça, comme une position, on n va dire, très neutre et très passive, c'est à dire qu'ils vont intégrer, ingérer ces informations sans se rendre compte qu'ils sont en train de se faire politiser si je veux dire. Position que je ne partage pas, et moi justement parce qu'il y a trop peu de recherche qui sont faites autour de ça, c'est justement de voir maintenant en fait comment les joueurs le vivent vraiment, comment ils y réagissent et quelle part ça prend donc. En fait moi, j'ai choisi d'interroger des joueurs justement pour un peu arrêter de juste dire : « Oui, c'est évident. Ils sont justes là, ils se laissent faire, voilà. » C'est un point de vue qu'on retrouve beaucoup dans la sociologie classique par rapport à la culture de masse : tout ce qui était cinéma, et cetera. Ce côté très passifs, en fait des spectateurs qui ne se rendaient pas compte de ce qu'on leur disait... que seul un philosophe ou seul un sociologue était capable de montrer ce qu'il y avait derrière tout ça. Et donc du coup, moi je prends justement un peu le contre-pied. Et de voir un peu : comment les joueurs choisissent leurs jeux ? Est-ce que ça impacte comment ils les vivent ? Est-ce qu'on peut simplement dire : « bah non ils ne savent pas, ils s'en rendent pas compte et ça les influence totalement » ? Non, moi je ne pense pas qu'on puisse conclure ça, c'est pas si simple et c'est pas comme ça que ça fonctionne non plus. Donc là moi je suis vraiment dans le rapport du joueur avec ses jeux et notamment sur les points politiques. Même si je pense que plus j'avance plus je me joins plutôt vers les valeurs et la morale, quelque chose de beaucoup moins - on va dire moins fort que le politique. La politique en fait, et c'est là que je te posais la question de tout à l'heure, je commence à me rendre compte que pour beaucoup de gens, c'est fort en rapport avec des décisions à prendre, des choix et des débats. Il n'y a pas tellement ce côté juste vision du monde... Certes, si on te donne pas une autre manière de voir les choses, tu peux pas voir qu'il y a d'autres possibilités aussi. Par exemple tu citais, c'était super intéressant, la possibilité de voir la vie d'une personne qui vient des favelas. Moi je trouve ça super intéressant parce qu'en fait de toi même tu t'es dit : « Ben tiens, moi je connais pas cette vie là et c'est intéressant de voir la vie de quelqu'un d'autre ». Bon, pour moi ça c'est très politique. Mais du coup je me rends bien compte que c'est pas forcément comme ça qu'on le perçoit.

Arthur : Oui, parce que j'ai même...voilà, c'est après que tu m'aies dit que tu me parlais politique et j'ai réfléchi après ce que j'ai dit, je fais : « ouais, c'est vrai qu'on y fait pas attention, on pense que c'est qu'un jeu vidéo mais non justement c'est un jeu vidéo, ils peuvent faire un peu... ils peuvent pas nous faire gober ce qu'ils veulent mais ils peuvent un peu nous raconter ce qu'ils ont besoin de nous raconter ».

C : Oui mais ça veut pas dire que tu en es passif non plus, ça veut pas dire que tu vas juste le prendre comme ça et puis c'est bon. Ça va aussi être, pas forcément à chaque instant, un sujet de réflexion. Et c'est là que aussi je prends la distance, parce que moi-même je suis une *gameuse* donc je suis moi-

même au courant que la distance je l'ai pris très longtemps et je l'ai toujours pris. Et même quand moi je me mets à jouer un jeu, même si je suis sociologue, je me mets pas à me poser et commencer à écrire, prendre des notes sur le jeu auquel je joue, ça fonctionne pas comme ça. C'est là que ça me permet de prendre ce recul aussi. De me dire : « non, c'est pas juste ça, c'est plus complexe et c'est pas parce qu'on n'a pas les mots pour mettre sur les choses qu'on vit, qu'on ne les vit pas ». Et ça, c'est quelque chose qui est critiqué très régulièrement sur la sociologie classique, vraiment cette habitude très intellectuelle et vouloir mettre des mots et que les choses ne sont réelles que quand on a pu mettre les mots sur ce qu'on a vécu. Et voilà, moi, j'ai envie, et c'est là que réside quand même la difficulté de mon mémoire, c'est de pouvoir capter justement ces moments vécus qui sont très significatifs en réalité. Donc voilà.

Arthur : Maintenant que tu dis ça et que je réfléchis un peu, je pense à un truc et surtout ça a été modifié. Encore une fois, le parallèle *Call of Duty*, *Battlefield*, c'est que sur énormément de *Call of Duty* et sur quelques *Battlefield*, déjà, il y avait quand même une représentation où « l'armée c'est cool, regardez ce qu'on peut faire » mais c'est surtout que j'y pense, mais il y avait... c'était beaucoup les gentils Américains contre les méchants Russes. Et c'est vrai que j'y pense et par exemple, là je suis en train de faire le parallèle, c'est vrai que depuis un moment, bon *Call of Duty* ils ont rien fait, ils continuent toujours là-dessus a contrario *Battlefield* par exemple. Je pense que c'est une décision de EA d'être un peu plus inclusif et un peu moins... comme ce que j'avais dit sur *Apex* sur le fait de rajouter des personnages gays, des personnages lesbiennes, des personnages bi. C'est aussi que dans les derniers *Battlefield*, par exemple celui là qui est sorti le récent là, le 2042 c'est souvent les sans factions, donc les survivants de 2042 qui recherchent des ressources, qui doivent affronter une autre sans faction ou qui affrontent un pays qui est venu récupérer des ressources. C'est vrai que ça fait des années que... enfin ça fait depuis quand même pas mal de *Battlefield* qu'ils ont arrêté de dire les Américains, c'est les gentils et les méchants, c'est les Russes.

C : Bah oui, là c'est typiquement en fait le genre de... le côté les Russes sont les méchants et les Américains sont les gentils, c'est typiquement ce que la sociologie classique critique dans la culture de masse américaine. Alors ce qu'on appelle l'impérialisme culturel américain même. Et forcément en fait la question, souvent, c'était vite résumé, c'est dire : « Ben les gens en fait, c'est pour ça que l'Europe a accepté le les États-Unis à bras ouverts parce que les États-Unis les a toujours convaincu que c'étaient eux les gentils ». Moi je pense qu'effectivement, il y a un peu de ça, mais qu'on peut pas juste tout résumer à ça. Les gens ne sont pas justes des boîtes vides qu'on remplit d'informations, ça marche pas comme ça, mais on a tendance, et très souvent, à analyser les choses de cette manière-là. Alors certes, c'est pas sans influence parce que si on ne présente jamais d'autres manières de voir les choses, c'est difficile de les sortir de par toi même si tu l'envisages pas, c'est difficile de l'imaginer seul mais par contre je crois quand même qu'on a une certaine liberté de pensée qui nous permet quand même d'être critique et de s'apercevoir qu'un moment donné : « bon c'est quand même bizarre, c'est toujours les Russes, les méchants dans les films américains, c'est quand même bizarre hein ? » Donc à force, on se rend compte aussi, mais ça ben voilà... C'est là que la sociologie plus récente vient aussi remettre un peu les personnes qu'on étudie au centre et dire : « bah non en fait, on va leur poser la question plutôt que tirer des conclusions de notre tour d'Ivoire ». Ça marche plus comme ça quoi. Ben voilà. Bah en tout cas c'est super intéressant. Merci beaucoup pour le temps que tu m'as accordé.

Arthur : Merci à toi parce que c'était vraiment intéressant, ça me fait du bien un peu de se questionner aussi sur un truc que je fais depuis quasiment tout petit donc ouais.

[Fin de la discussion, salutations et remerciements.]

Entretien 4 – Martin – A distance (*Discord*) – 21/04/2022

C : On va commencer assez rapidement puisque nous avons peu de temps. D'abord je vais te demander des choses plus générales. C'est quoi ton rapport au jeu vidéo déjà de base? Faire un petit historique de ta manière de jouer, depuis quand tu joues, à quels jeux tu joues, et cetera...

Martin : Donc moi j'ai commencé à jouer quand j'étais tout gamin. J'ai dû avoir ma première console quand j'avais six ans, j'ai longtemps joué sur des consoles portables. Je suis passé sur *Playstation* vers mes treize-quatorze ans et puis je suis passé sur PC depuis la fin de rhéto, on va dire. Du coup ça fait longtemps que je joue et que je joue beaucoup. J'ai été très *geek* pendant toute mon adolescence, je pouvais passer pendant les vacances des seize-dix-sept heures de jeu d'affilées sans souci. Donc je me suis fort passionné pour jouer aux jeux, puis dans l'adolescence, j'ai commencé à me passionner aussi pour les vidéos d'analyse notamment via le 3615 avec *Usul*. Donc j'ai commencé à vraiment avoir des réflexions sur le jeu. Puis ça s'est développé quand je suis arrivé à l'Université en première année. J'ai vu qu'il y avait un cours d'analyse du jeu vidéo et histoire des pratiques vidéoludiques que j'ai pu prendre en troisième année. Depuis la troisième année d'Université, donc ça fait 4-5 ans maintenant je crois que j'analyse vraiment les jeux de façon plus scientifique et du coup que je fais de la recherche d'abord via mon mémoire et via le *Liège Game Lab* dans un premier temps et puis, ici toujours avec le LGL où j'ai été pendant un moment assistant à l'Université. Puis toujours ici comme membre même si maintenant je suis devenu un peu plus professeur de français. Du coup, je dois rajouter aussi que je commence à essayer d'utiliser un petit peu le jeu vidéo dans mon cours de français pour une médiation pour certaines choses.

C : Dans tout ça, t'as joué un peu à quel genre de jeu? Est-ce que ça a évolué au cours de ta vie?

Martin : J'ai commencé par beaucoup de jeux de stratégie quand j'étais gamin sur ma Game boy. Ce qui a pas trop changé avec les années mais j'ai diversifié pas mal les productions auxquelles je joue. Donc je joue sur pc, je joue beaucoup à des jeux indépendants. Du coup, c'est assez dur de classer les jeux auxquels je joue parce que ça va de choses super difficiles comme les *Souls* que j'adore ou bien dans les indés, il y a *Hollow knight*. Ça peut aller à la stratégie, ça peut aller beaucoup de réflexions et puis beaucoup de jeux indés qui sont souvent inclassables.

C : Oui je comprends. Et quand tu choisis de jouer à un jeu, est-ce que t'as l'impression que c'est en rapport avec ton état d'esprit? De comment tu te sens à ce moment-là?

Martin : Ouais c'est beaucoup en fonction de mon état d'esprit parce que en fait j'ai une longue liste de jeux où je me dis "il faudrait que je joue à ça, ça a l'air d'être génial". Je me passionne très vite pour un univers et je m'en lasse très vite. Du coup, pour choisir, il faut vraiment que j'ai le *mood* exact, c'est assez difficile à décrire parce que c'est une période... voilà, là je viens de finir *Elden Ring*, du coup il va falloir une bonne semaine pour passer d'un jeu à l'autre pour essayer de trouver celui qui fait que je vais accrocher. Si tu m'avais demandé peut-être deux mois plus tard, ça aurait pas du tout été le même jeu.

C : Tu as un contexte particulier du jeu qui te permet de profiter plutôt que d'un autre?

Martin : non c'est assez dur à dire parce que c'est vraiment une question de *feeling*. J'ai vraiment du mal à répondre à cette question, parce que j'ai du mal à dire ce qui fait que je vais vers un jeu en fait. Il y a un truc qui fait que ça m'attrape et je suis vraiment bien dedans à ce moment-là. C'est rare qu'il y ait des jeux que j'attends vraiment... si, il y a tout ce qui est les jeux de *FromSoftware* en général, ce sont des jeux que j'attends et que je choppe *day one*. Mais à part ceux-là, c'est vraiment en fonction de ce que je vais voir passer sur *St(r)eam*. Je regarde aussi beaucoup sur *Humble* les réductions et du coup, ça réduit un peu le catalogue par lequel je cherche et je prends des choses qui me semblent intéressantes mais c'est difficile de trouver vraiment une formule qui fait ce à quoi je vais jouer à tel moment.

C : peut être poser la question inverse aussi : qu'est ce qui te plaît pas? qu'est ce qui ne t'attire pas du tout dans le jeu vidéo? est ce qu'il y a des genres en particulier auxquels tu joues jamais ou des thématiques particulières qui te dérangent?

Martin : ah ça en fait je suis en train de me dire que les points communs des jeux auxquels je joue, il faut en général que ce soit un *gameplay* vraiment excellent, que la sensation que le *game feel* m'accroche bien ou alors que le jeu ait vraiment une grosse particularité ou renouvelle un truc, me propose une expérience que j'ai jamais eue. Si tu me proposes un jeu de guerre que j'ai jamais eu, il faut que ce soit un *Spec Ops : the line* où il y a toute une histoire hyper particulière dedans sinon tu me feras jamais jouer à un jeu de tir simplement parce que c'est un bon jeu de tir.

[...]

Ce qui fait que je choisis un jeu, c'est qu'il a vraiment une particularité qui m'accroche quoi. Ça peut être aussi dans le visuel, quand j'ai vu genre, un jeu auquel j'ai beaucoup rejoué récemment c'est *Cup Head* parce que le visuel est super cool en plus d'avoir un *gameplay* très particulier. Il me faut vraiment une particularité qui se détache des jeux. Dans les jeux auxquels je joue jamais, il y a les jeux de course en général. En général, j'évite les jeux en ligne parce que je suis très compétitif et j'aime pas de perdre, de me rendre compte que "oh j'étais super bon contre l'ordi et en fait je suis vraiment une quiche face aux joueurs". Alors du coup, tout ce qui est multi en général, d'affrontements, c'est pas mon truc. Et tout ce qui est MMO, j'aimais bien il y a longtemps mais ça demande vraiment trop d'investissement. Pour moi, il faut que le jeu soit vraiment très bon sur un court laps de temps. Je sais que d'une semaine à l'autre, je pourrais complètement l'oublier... enfin pas l'oublier mais arrêter d'y jouer. Du coup, le mieux c'est que le jeu soit pas trop long, c'est pour ça que tout ce qui est indé est assez cool pour moi.

C : Et quand tu rentres genre du travail, un peu crevé et tout et que t'as eu une journée un peu compliquée, est-ce que t'as l'impression que ça va impacter ton choix de jeu?

Martin : Ça peut. Mais le jeu vidéo a tendance à me redonner de l'énergie donc si je suis claqué et que je me mets sur un jeu, là je repars. Mais ça peut impacter en fonction de mes émotions, en général le fait que je sois claqué va pas influencer grand-chose. Je vais peut-être moins jouer si je suis claqué, je vais plus aller regarder des vidéos que j'ai déjà vu tranquillement ou alors je passe sur un truc sur mobile plutôt, qui va pas me demander de concentration du tout. Pendant longtemps, plus quand j'ai des émotions fortes, genre de l'énervement ou quoi, je me mets un jeu style... un vieux jeu de tir où je sais que je vais pouvoir passer mes nerfs en étant beaucoup plus puissants que tout ce qui passe sur mon chemin. Ou alors je vais me mettre un vieux RPG genre *Skyrim* où tu as une partie où tu es niveau 70 et tu affrontes des monstres niveau 4. Ça n'a aucun intérêt en dehors de ça, mais au niveau de l'émotion quand tu es énervé, ça fait du bien de se laisser aller.

C : Ça te défoule du coup.

Martin : Oui.

C : Tu parlais des jeux indépendants, du coup tu y joues plutôt dans quel genre de situation? C'est pareil, il n'y a pas de moment particulier...?

Martin : c'est vraiment la majorité de ce à quoi je joue, sauf quand il y a une grosse sortie, s'il y a un nouveau *Crusader King* ou un nouveau *Souls*. C'est vraiment des jeux indés ce à quoi je joue... Je sais pas si tu sais reposer la question parce que j'ai un peu perdu le fil de ce que je disais en fait

C : Je te demandais s'il y avait un contexte particulier quand tu jouais aux jeux indépendants ? Est-ce que tu ressentais des choses particulières, comme quand t'as envie de te défouler quand t'es énervé...? Est-ce que parfois tu ressens une émotion particulière quand tu te mets dans un jeu indépendant?

Martin : C'est compliqué parce que ça dépend des périodes. Il y a vraiment des périodes où je vais vers des choses plus calmes, qui seront beaucoup plus axées sur l'histoire et du coup, moins sur le *gameplay*, donc des [cite des jeux dont je comprends pas le nom] mais en général des petits jeux

d'enquête. Donc très peu de *gameplay*, il y a des moments où j'arrive vraiment à me mettre à fond dedans parce qu'il me faut quelque chose d'apaisant. Au contraire quand je suis vraiment très à l'aise dans une période de ma vie où je suis très calme, que j'ai pas de souci, que j'ai pas non plus de d'émotions trop fortes et du coup je peux me laisser porter par une bonne histoire. Et puis sinon quand je commence à me mettre sur un type narratif particulier - je suis en train de regarder une série sur les vikings, du coup je vais me mettre sur un jeu vraiment axé combat de viking et dans ce cas-là, c'est beaucoup plus le *gameplay* qui va prendre le pas. Du coup, il n'y a pas de continuité d'émotions, c'est vraiment en fonction dans quel état d'esprit je suis, ce qui me passionne sur le moment. Je viens de découvrir un super livre sur les samouraïs, du coup je vais me mettre sur des jeux à la même thématique où qui vont me donner des sensations un peu les mêmes.

C : il t'est déjà arrivé d'arrêter un jeu parce que t'avais l'impression que t'étais pas dans l'humeur pour ça?

Martin : oui en fait, c'est plutôt le mécanisme inverse. Mon humeur a changé quand j'ai commencé un nouveau jeu. Oui c'est pas consciemment de me dire j'ai plus l'émotion ou l'humeur pour jouer à tel jeu. C'est plus : voilà je suis plus dans le *mood* pour jouer à un autre et du coup le premier passe à la trappe.

C : t'auras un exemple peut être?

Martin : J'essaie de regarder les choses auxquelles j'ai jouées... Ca m'arrive assez régulièrement. Ah c'est ma copine qui a pris l'ordi et qui a testé plein de jeux donc j'ai plus mon historique donc... Avant *Elden Ring*, j'ai eu une passe... je sais pas si tu vois la série des jeux *Yakuza*. Du coup c'est une série de jeux avec un *Gameplay* un peu à la *Final Fantasy* donc au tour par tour avec une histoire assez folle. Du coup, j'ai fait tous les *Yakuzas* et je suis repassé sur *Like a dragon*, le dernier qui est sorti. J'ai voulu me refaire la suite, tout ce qui venait avant, j'ai recommencé le premier de la série, la version *remaster*. J'ai joué quelques heures et là j'ai un autre jeu qui est sorti, qui m'a pris dedans, ça devait être un truc avant *Elden Ring*, mais du coup c'est un autre jeu qui est sorti et qui m'a plus plu, et du coup, j'ai complètement abandonné le premier alors que j'étais depuis des semaines dans le *mood Yakuza*. J'ai aussi des passes où je vais... je sais pas si tu es uniquement concentrée sur le jeu vidéo?

C : oui mais c'est quand même intéressant donc je t'en prie si tu as envie de partager quelque chose.

Martin : j'ai des passes aussi plus jeu de rôle et du coup bon c'est assez difficile de définir si *Dungeon Alchemist* est un jeu vidéo. C'est en fait un logiciel qui permet de créer des cartes pour du jeu de rôle. C'est un peu comme un éditeur de niveau on va dire. Du coup, je suis sur un jeu et puis en fait je passe complètement sur une autre forme de jeu qui est du coup du jeu de rôle parce que j'ai une bonne idée de scénario et du coup je vais à fond me mettre dessus. Ici depuis quelques jours, je suis à fond sur une partie de jeu de rôle on va jouer un peu du *Donjons et Dragons* mais un peu à la façon d'*Harry Potter*, ce qui fait que je joue beaucoup moins à des jeux vidéo et je passe sur ce logiciel/jeu là. Je suis plutôt dans la phase où j'ai plus de jeu auquel je joue... enfin je continue à jouer à *Elden Ring* parce que c'est ce que je faisais et que j'ai rien trouvé de mieux jusqu'à présent mais du coup j'y joue vraiment en tuant le temps : d'explorer, de jouer,... c'est pas dans un... pas dans le sens : ça me plaît de jouer à *Elden Ring*, mais dans le sens : j'ai rien d'autre à faire, j'ai pas trouvé d'autre jeu qui me plairait vraiment et du coup je joue à ça.

C : Ok, donc là on est un peu dans l'habitude pour le moment, un truc qui met bien, une routine.

Martin : ouais c'est ça, c'est complètement une routine. Quand je sais pas à quoi jouer, je retourne aussi souvent sur *Hades* où ça peut faire des parties assez courtes et assez dynamiques. J'ai deux trois jeux comme ça sur lesquels je peux retourner facilement et me replonger dedans quand je sais vraiment pas quoi faire. Du coup, à mon avis, le prochain jeu... tu connais *Elden Ring*?

C : Oui je vois bien.

Martin : et bah du coup, je vais faire un grand écart mais le prochain, celui qui est en train de m'attirer fort, c'est un truc qui s'appelle *Monster prop* je crois... donc c'est une sorte de [...] *Sim* avec des

monstres si j'ai bien tout compris. C'est un truc indé, ça a l'air super marrant dans l'écriture... donc du coup voilà on passe d'un truc où *Elden Ring* est cool pour son *gameplay* et puis je vais passer ici à l'inverse, à un truc où il y a visiblement pas spécialement de *gameplay* mais beaucoup de trucs très narratifs et on verra combien de temps ça va me prendre avant que je ne trouve autre chose qui va me happer dedans.

C : Et au niveau, on parlait des émotions. Est-ce que parfois tu ressens des émotions négatives en jouant à des jeux ? Est-ce que ça peut être un problème pour toi... ?

Martin : J'ai jamais été attiré par l'émotion négative. En tout cas, la peur, je déteste ça en général. Donc si on me vend le jeu comme un jeu d'horreur, c'est sûr que je ne vais pas y jouer. Si on me surprend, enfin... si le jeu ne se vend pas comme jeu d'horreur mais que je le ressens, il est possible que j'arrête, que j'abandonne complètement. Il y a vraiment que la série des *Souls* où je sens une dimension horrifique et où je continue à y jouer parce que le *gameplay* est vraiment trop bien, mais tout en sachant que je vais passer beaucoup de temps à faire des allers-retours aux toilettes parce que j'ai un transit merveilleux quand je suis sur des jeux d'horreur. Du coup, c'est l'un des seuls où je me force parce que c'est trop bien. Mais j'avais commencé à jouer par exemple aux *Bioshock* qui me donnent vraiment envie et dès que j'arrive au premier passage d'horreur, c'est fini impossible d'aller plus loin. Je déteste ressentir ces émotions-là. Dans les autres émotions négatives, tout ce qui est tristesse en général me plaît plutôt bien en fait. Si le truc arrive à te mettre dans des émotions fort tristes, je vais plutôt me complaire dedans. Mais en général, si je joue à ces jeux-là et que je continue alors que ça met un *mood* très triste, c'est que je suis déjà dans ma vie dans une période où je suis plutôt réceptif à ces émotions-là. Si je suis vraiment de bonne humeur, ce genre de choses, je vais pas me diriger vers ce genre de jeux.

C : Et ça t'arrive parfois d'être mal à l'aise à cause d'une situation - pas forcément parce qu'elle fait peur - mais parce qu'elle est par exemple moralement... ça te met mal parce que tu trouves que c'est pas juste, ou c'est pas normal ce qui se passe, ou c'est dégoûtant,... ?

Martin : Ca arrive, tout ce qui est plutôt position morale dure à assumer, c'est le genre de truc que j'aime beaucoup plus, j'aime vraiment bien. Je suis assez partisan de me dire que le jeu, la littérature mais le cinéma aussi sont pas censés te conforter et être gentils avec toi. Ils peuvent au contraire te mettre un peu un coup de genou dans le ventre de temps en temps en te disant : « Voilà, je vais te confronter à un truc super trash ». Mais c'est tellement bien fait que, même si le truc te met vraiment mal à l'aise, mais comme c'est vraiment bien fait, j'essaie de passer cette émotion et d'en profiter. Je me dis que ce sont des émotions qui sont intéressantes à ressentir. Un jeu comme *Under tale*, tu te rends compte de toutes les choses négatives que tu as quand même commises mais tu continues quand même et tu peux essayer de voir jusqu'où tu peux aller. Il y a pas mal de jeux comme ça qui te donnent des émotions... J'aime bien aussi quand le jeu te juge pas en fait : des fois le jeu va te mettre un truc très clair disant : « voilà, là tu t'engages dans le mauvais chemin » et le jeu va te faire ressentir : « tu es un enc*** de faire ça ». Je préfère... j'avais *The Witcher 3* qui te donne cette position de : tu vas choisir entre deux maux tout le temps et ne te dis pas si tu as fait le bon ou le mauvais choix. Le seul retour que tu as, c'est « vous avez choisi entre deux maux ». On te dit : « tu es dans une position ambiguë, les choix que tu dois poser sont horribles dans les deux cas, décide en ton âme et conscience ».

C : Et t'as pas de sensation parfois d'être trahi par le jeu ? La sensation que tu pensais prendre une direction et c'est pas celle que tu prends finalement ?

Martin : Si, il y a un peu ça. J'ai un problème des fois avec le fait que quand t'as des choix qui sont souvent textuels, c'est que tu as du mal en fait... on te donne un petit bout de phrase et tu dis : « ah OK, ça doit amener ça, ça doit vouloir dire ça... » et puis en te disant « OK, c'est ce que je voulais dire », il continue dans son explication et il part vraiment dans un truc... Ton personnage commence à dire des choses que tu dis : « mais non c'est pas du tout ce vers quoi je voulais aller, qu'est-ce que t'es en train de me faire là ? » C'était dans *Emily is away* je pense, tu cliques pour choisir une option de dialogue et ton personnage commence à taper et puis arrête, efface et renvoie autre chose. Tu te dis : « Mais non

c'est pas ça que j'ai choisi !» Ca te trahit dans le sens où tu te rends compte que... je trouve qu'il y a deux façons d'incarner un personnage : soit tu vas incarner tes choix, soit tu joues l'aventure de ce personnage. Dans un *Witcher*, tu ne joues pas toi, tu joues *Gérald de Riv*. Dans un jeu comme *Skyrim*, tu joues toi, tu ne joues pas un personnage prédéfini. C'est toi qui l'a créé. Dans *Emily is away*, le truc où tu joues en te disant que « je joue avec mes choix », c'est à ce moment-là que tu te rends compte que, non c'est pas de toi que dépend l'histoire, toi t'es en train d'actualiser l'histoire d'un autre. C'est le genre de chose que j'avais vécu fort comme une trahison. Ensuite, il me déplaît beaucoup c'est quand le jeu te montre qu'il y'a pas de bonnes fins. Ou au contraire... - je vais pas dire au contraire parce que ça va se trouver avec ça... - Quand on finit par se dire en fait « peu importe ce que tu fais, tu arriveras pas à une bonne fin, ça sera toujours dégueulasse ce à quoi tu arrives... et du coup merci d'avoir joué, mais t'as joué pour rien, tu sers à rien en fait dans cette histoire ». Quoi qu'il arrive c'était mal. Ça, *Far Cry 5*, je crois fait ça. Celui avec les fanatiques religieux où quoi qu'il arrive tu as une mauvaise fin et on te dit « tes deux seuls choix en fait, c'est de finir le jeu, de te faire battre ou alors de fuir et d'abandonner la partie. C'est tout ce que tu peux faire. » Voilà merci je viens de mettre quarante heures dans le jeu et vous me dites que en fait peu importe ce que je fais, c'est pas bon, j'ai perdu... ça sert à rien de jouer alors !

C : Je comprends. Du coup, quand tu te retrouves face à ce genre de situation où ça a pas été le bon choix que tu voulais, tu fais quoi ? Tu recharges une sauvegarde ou tu acceptes ton sort ? Comment ça se passe ?

Martin : Je recherche souvent une sauvegarde ou bien en fait, en amont, quand je suis confronté à un choix où je me dis ça peut faire basculer tout ma partie, je vais voir sur un *wiki*, histoire de voir ce qui va arriver. C'est rare que j'arrive à jouer dans... C'est ce que j'appelle les *Iron man*, parce que c'est le nom du mode quand tu joues à *Crusader King*. C'est un jeu de stratégie qui est très long. En fait, pour obtenir les succès *steam*, tu dois activer ce qu'on appelle le mode *iron man* en fait. Ca sauvegarde en continu ta partie, tu dois assumer tes choix et j'ai du mal à faire ça, surtout quand il y a une part de chance dans le jeu. Je me dis : « bon bah je me suis fait avoir parce que j'aurais pas pu prévoir. » Du coup, je préfère revenir en arrière alors. Et en même temps, il y a un truc qui fait que... si c'est trop loin derrière, je vais pas revenir dessus. Si je joue à un jeu comme *Red Dead Redemption* ou un *Fallout*, qui sont des très bons jeux où tu as beaucoup de choix assez régulièrement. Je vais sauvegarder ma partie juste avant de faire un gros, mais alors si je vois que les conséquences sont directement après, je peux revenir en arrière, mais si tu te rends compte des conséquences 10 heures de jeu après, je me dis « bon bah tant pis, deal with it. ». Je vais jouer avec mais bon, ça m'emm**** un peu de me dire « Ok je vois ces conséquences là que x temps après, j'aurais préféré avoir une nouvelle partie mais j'aime pas réinvestir dix heures de jeu pour changer quoi ».

C : C'est important pour toi de jouer en cohérence avec ta morale ou alors parfois ça t'arrive quand même de faire des choix opposés à ce que tu ferais en vrai dans la même situation ?

Martin : Ca dépend des jeux... Il y a beaucoup de jeux où j'essaie d'appliquer une dimension morale et en fait souvent, je vais peut être faire... Dans le genre de jeux qui me demandent de faire des choix comme ça, je vais souvent faire deux parties : faire une première partie où je suis en cohérence avec ma morale et puis une autre partie où je me dis « Ok je passe dans du pur jeu, je m'en détache complètement ». Je teste des trucs et du coup, ce ne sont plus des choix engagés. C'est plus la responsabilité morale qui est dedans. La première partie par contre, j'essaie de la jouer en me disant « OK, qu'est-ce que je veux ? Qu'est-ce que j'aurais fait moi ? Qu'est-ce que j'aurais désiré voir ? ». Après, il y a un problème que j'ai des fois avec certains jeux, c'est que tu te rends comptes que les choix moraux passent vraiment au second plan et en fait c'est plutôt une question de choix de *game play* qui va venir. Tu te rends comptes que faire ça qui serait en accord avec tes choix moraux, ça va juste t'empêcher de faire toute une série de quêtes, donc tu le fais pas. Je veux être sûr de voir le plus possible le contenu que le jeu à m'offrir. Du coup ce choix qui sera le choix que j'aurais fait moralement, va me couper de cinq heures de contenus donc bon je vais pas le faire.

C : Non je comprends. Alors il nous reste un petit quart d'heure alors je vais passer directement à la suite même si je sais que j'aurais pu poser encore plein de questions. Du coup on va passer directement à ce pourquoi je t'avais demandé si tu jouais à des jeux indépendants. Est-ce que dans ces jeux indépendants, tu identifies des thématiques politiques ? Quel est l'impact que ça a sur ta manière de jouer, sur ton choix de jeu aussi ? De nouveau, c'est aussi corrélé avec ce que je te disais par rapport aux choix moraux, c'est qu'en termes de politique il y a aussi un besoin de sentir une certaine proximité... ou pas avec les idées qui sont diffusées ?

Martin : en fait la question est plutôt complexe parce que il faudrait qu'on se mette d'accord sur une définition de politique. On a tendance à voir souvent politique comme quelque chose comme la politique institutionnelle genre les élections en France, c'est de la politique. Moi je pars d'une définition très large pour politique : c'est *polis*, c'est la cité en fait. Tout ce qui touche à la cité : les combats... donc tout ce qui touche à la société relève du politique. Du coup ne serait-ce que... tu prends un jeu où tu incarnes un avatar féminin, c'est poser un choix politique de la part du développeur et toi même tu vas pouvoir poser des choix comme ça. Du coup, énormément de jeux selon cette conception-là vont rentrer dans le domaine du politique... donc je sais pas si tu veux toi réduire la sphère en donnant une autre définition ou que je parte sur cette idée.

C : Effectivement, je suis d'accord avec ta définition et c'est celle que je donne. Comme je disais l'autre fois [*Martin a suivi une présentation de mon travail*], la plupart des gens que j'ai eu en entretien parlait plutôt de valeurs justement pour pouvoir bien définir ce côté « critique sociale ». Je suis d'accord avec toi mais là en fait ici, j'aurais bien voulu développer plus longtemps, mais du coup ici ce qui m'intéresse dans ton profil particulier, c'est que tu as effectivement abordé des jeux qui étaient spécifiquement sur des questions de lutte, qui étaient la thématique affichée, qui affichait on va dire volontairement ses couleurs. Donc pas seulement un côté vision du monde portée, autant consciemment qu'inconsciemment. On va mettre de côté les jeux effectivement où tu joues un personnage féminin ou alors tu joues un personnage masculin qui fait la guerre, où tu peux effectivement l'analyser en termes politiques. Ici l'idée ce serait de regarder un peu du côté des jeux que tu joues qui eux vont te dire directement « nous on est là parce qu'on avait envie justement de faire un jeu où tu joues un personnage noir parce qu'il n'y a pas assez de personnages noirs dans les autres jeux » par exemple, imaginons. Ou alors, un jeu où on va jouer la guerre mais en fait à la place d'être le soldat qui tue tout le monde, t'es le pauvre petit gars qui doit s'enfuir. Voilà donc, ce sont des jeux qui posent vraiment une intention claire de la part des auteurs, qui le disent eux-mêmes et qui s'en revendiquent. C'est notamment le cas de la plupart des jeux qui sont faits par *Molle Industria* par exemple. Donc voilà, c'est plutôt sur ces jeux-là ici que je te pose la question parce que c'est le profil que je recherchais, je n'ai trouvé personne qui joue à ce genre de jeux. Sinon je serais passionnée d'entendre tout ce que t'as à dire sur les autres jeux mais on a trop peu de temps.

Martin : Ce genre de jeux... on va parler des *Paper please* ou... limite on peut reprendre *Undertale* dedans parce qu'il revendique vraiment une dimension pacifiste en fait. C'est un peu particulier parce que de base donc moi dans ma vie de tous les jours, je réfléchis vraiment beaucoup en termes de lutte des classes. En fait, je me rends compte que naturellement dans le jeu vidéo de manière générale, j'ai tendance à avoir un comportement très bourgeois on va dire, avec une volonté de domination, de conquête, et ce genre de chose. Du coup, je vais avoir une position naturelle qui va se mettre en opposition à mes valeurs. Je réfléchis... genre à celles que j'ai pensé théorisées parce qu'en fait les autres oppositions me semblent beaucoup plus naturelles... Dans le jeu vidéo, je trouve qu'elle est beaucoup plus naturelle, c'est-à-dire que c'est beaucoup plus naturel de jouer à *Crusader King* en voulant agrandir son territoire, en voulant se focaliser sur son petit domaine. Du coup déjà les jeux qu'on peut considérer comme politiques on va dire, te mettent déjà en décalage avec ma posture de jeu de base parce que soit, ça va rajouter une possibilité qu'on a pas d'habitude... Si je prends *Under tale*, ça rajoute le pacifisme dans les RPG. Ou dans *Paper please*, ça te mets dans une position où, de toute façon, tu ne sauras pas assumer une position de domination. Donc ça fait que je conscientise beaucoup plus les choix que je fais. Ça me fait me mettre beaucoup plus facilement dans une position de jouer où je me trouve en accord avec mes valeurs et dans une position morale. C'est typiquement... si je prends

Undertale, j'ai commencé à jouer comme un jeu normal en fait, sans me rendre compte que c'était... qu' il y avait cette valeur de pacifisme derrière. Et à partir du moment où j'ai eu ce déclic de « mon dieu, en fait ça nous encourage à faire ça », je me suis dit « mais c'est vrai que je vais le faire ». **Et depuis, la plupart des jeux auxquels je joue, j'essaie de regarder s'il y a cette possibilité.** Je vois ce genre de jeux, je trouve que ça a beaucoup d'impacts sur moi en tant que joueur parce que ça a tendance à m'ouvrir à d'autres possibilités de réception du jeu vidéo. A essayer de te faire tenter... est-ce que tu pourrais jouer différemment en fait dans les autres jeux ? Surtout voir si les développeurs ont réfléchi à cette possibilité : Est-ce qu'ils t'ont donné la possibilité d'être pacifiste par exemple ?

C : Si je comprends bien, ce que tu voulais exprimer, c'est qu'en gros dans les jeux plus classiques - enfin qui n'ont pas de portée politique affichée - tu dirais que tu ressens quand même un décalage avec tes propres positions politiques mais auquel tu peux rien faire de particulier parce que t'as pas le choix... et du coup, les jeux politiques viennent permettre aussi un peu de répondre à ce manque que tu pourrais avoir dans les autres jeux, qui eux ne permettent pas d'exprimer aussi tes positions à toi, c'est ça?

Martin : Il y a de ça... Il suffit en fait que dans les autres jeux en général, des fois tu pourras avoir une possibilité de vivre selon tes convictions mais ça te montre à quel point le jeu est pas pensé pour, donc en fait c'est pas vraiment réaliste... Par exemple, jouer à un jeu de guerre de façon pacifiste, c'est pas... Par exemple, *Dark souls* de façon pacifiste, c'est faisable techniquement dans le jeu mais c'est tendu et ça va à contre-courant de ce que tu pourras faire. Ou bien dans un jeu de stratégie classique, ce que je ferais en fait de base dans la vie, ce pourquoi je militerais de base dans la vie est rendu très difficile par le *gameplay*. C'est faisable mais c'est pas ce que le jeu t'encourage à faire et du coup j'ai tendance à pas le faire parce que ça devient trop difficile. J'ai un super exemple je trouve de ça, c'est le jeu *Tropico*, je sais pas si tu connais.

C : Oui je connais bien

Martin : *Tropico* te laisse assumer des positions politiques dans le jeu mais tu vois que ça a été conçu de sorte à ce que la seule façon de jouer qui soit efficace, c'est d'être hyper capitaliste et hyper libéral. Dès que tu essayes de jouer le truc avec une économie un peu plus socialiste ou communiste, tu vas te retrouver dans une économie tendue à en crever. Tu vas perdre beaucoup du *fun* du jeu si ton *fun* ne vient pas de cette difficulté *hardcore* et c'est pas mon cas en général dans un jeu comme *Tropico*. Du coup, je me retrouve à faire des choix de « qu'est-ce qui serait le mieux en fait, le plus efficient en termes de *gameplay* ». En fait, c'est vraiment ce qui est à l'opposé de mes valeurs dans la vie de tous les jours parce que ce qui est le plus efficient dans la vie de tous les jours c'est... Si j'étais dans la position du dictateur de *Tropico*, le plus efficient c'est l'esclavage et c'est le libéralisme mais c'est clairement ce contre quoi je suis.

C : Du coup, ta manière de jouer à ces jeux-là c'est : tu mets tes opinions de côté ou tu prends un petit retour critique, t'y penses ou alors c'est vraiment mis de côté, tu joues, tu prends plaisir, il y a pas de pas de malaise particulier ?

Martin : Il y a pas de malaise. J'en ai conscience parce que j'arrive à le théoriser et que mon parcours fait que je suis aussi beaucoup dans une réflexion. Du coup, je vais le mettre de côté en disant enfin j'aimerais bien faire ça comme ça mais finalement ce serait beaucoup trop chiant donc je laisse tomber quoi, je vais continuer à me marrer parce que le jeu se veut *fun*.

C : Tu dirais qu'il y a une espèce de mise à distance quand même parce que c'est un jeu vidéo ?

Martin : ouais c'est ça. Si je suis dans un jeu dont les enjeux qui s'affichent sont beaucoup plus politiques, là je peux pas me mettre à distance parce que je me dis que le jeu a été pensé pour que j'aie cette possibilité d'agir selon mes valeurs, même s'il est plus dur, faisons le. Quand tu joues à *Undertale*, à part sur un boss, la route pacifiste est plus difficile que la route violente.

C : Et tu as l'impression que ça vaut le coup ?

Martin : Oui quand même.

C : tu dirais que c'est un engagement différent parce que tu sais que c'est un jeu vidéo qui a cet objectif ?

Martin : Oui clairement.

C : Ce genre de jeu qui demande cet engagement un peu différent, est-ce que t'as la sensation qu'il y a un impact aussi de ton humeur, sur si t'as envie d'y jouer ? Quand t'es un peu en mode crevé, ou de te défouler, tu vas te diriger vers ce genre de jeu qui implique un engagement ?

Martin : Oui clairement mon humeur a un impact. Si je suis claqué, j'ai pas envie de poser des choix difficiles et me dire que je vais devoir faire l'effort de passer la difficulté pour arriver à la fin que je souhaite, je vais pas y jouer si je suis fatigué ou si je suis pas dans l'humeur. Si je veux juste jouer à un jeu pour m'amuser, je vais jouer genre à *Tropico* où je me dis que mes choix ont pas trop de conséquences. Je vais faire en sortes de gagner plein d'argent rapidement... Je me mettrais pas un *This War of Mine* si j'étais crevé. Ou alors je sais que si je venais à le faire, je pourrais changer radicalement tout de ma partie et me dire « OK j'abandonne cette question d'être très gentil et de faire en sorte que ça se passe bien et me dirai « Laisse tomber, je vais juste aller de la manière où c'est le plus *fun* ». Du coup, j'ai tendance à éviter de le faire parce que je sais que j'arrive quand même à me dire que je vais gâcher ma partie.

C : Les thématiques politiques ça peut quand même être *fun* selon toi ? Est-ce que c'est compatible avec le ludique ou est ce qu'il y a des limites à ça ? Qu'est-ce que t'en penses ?

Martin : Je pense que c'est compatible mais ça donne une difficulté pour les développeurs parce que c'est très dur de faire un truc qui est militant et qui soit *fun*. Un bon jeu militant est par définition, un jeu *fun*. Si tu ne fais que balancer du militantisme dans la tronche du joueur, pour moi, je vais juste arrêter parce que je vais aller lire un pamphlet, ce sera plus rapide. Si ton *gameplay* est mauvais, j'ai vraiment aucune raison de rester. J'ai cette même logique quand moi j'utilise des jeux vidéo en cours en fait, c'est à dire si je n'aime pas les *serious games* en général parce que c'est vraiment une question de dire « tiens voilà le premier objectif, c'est de t'enseigner des trucs et jouer ça vient après » et le jeu, ça vient après. Du coup si le jeu militants me fait ça, me dit « le premier objectif c'est de convaincre d'un truc et le jeu vient après », c'est mort. Si je joue à des jeux militants, c'est en général parce que d'abord ils sont bien dans leur écriture et dans leur *gameplay*, et ensuite tu peux te laisser toucher par le militantisme du propos ou être révolté par un propos... enfin, j'ai jamais joué à un jeu militant d'extrême-droite. Si ça se met, il y a des super jeux militants d'extrême droite qui te feraient poser des questions sur toi-même parce que tu te rends compte le *gameplay* est trop *fun*, mais que le propos est dégueulasse mais tu te laisses quand même... tu te dis quand même... parce que le jeu est trop *fun*. Du coup, je trouve que c'est tout à fait compatible d'avoir des jeux très militants dans le jeu vidéo et je pense que les gens sont demandeurs pour le moment de ça, en témoigne le bide de *Cyberpunk* où il y a eu beaucoup de tollé en disant « vous faites un jeu qui s'appelle *Cyberpunk* et vous dites qu'il y a pas de revendications dedans, vous êtes en train de faire n'importe quoi les mecs. Par définition le *cyberpunk*, c'est du *punk*, donc c'est un mouvement politique. Du coup si tout ce que vous nous proposez dans un jeu *techno-cyberpunk-post-apo* avec des thématiques naturellement super fortes dedans et que tout ce que vous proposez, c'est des blagues de b*te et de caca... bon votre jeu sera mauvais automatiquement parce que vous avez pris un truc qui devait être militant et que vous en avez fait du vide. »

C : Ok, oui je comprends

Martin : Je crois des genres entiers de jeux doivent être militants.

C : Je pourrais continuer mais je vois qu'il est midi.

Martin : Oui moi j'entends la sonnerie.

C : Oui voilà. Je peux te poser une toute dernière petite question parce que je t'ai entendu parler du 3615 d'Usul et je me posais la question : est-ce que dans ses analyses, il propose des analyses

politiques des jeux ou pas ? Juste pour savoir parce que je sais pas quel genre d'analyse il proposait dans le 3615... Est-ce que tu dirais que parfois il faisait des réflexions politiques autour de...

Martin : Ca va dépendre de ce que tu entends par politique déjà. *Usul* est marxiste et ça, c'est admis dès le 3615. Quand il parle de presses JV, de développeurs et de ce genre de choses, il ya tout de suite des analyses qui viennent en termes de lutte des classes. Ca m'a beaucoup plu et je pense que ça a contribué à mon développement... à me diriger vers ça, parce qu'il le faisait de façon humoristique et donc ça m'a sensibilisé à cette thématique-là. Du coup, il y avait aussi d'autres parties où il te montre la politique derrière le jeu vidéo, en quoi la création de jeu vidéo est politique. Puis il y a deux ou trois de ses analyses qui peuvent rentrer dans le domaine du politique large. Quand par exemple, avec *Dorian*, ils essayaient de montrer un peu ce qu'il se passait au niveau jeu vidéo en Afrique, voilà parler de l'Afrique est un geste politique. D'autres fois, ils ont fait des analyses de jeux plus politiques mais alors c'était moins sur le 3615, c'était plus... c'est lui qui m'a fait découvrir *Paper please*, c'est lui qui m'a fait m'intéresser à ce jeu-là.

C : la question c'est de se dire aussi : est-ce que parfois il a parlé d'un jeu genre un AAA et il a dit « voilà, on voit quand même bien une grosse représentation bien masculine ici ». Je sais pas, peut-être un truc comme ça.

Martin : Il chie littéralement sur *Bioshock Infinite*. C'est lui qui a présenté le fait que *Bioshock* était très bien construit dans le 1 et le 2, et que dans le troisième c'est nul à mort parce que c'est juste « oh le fascisme, c'est pas bien ». Super merci les gars... C'est un très bon discours mais... Moi après, j'ai écrit un peu des travaux sur *Bioshock Infinite* en partant de l'analyse d'*Usul* mais pour la pousser un peu plus loin en montrant en quoi ça te donne des dissonances de narration de « là vous me dites que le fascisme c'est mal, et de tuer des opposants politiques c'est mal et en même temps le *gameplay* de votre jeu c'est uniquement ça quoi : allez tirer sur des trucs pour imposer votre volonté ».

C : Ok, c'était pour savoir parce que je me posais la question justement, l'idée d'aller suivre des youtubeurs et autres vidéastes qui parlent de politique dans les jeux vidéo, c'est aussi une pratique intéressante...

[Fin de discussion, remerciements et salutations]

Entretien 5 – Nathan – A distance (*Discord*) – 26/04/2021

C : Est-ce que tu pourrais me parler un peu de ton parcours dans le jeu vidéo ? Depuis quand tu joues, à quoi tu joues, etc. ?

Nathan : Je joue depuis très longtemps. Du coup, là moi j'ai 37 ans. Quand j'étais plus jeune, on avait un ordinateur à la maison. Le premier qu'on a eu, je devais avoir une dizaine d'années. Depuis, je joue à des jeux vidéo, ce qui tombe sous la main. Même avant je jouais chez des copains, sur des consoles, sur des ordi,... Tout ce qu'il y avait. Je pense que je peux me considérer comme un gros joueur de jeux vidéo depuis 20 ans.

C : Tu as des genres de prédilections qui ont évolué avec le temps ou pas particulièrement ?

Nathan : Oui j'ai toujours aimé les jeux de rôle, que ce soit dans la vraie vie avec du papier-crayon que les jeux... Alors je sais pas, je suppose que tu as un bon niveau de connaissance du jeu vidéo donc je vais partir du principe que tu connais plein de choses. Si jamais j'évoque des jeux que tu connais pas, hésite pas à me dire pour que je t'explique quel style c'est, enfin selon moi parce que c'est pas forcément toujours très facile de catégoriser des choses.

C : OK.

Nathan : Je jouais beaucoup au début à des STR, donc *Command and Conquer*, *Alerte rouge*, *Warcraft*, et voilà, ces trucs là. Je jouais aussi pas mal... Un style auquel je joue plus trop maintenant, déjà parce qu'il y en a plus trop et puis, c'est quelque chose, je sais pas trop, qui me correspond moins... c'est quand même des jeux assez *speed*, où il faut réagir vite. Du coup maintenant, j'aime prendre du temps que je joue, j'aime vachement mieux les jeux en tour par tour. Que ce soit dans plein de styles différents, que ce soit dans des jeux de rôle, des jeux de stratégie mais plus le côté tour par tour, on a un peu plus de temps de voir ce qu'on fait. Mais voilà, je jouais aussi pas mal... du coup c'est un style que j'ai assez abandonné, c'est les jeux d'aventure style *Point and click*, qui étaient très représentés à l'époque. Tous des jeux de *Sierra*, enfin voilà, je vais pas trop rentrer dans le thème mais j'y jouais pas mal. *Myst*, le premier, mais les autres un peu moins parce que c'est vite devenu compliqué, les *puzzle games*. Puis, après les jeux de rôle, *Baldur's Gate* a été un gros morceau, on va dire. Puis, j'ai toujours continué de jouer aux jeux de rôle, quel que soient les styles. Après, quand j'étais chez des potes, je jouais aussi avec ce qu'ils avaient. Moi j'avais pas de console, donc j'ai peu d'affinités pour la console et les manettes, ce qui oriente aussi vachement les jeux auxquels je joue. Du coup, maintenant, je suis plus dans les jeux de rôle, là en ce moment, je joue beaucoup à *Pathfinder Kingmaker*, qui est ultra traditionnel on va dire, ultra classique mais ça fonctionne très bien à mon sens. Je joue aussi pas mal à des *deckbuildings* qui sont souvent dans des mécaniques de *roguelite*, genre *Slay the spire*...

C : Ah celui-là je ne connais pas. Je connais très peu de *deckbuilding* en jeux vidéo.

Nathan : *Slay the spire*, qui est sorti en 2018 ou 2019, qui a en fait posé un peu des bases du *deckbuilding* en *roguelite* sur ordinateur, qui a eu un très bon accueil, qui a très bien fonctionné. Pour plusieurs raisons, déjà c'est un bon jeu et aussi l'équipe derrière s'est vraiment investie et a mis en place des outils pour améliorer leur jeu au fur et à mesure. Un autre jeu dans le même style qui est très cool s'appelle *Monster train*, qui est aussi assez classique mais qui mélange plus le *tower defense*. Et dernièrement, un jeu un peu bizarre qui s'appelle *Inscription*, qui reprend un peu des mécaniques de *Slay the spire* avec une progression par niveau sur une carte où on choisit les chemins mais qui est dans un univers qui est plus... c'est un peu le projet *Blairwitch* au cinéma, je sais pas si ça te parle ?

C : Non.

Nathan : En gros, c'est du film d'horreur. C'est un style particulier, qui a été popularisé par le projet *Blairwitch*, c'est le *fan footage*, c'est une fausse vidéo trouvée par des gens comme si c'étaient des vrais gens qui faisaient une expérience. Du coup, ça reprend certains codes de ça mais du côté

mécanique de jeu, il y a des choses assez intéressantes. J'ai beaucoup joué à toute la série des *Civilization*.

C : Du coup, toujours du STR ?

Nathan : Non parce que c'est en tour par tour.

C : Ah oui je ne savais pas, je n'ai jamais joué.

Nathan : Oui, du coup c'est un jeu de civilisation, comme son nom l'indique, qui en est à sa sixième itération. J'ai commencé avec le 2. J'ai beaucoup joué. Ce jeu s'est enrichi, pour le meilleur comme pour le pire. Un jeu qui a adopté avec des modes de commercialisation de son époque : avec des DLC, des packs, des petits bonus par-ci par-là. Pour les autres styles de jeu, je suis pas spécialement un fan de FPS, mais j'ai beaucoup joué aussi à *Borderlands*. Je jouais beaucoup en solo. D'une manière générale, je joue plutôt en solo. Je préfère le jeu de société pour jouer avec des gens. Mais voilà, en FPS, *Borderlands*... j'ai fait un peu de multi avec des potes mais sans plus. Puis... *Bioshock*, le 1, le 2 et le 3. Bien évidemment, une préférence pour les deux premiers, le troisième nous ne rentrerons pas dans les détails. J'ai beaucoup joué aussi à *Fallout*, les premiers, j'ai joué avec des potes. Je les avais pas à leur sortie, *Fallout 1* et 2. J'ai surtout joué au 3 et surtout au *New Vegas*. Je ne sais pas si tu connais la série.

C : Si très bien, et moi j'ai surtout joué à *Fallout Tactics*.

Nathan : Oui, le *tactics*, j'ai essayé d'y rejouer mais je sais pas si c'est l'interface qui déconne mais je suis pas du tout rentré dedans. Puis, certains jeux, si tu as pas le côté nostalgie, c'est dur de rentrer dedans. J'avais essayé de rejouer à *Fallout 2* et... c'était dur. Vraiment, on est plus habitué à ce niveau de « Vas-y dém*rde-toi ». Et tu te dis : « Mais à l'époque, on faisait comment ? ». Bon, déjà à l'époque, on avait plus de temps que maintenant, mais rude quoi. Je pense aussi qu'en tant que joueur et joueuse, on a plus la patience pour ce genre de jeu. Même des jeux de rôles, ou des jeux un peu exigeant... on a plus ça.

C : C'est sûr, la série des *Souls*, je suis pas du tout faite pour ça. Ta réflexion me fait penser à ça. En termes de *game design*, c'est une grosse discussion de donner plus de facilité et d'accès aux joueurs.

Nathan : Je trouve que l'accessibilité à tout prix, dans le sens rendre son jeu facile, je sais pas si c'est forcément pertinent. Après, ça peut nuire au jeu. Vu que le propos des *Souls*, c'est le *die and retry*, le propos c'est « Vas-y, tu feras mieux la prochaine fois », c'est d'apprendre à être meilleur. Du coup, je pense que c'est possible de baisser la difficulté mais, ne serait-ce que parce que des gens qui sont moins bons et qui ont moins envie d'y passer mille ans, ce sera mieux pour eux parce que chacun à ses compétences et même si on est mauvais, on peut baisser la difficulté mais ce sera toujours dur pour nous. Mais après, j'y ai jamais joué parce que c'est pas des trucs qui m'attirent. Mais je comprends que c'est une vraie question, c'est vraiment intéressant de *réfléchir* à ça. Je pense qu'en *game design*, ça doit être une vraie problématique.

C : Oui c'est sûr, il y a vraiment deux écoles : ceux qui veulent s'ouvrir et agrandir leur public, en multipliant des personnages plus ou moins faciles à jouer, et ceux, notamment ces studios japonais, qui sont dans l'optique « dém*rde-toi ».

Nathan : Oui mais ça, pour en avoir discuter avec des gens qui y ont joué - vu que c'est quand même un gros morceau de la culture ludique actuelle, je me suis quand même intéressé – il ressort que *Dark Souls*, il y a un mode facile caché dans le jeu : si tu joues distance, si tu joues magie, le jeu est beaucoup plus facile.

C : Je t'avoue que j'ai pas poussé plus loin après être morte plusieurs fois dès le début du jeu.

Nathan : J'ai entendu dire, si tu veux jouer dans la version la plus simple du jeu, c'est de jouer à distance avec de la magie parce que ce sont des mécaniques qui te font prendre moins de risque. Tu as besoin

de moins de *skill* pour t'en sortir dans le jeu. Je sais pas à quel point c'est vrai dans tous les *Souls*, je crois que dans le trois et dans les deux premiers aussi... Mais oui effectivement, c'est une vraie question. Après, rendre le jeu plus facile peut se faire de plein de manières différentes. C'est aussi te donner des clés de compréhensions. Là j'ai beaucoup joué à *Hades*, notamment parce que, c'était 2021, pas de travail, t'es là : « bon, bah, on va beaucoup plus jouer ». Mais oui *Hades*, qui gère pas mal ce truc là en mettant une option de si tu meurs trop, tu peux l'activer et le désactiver à volonté, une réduction des dégâts en fonction du nombre de morts. Je sais pas si tu connais *Hades* ?

C : Oui je connais, j'ai un collègue qui adore. Mais moi je ne suis pas du tout attirée par ce genre de jeu, je n'aime pas mourir à répétition.

Nathan : La boucle de *gameplay*, *die and retry*, c'est pas ton truc. Donc globalement les *rogue lite*, c'est pas ton truc.

C : Non. Je pense que c'est une question d'habitude. Par exemple, les jeux de plateforme, j'aime pas ça parce que j'ai jamais eu de console, je n'ai jamais été éduquée à la frustration dans le jeu vidéo.

Nathan : Après je pourrais te faire toute ma bibliothèque *Steam*, ce à quoi j'ai joué, mais je sais pas si c'est intéressant pour toi.

C : Ici, je pense que j'ai quand même déjà quelques idées sur le genre de jeux auxquels tu t'intéresses, donc pour la suite c'est bien. Après tu pourras en parler si ça vient dans la conversation, il y a pas de soucis. Je ne voudrais pas te retenir trop longtemps.

Nathan : Du coup, juste, je vais pas rentrer dans les détails de tout, mais dernièrement je me suis plus mis à jouer à des jeux... de profiter de soldes et de remises, pour jouer à des petits jeux indés, auxquels je vais pas forcément joué longtemps mais qui sont intéressants, qui ont des partis pris que ce soit en termes de *gameplay*, d'objectifs, de graphismes, de narration, qui sont intéressants. Du coup, le jeu dans sa globalité, c'est pas le meilleur jeu du monde sur lequel je vais passer des dizaines, voir des centaines d'heures mais qui vont avoir une proposition intéressante où je vais me dire : « ah oui ça c'est cool comme mécanique, c'est intéressant ». Du coup, un truc que je faisais pas vraiment avant, c'est d'aller picorer à droite à gauche et me dire : « ah oui, il a vraiment un petit truc intéressant ». Et même si j'y passe que cinq ou six heures, sans finir le jeu, je me dis que je suis content d'avoir découvert le jeu et ses petites mécaniques.

C : Ça m'intéresse pas mal que tu aies joué à ces jeux indépendants. Par rapport à ces jeux-là, est-ce que tu as l'impression que les thématiques sont différentes ? Et est-ce que ce sont les thématiques qui ont pu t'intéresser ? tu parlais de mécaniques là.

Nathan : Oui c'est plutôt un tout, une proposition qui est intrigante. Dans les derniers jeux, que j'ai pas forcément... Alors quand je dis indépendant, je veux dire en opposition au AAA, je sais que c'est compliqué de catégoriser les jeux, mais encore plus les studios, en fin les niveaux de... si on part par là, *Hades*, c'est un jeu indé parce que le studio, *Super Giant* je crois, à l'époque ils étaient une dizaine. Mais des jeux auxquels j'ai joué pour la thématique, là dernièrement, il y avait *Going under*, un *rogue lite* mais plus *hack'n'slash*. J'ai arrêté d'y jouer parce qu'à un moment, je trouve que la jouabilité était pas suffisante, c'était un peu gênant. J'étais pas spécialement bon et je pense que c'était un peu en partie au jeu en lui-même. Mais le pitch c'est qu'on est une stagiaire qui arrive dans une boîte qui est un exemple de la start-up nation, dans une boîte qui fait des boissons pétillantes, qui en fait appartient à un gros conglomérat genre google. Le truc c'est qu'on va aller débayer dans le sous-soul du gros immeuble qui accueille pleins de start-up, les start-ups qui ont mal tournées et dont les employés se sont transformés en monstre et que du coup, on va aller débayer tout ça. Evidemment, c'est une satire, c'est pas du tout caché, des start-ups, du management, du capitalisme, etc. C'est très coloré, c'est très *fun* comme ambiance.

C : Dans ce jeu là, tu identifiais des thématiques anti-capitalistes et des critiques de la start-up nation. Est-ce que tu identifies le même genre de thématiques dans d'autres jeux ? Dans des AAA ?

Nathan : Pas forcément, ou en tout cas, pas directement. Il peut y avoir quelques petits trucs mais c'est difficile pour des jeux qui sont dans des gros studios d'avoir des thématiques un peu autoréflexives du genre : « en fait, ce qu'on fait c'est pas ouf ». Ca peut être souvent, pour des jeux qui ont des mécaniques de quête ou d'exploration, d'avoir des personnages secondaires qui sont un peu des blagues, de mettre de easter egg dans les coins... mais ça reste souvent cantonné à des petits quêtes, à des personnages secondaires qui sont caricaturaux. Voilà c'est juste ce personnage qui se moque du jeu en lui-même ou de l'univers. On va dire, sans plus. Là j'ai pas spécialement de truc qui me vient à l'esprit, mais je trouve que les jeux ont souvent tendance à se prendre au sérieux. Je sais pas si c'est forcément une mauvaise chose, on peut pas être dans la parodie ou la satire en permanence, parce que c'est compliqué. Et puis dans beaucoup de cas, c'est aussi hors de propos. Par exemple, des jeux qui sont assez immersifs, genre *Bioshock*... même si *Bioshock* a un peu un propos : « attention aux idéologies », ça reste, pour le mauvais jeu de mot, de surface, parce que ça va pas au bout... je sais pas si tu connais *Bioshock* dans le *gameplay*.

C : Oui mais j'ai jamais joué. Je sais juste que le dernier a fait polémique.

Nathan : Oui le dernier a un peu oublié son côté univers et c'est vraiment juste de la bagarre. Et même en termes de *gameplay*, c'était pas au rendez-vous non plus, ils se sont perdus dans plein de choses. Mais on va dire que le premier et le deuxième posaient un environnement qui était très immersif et qui, par certaines mécaniques, te disait « regardez l'ultralibéralisme, c'est pas ouf ».

C : Et est-ce que ça te plait toi ce genre de propos, ces clins d'œil, ces satires ?

Nathan : Oui, parce que d'une part ça rejoint mes convictions et mes opinions politiques, mais je trouve que c'est aussi intéressant que des médias s'emparent de sujet politique, au sens très large. Ca peut être autant de la politique, comme on a l'habitude de le voir, avec le côté gauche/droite, sur le capitalisme, le communisme, ces choses-là. Mais aussi sur des problématiques, on va dire, plus sociales. Tu vois, je l'ai pas fini non plus, je sais pas pour quelle raison, mais dans *Life is strange*, qui me semble aborder l'adolescence, faire des choix, et un petit peu la sexualité, le romantisme à l'adolescence, je trouve que c'est intéressant parce que le jeu vidéo, au final, c'est un médium. Et que de la même façon que les films, les livres, la musique peuvent aborder ces thématiques, pourquoi le jeu vidéo pourrait pas le faire non plus, et le faire bien ? Après, on voit surtout le jeu vidéo comme un divertissement, mais c'est aussi un moyen de parler de choses qui sont pas *fun*. On peut faire des jeux qui sont pas rigolos... tu vois le côté défoulement et *fun* que tu peux avoir dans un jeu vidéo. Par exemple, *This War of Mine*, c'est vraiment typiquement le genre de jeu où... c'est pas l'écate, tu rigoles assez peu dans une partie parce que le propos du jeu est typiquement de pas être *fun*, de te dire : « tu es habitué à jouer à des jeux de guerres où tu fais la guerre, mais dans la réalité de la vraie vie, et c'est l'actualité qui le montre encore plus, la guerre c'est pas cool. » C'est intéressant de temps en temps d'avoir des jeux qui par leurs thématiques ou par leurs mécaniques, qu'il y a des choses dans la vraie vie qui sont importantes et intéressantes.

C : Toi justement, tu parlais de ce côté divertissement, et de l'autre côté, un côté plus de réflexion. Est-ce que c'est quelque chose que tu peux mettre ensemble quand tu joues ? Tu peux t'amuser tout en réfléchissant à ce genre de questions ou tu les sépares vraiment et du coup ça implique une autre posture dans ta manière de jouer ?

Nathan : Je vois bien la question. En fait, ça va dépendre de pourquoi je joue. Par moment, je vais jouer parce que, un peu par soucis cathartique, j'ai envie de me reposer et souvent je vais me tourner vers des jeux que je connais déjà bien, qui vont pas... c'est pas que je vais pas *réfléchir*, que je vais pas faire de choix, mais qui vont pas être des challenges trop importants, parce que ça demande pas un investissement intellectuel et émotionnel pour y jouer. Du coup je vais jouer à des choses un peu légères ou bien que je connais bien, c'est-à-dire dont je connais les mécaniques et donc que le plaisir de jeu est assez simple à atteindre. Mais parfois, je suis en mode : « bon on va essayer des choses nouvelles ». Donc une façon de jouer un peu plus intellectuelle. Et comme je te disais tout à l'heure, des fois, que ce soit des petits jeux ou pas, c'est pour me dire « ah tient, j'essayerai bien ce jeu ».

J'essaie de regarder, de jouer à des jeux déjà connus et me demander pourquoi ça marche. Parce que le jeu, c'est un peu mon métier aussi, même si c'est pas le jeu vidéo. Il y a aussi toujours un peu une posture professionnelle, que ce soit dès le début du jeu ou au bout d'un certain nombre d'heures, il y a forcément un moment où je me pose je me pose pour me demander ce qui fait que ce jeu est intéressant ou au contraire, où je me dis que j'ai pas envie de continuer. Du coup, analyser le jeu en lui-même mais aussi mon rapport au jeu : qu'est-ce qui me plaît ? Qu'est-ce qui fait que j'ai envie de continuer ? Ca je pense que c'est aussi un peu mon boulot qui fait ça.

C : Ah d'accord, et tu parlais du cas de *This War of Mine* que tu ne trouves pas *fun* du tout. Qu'est-ce qui fait que tu y joues, que tu continues d'y jouer ?

Nathan : Parce que déjà le jeu est super bien foutu, que ce soit en termes de narration ou de mécaniques de jeu, qui vont se nourrir l'une l'autre. C'est quand même un jeu qui est plaisant à jouer, je te disais que c'était pas *fun* dans le sens où c'est pas un jeu *feel good*, c'est pas un jeu où tu vas avoir un *power trip* comme tu peux avoir dans certains jeux comme *Doom* ou dans certains jeux de rôle où tu es super balèze et que tu vas rouler sur... où le jeu te mets dans une position de quelqu'un qui est super balèze et du coup, il y a ce côté plaisant de jouer quelqu'un de super puissant mais qui n'est pas la vraie vie. Dans *This War of Mine*, ce qui à mon sens est intéressant, c'est que les mécaniques servent un propos et l'histoire du jeu c'est qu'on va justement t'enlever ce qui peut faire les habitudes de jeu de « je suis balèze et je fais ce que je veux ». Je sais pas si tu as testé ?

C : Je connais mais j'ai pas joué.

Nathan : Du coup, la première fois que tu es confronté à une scène de violence, que tu y participes ou pas, quels que soient les choix que tu fais, mais ça va avoir un impact sur le moral de tes bonhommes. Dans plein de jeux où les choix éthiques sont de surfaces, dans *This War of Mine*, quand tu fais des choix, tu vois les répercussions directement et le jeu te dit très vite – bon évidemment c'est un jeu, donc personne ne souffre parce que c'est un jeu, il y a pas de vraies personnes derrière – mais dans le cadre du jeu, tu fais du mal à des gens. Parce que quand tu rentres dans une maison pour voler des choses par exemple, dans 99% des jeux, globalement tout le monde s'en fout ou c'est des mécaniques, des retours, des *feedbacks* de jeux qui sont superficiels : tu vas devoir payer une amende ou perdre en réputation ou en karma. Dans le meilleur des cas, c'est ce qui se passe, mais dans la majorité des cas, il ne se passe rien. Tu peux cambrioler une ville entière sans qu'il y ait des répercussions, le jeu ne va jamais te faire aucun jugement, c'est une source de revenu comme une autre. Dans *This War of Mine*, tu volas quelqu'un, *tu volas quelqu'un*. Quelqu'un qui potentiellement tu vas retrouver mort plus tard parce que tu lui auras volé à bouffer.

C : Tu trouves que tu as une implication morale plus forte dans ce genre de jeu ? Est-ce que tu t'identifies ? Est-ce que tu ressens des sentiments de culpabilité ?

Nathan : Ouais, la première fois que tu es confronté... l'exemple qui est très connu dans *This War of Mine*, car ça arrive très tôt dans le jeu, c'est : tu arrives dans une maison où il y a pas mal de ressources, et c'est un couple de petits vieux, tu es là, tu te dis que tu as suffisamment de tour de jeu, de compréhension d'où est-ce que le jeu veut t'emmener pour comprendre que le jeu va te mettre un *feedback* potentiellement négatif parce que tu as volé des gens qui sont plutôt faibles et que ça va affecter tes personnages négativement, et que même toi en tant que joueur ou joueuse, tu te dis que ce que tu fais c'est mal. Et le jeu te le fait ressentir, pas juste en termes de mécaniques, mais en termes d'ambiance, mais en termes globalement de jeu. Et je trouve ça intéressant, je trouve que c'est dur d'intégrer de la morale dans les jeux. Parce que les jeux on essaie de... beaucoup de gens jouent pour s'échapper justement du monde réel qui est pas toujours très rigolo, et du coup avoir un jeu qui te rappelle encore qu'il y a des gens qui souffrent et que potentiellement, tu es parti prenant, je pense pas que ce soit très vendeur. C'est pas pour rien que des jeux comme *This War of Mine*, il y en a pas des pelletés.

C : Du coup, tu parles des gens qui n'ont pas envie de retrouver leur quotidien, leur vie assez difficile, toi c'est pas quelque chose que tu ressens ?

Nathan : Des fois oui, des fois, tu as pas toujours envie de lancer un *This War of Mine*, surtout quand tu as la guerre en Ukraine, quand tu te dis qu'il y a des vrais gens qui vivent ça en ce moment et pas si loin de chez toi. De la même façon que tu as pas forcément envie de regarder un documentaire sur la Shoah tous les weekends, tu te dis : « oui c'est bon, je sais que ça a existé, je sais que c'est horrible, mais j'ai pas besoin qu'on me le rappelle en permanence ». Et il y a plein de fictions, que ce soit les films, les livres et les séries, les jeux c'est pareil, moi je trouve que c'est normal de pas vouloir être confronté au monde réel tout le temps. Du coup, de vouloir s'en sortir un peu, même si la majorité des jeux ont toujours un pied dans la réalité parce qu'il faut bien avoir un socle commun d'échange avec les joueurs. Il y a une culture commune, donc tu es obligé de faire référence à des choses qui sont du vrai monde mais tu peux mettre beaucoup de distance, avec des univers de fantasy par exemple. Même s'il y a des ficelles assez visibles qui te permettent de voir que telle faction, c'est ce pays dans le vrai monde, ou tel personnage, c'est telle personnalité dans le vrai monde. Même si c'est une ficelle assez visible, c'est quand même pas la réalité. Je pense que c'est normal de vouloir chercher ce genre de choses.

C : Tu parlais de mise à distance, toi tu parviens à mettre à distance aussi parfois dans les jeux, quand tu vois que ça te rappelle une situation de la réalité, est-ce que tu parviens à les mettre à distance, quand tu es pas d'humeur pour ça ou que tu as pas envie d'y penser ?

Nathan : Oui, ou bien je sais déjà que tel jeu va aller dans tel sens et que j'ai pas envie d'avoir ce genre d'expérience, du coup, quand j'ai pas envie j'y vais pas. Des fois, on peut être un peu pris par surprise et généralement, j'arrive à garder la distance. Mais des fois, ça peut arriver de – j'ai pas d'exemples qui me viennent en tête – mais d'arrêter plus vite que prévu de jouer à un jeu parce que ça a fait des échos à des choses un peu trop... Là j'ai pas vraiment d'exemple direct en tête mais... oui je pense que ça a forcément dû m'arriver, c'était pas forcément conscient, mais que j'arrête de jouer à un jeu temporairement ou définitivement parce ça fait trop écho à des choses du monde réel, mais c'est suffisamment inconscient pour que là j'ai pas d'exemples à te sortir comme ça.

C : Je comprends. Tu parlais des jeux comme *This War of Mine* avec lesquels tu étais d'accord au niveau de tes opinions. Est-ce que ça t'arrive quand même d'être face à des jeux qui développent plutôt des idéologies, des visions du monde, avec lesquelles tu es pas d'accord ? Comment tu y réagis du coup ?

Nathan : De toute façon, le truc c'est qu'on est confronté dans le monde réel à des choses qui sont... on est quand même dans un monde capitaliste, de droite, plutôt conservateur... du coup, quand on n'est aucune de ces trois choses, on est confronté en permanence à des choses qui vont dans ce sens là. On a donc globalement l'habitude d'accepter ça... Je veux dire, il y a tellement de films et de séries qui sans aller jusqu'à glorifier, le banalise, que c'est pas pire dans les jeux vidéo. Que ce soit au niveau politique globale, ou que d'avoir des personnages, des protagonistes ou des PNJ qui sont des sal*ps à plein de niveaux différents, qu'ils soient sexistes, racistes,... j'en passe et des meilleurs. On va dire que de toute façon, c'est un jeu et, entre guillemets, je trouve ça plus dérangeant si le jeu n'est pas... en fait si le jeu est bon, je peux faire abstraction, on va dire de l'intention, même si je pense de moins en moins... Je pense que le jeu est en cohérence avec lui-même et qu'il ne porte pas des choses trop extrêmes... Tu vois je parlais tout à l'heure de *Doom* ou d'autres jeux de FPS où tu passes ton temps à tuer des gens et à voler. Dans une moindre mesure, dans *Civilization*, c'est quand même une vision assez réduite de ce que c'est une civilisation, l'Histoire, et – pour lâcher des grands mots – ce qui motive l'Humanité. Parce qu'on en vient toujours à la bagarre. Du coup, *Civilization* a une vision très capitaliste et très – je sais pas comment dire ça – mais très dominante. Il y a beaucoup de domination, parce qu'une bonne partie de l'Histoire de l'Humanité c'est le cas, mais il y a vraiment un côté « faut gagner, faut être le meilleur ». Et je pense qu'intrinsèquement, c'est quelque chose qu'on retrouve en sous-texte de beaucoup de jeux. Les jeux qui arrivent à s'extirper de ça, c'est très rare. Comme je le disais tout à l'heure, on est aussi dans un monde qui met ça en avant. C'est compliqué mais il y a des plus en plus

de jeux qui arrivent à s'en extraire, et c'est intéressant. Je vais peut-être un peu dérivé du jeu, mais je cherche des exemples de jeu où c'est clairement identifié que l'univers, on va dire le propos du jeu, est en opposition avec des valeurs que je peux porter. C'est quand même rare des jeux où on joue des sal*ps finis.

C : Il y en a.

Nathan : Oui, il y en a. Mais, pour reprendre l'exemple de *Doom*, de toute façon, le postulat de départ c'est de tuer des démons, tu es pas là pour faire dans la dentelle on va dire. Après, il y a beaucoup de jeux qui te laissent la possibilité, en surface, de pas être complètement un conn*rd fini.

C : C'est une voie que tu essayerais de prendre ou parfois tu te prends au jeu d'être le conn*rd fini ?

Nathan : Je pense que, il y a des études qui montrent que de toute façon, dans les jeux qui te laissent le choix, 90% des gens – enfin je dis 90, c'est un peu sorti du chapeau – mais l'idée est que l'extrême majorité des gens jouent des gens gentils dans les jeux quand ils ont le choix. Les gens qui jouent méchant, déjà le font pas souvent parce que les jeux sont rarement bien prévus pour ça et que les mécaniques de jeux vont pas bien soutenir ce genre de *gameplay*, mais même dans le cas où ça l'est, c'est souvent quand les gens rejouent le jeu qu'ils se disent : « j'ai joué gentil, maintenant je vais jouer méchant ». Mais c'est souvent artificiel, ce sont des faux choix moraux : « cette partie là, je vais jouer méchant ». Les jeux qui font des vrais choix moraux, qui te mettent dans la peau d'une mauvaise personne sont au final très faibles. Là je réfléchis, j'en trouve pas, si toi tu en as.

C : J'ai entendu parlé d'un jeu qui s'appelle *Hatred*. Ce jeu là, c'est un peu particulier parce que ton seul objectif était de tuer des gens, tu rentrais dans une boutique, tu tuais tout le monde et puis voilà. Mais le problème aussi qui s'est révélé après, c'est que l'équipe de développement était un groupe d'extrême droite.

Nathan : Je crois que j'en ai entendu parlé, mais je crois que le problème majoritaire du jeu, c'est qu'il était nul. Je pense qu'il y a pas beaucoup de jeu qui soit bon... Un jeu qui a un peu renversé le truc c'est *Tyranny*. Je sais pas si tu connais ?

C : Non je ne connais pas.

Nathan : *Tyranny*, c'est la même boîte que ceux qui ont fait *Pillar of Eternity*. C'est du jeu à la *Baldur's Gate*. 3D isométrique, à l'ancienne. C'est probablement de la vraie 3D, techniquement je sais pas. En tout cas, c'est vue du dessus, tes bonhommes se baladent, jeu de rôle avec un peu de choix. Et le postulat de base de *Tyranny*, à l'inverse de la majorité des jeux de rôle où tu joues un héros qui va combattre le mal, tu joues dans un univers où le mal gagne. Le chef tyrannique a pris possession du monde et nous on joue un de ses agents qui est à la fois juge, parti et bourreau, qui va rendre la justice au nom de ce seigneur du mal. Du coup, de base, on est méchant et on est dans un univers où le mal est normal. Mais il n'empêche qu'il y a des gens qui vivent et le jeu te fait comprendre rapidement que tu peux pas tuer tout ce qui passe, tout ce que tu as sous la main parce que même le mal a besoin d'avoir des gens qui vivent, qui travaillent, qui font fonctionner le monde. Du coup, c'est intéressant de voir comment toi tu joues dans ce cadre tu peux être méchant parce que le jeu te le dit. Il y a quand même des résistances, c'est compliqué de jouer à tuer tous les gens qui t'entourent. Dans même dans ce cadre de monde méchant, comment est-ce que toi tu réagis ? Encore une fois, il y a des études qui montrent que les gens jouent gentils même dans le cadre d'un jeu méchant. Ils vont quand même essayer de pas tuer tout ce qu'ils leur passent sous la main. Je pense que même quand on te dit : « c'est bon, tu peux être méchant », les gens ont quand même un réflexe de « je vais pas faire n'importe quoi » parce qu'on a pas envie. Je pense que les gens ont pas envie d'être méchant même dans un monde alternatif. Je sais pas si tu as vu passé *Frost Punk*, par les gens qui ont fait *This War of Mine*, j'ai oublié le nom du studio. Tu es à la tête d'une communauté, l'hiver arrive et c'est un hiver très très énervé, tu vas devoir faire des choix pour assurer la survie de ton peuple. C'est une petite communauté, faut assurer sa survie, et ça passe par des choix... par exemple de faire travailler des enfants. Tu te dis que tu as pas envie de faire travailler les enfants, parce que tu te dis que ça se fait pas mais en même

temps, en faisant travailler les enfants, tu augmentes les chances de survie de ta communauté. Du coup, est-ce que tu le fais ? Ça te prive de force de travail et en plus, des gens vont devoir surveiller les enfants, du coup double perte de force de travail. Est-ce tu veux faire ce choix ? Le jeu va le prendre en compte. C'est intéressant.

C : C'est intéressant aussi de se dire que les joueurs, même quand on les autorise à prendre ces décisions, ils vont – pas détourner mais – trouver une manière de récupérer le plus de gentillesse possible, de se sentir moralement le plus ok possible.

Nathan : C'est ça, ce qui est difficile c'est qu'il faut que le jeu, qu'il y ait de vraies conséquences à tes choix. Et c'est quand même assez rare, pour avoir jouer à un certain nombre de jeux et avoir regarder un certain nombre de vidéo d'analyse sur ce genre de choses, c'est quand même assez rare les jeux qui font que tes actions ont de vraies conséquences. Pour revenir à *Bioshock*, au début c'est que globalement, il y a des petites filles qui sont – pour simplifier au maximum – porteuses de ressources. Tu peux les sauver mais tu as peu de ressources, ou bien tu peux les tuer et tu as beaucoup de ressources. C'est comme ça que c'est posé. Tu te dis, qu'en tant que pur choix de jeu, il vaut mieux les tuer. Sauf qu'en vrai, si tu les sauves, le jeu te donne finalement des récompenses qui compensent. Au final, le meilleur choix de *gameplay* est quand même de les sauver. Du coup, ça quand tu t'en rends compte, ou bien parce que tu le fais ou que tu vas te renseigner sur le jeu, tu te dis que c'est dommage. Après, c'est pas foncièrement le but du jeu de te faire poser des choix moraux, c'est un choix moral de surface et c'est très ok. Tous les jeux sont pas obligés d'avoir une mécanique morale complexe où il va falloir faire attention à tout, aux choix posés etc. C'est compliqué je pense en tant que créateur de jeu de se dire : « ok, où est-ce que je mets la frontière ? qu'est-ce qui est ok ou pas ok ? » en termes de contenu méchant. Encore une fois, tu essaies de parler au plus grand monde et il y a certaines thématiques ou mécaniques de jeu, si les joueurs et les joueuses sont pas prévenus, peuvent être gênantes.

C : Ça t'est déjà arrivé d'être dérangé par certaines mécaniques de jeu ? Un exemple peut-être ?

Nathan : Non parce que j'ai la chance de pas avoir de trauma majeur dans ma vie, donc j'ai pas des choses qui me trigger trop dans les jeux. Au pire, je trouve que c'est pas intéressant parce que le propos du jeu est pas intéressant et j'arrête de jouer. Je pense que c'est vraiment le pire de ce à quoi je peux être confronté personnellement. Mais je suis conscient que c'est pas le cas de beaucoup de gens qui peuvent avoir des problèmes avec certaines thématiques de violence envers certaines personnes et certaines types de violence qui peuvent renvoyer à des choses vécues qui sont pas cool. Je comprends tout à fait qu'en tant que créateur de jeu, tu veuilles éviter de mettre dans de mauvaise situation tes joueurs ou tes joueuses. Je comprends que ce soit pas un truc ultra porteur.

C : Ça me permet d'embrayer sur une question pas tout à fait reliée, mais quand même. Qu'est-ce que tu penses, plus récemment l'industrie du jeu vidéo essaie un peu – pas de se repentir – mais d'intégrer pas mal de critique sociale, notamment en apportant de la diversité dans ses personnages. Qu'est-ce que tu penses en général, de cette vague là, enfin ce serait exagéré de le dire comme ça, mais de cette volonté d'être plus représentatif ?

Nathan : Comme pour le reste de l'industrie du loisir : c'est bien, si c'est bien fait. Que ce soit dans des jeux vidéo ou dans des films, des séries ou des livres, si la seule raison de la présence d'un personnage gay, c'est qu'il est gay, c'est pas intéressant en fait. Le fait que ce soit son seul intérêt, ça a pas d'intérêt. Après, ça demande du travail de vraiment intégrer des personnages et qu'au finale, le genre, leur apparence, leur orientation soit juste une part de leur personnalité ou une part de l'intrigue, ou en fait pas du tout important, c'est ça qui va être justement un enjeu intéressant. Dans des jeux, quand tu te rends compte qu'à un moment un des personnages est trans, lesbienne, ou quoi ou qu'est-ce, si tu t'en rends compte par inadvertance, c'est que le jeu a bien géré la chose parce qu'il te l'a pas mis directement dans ta face en mode : « regardez on est inclusif de ouf, c'est cool, jouez à nos jeux ». Je pense que malheureusement, comme le reste de l'industrie du loisir, c'est mal fait. C'est ça qu'on reproche et c'est ça que reproche les détracteurs d'être woke – même si c'est juste pas être un c*nnard

– mais « c'est regardez, on a mis ce genre de personnage dans nos jeux », ça ne fait que nourrir ce genre de réflexion et c'est dommage. Après est-ce que c'est pire d'avoir un mauvais personnage gay que pas de personnage gay du tout, je sais pas du tout. Vraiment, je sais pas si c'est une mauvaise chose parce que je suis pas concerné au premier degré, peut-être que même si c'est mal fait, ça va quand même aider des personnes à s'identifier à des personnages, donc c'est quand même bien. Mais encore une fois, je suis pas concerné, du coup j'ai pas vraiment d'avis.

C : Oui d'autant que tu joues à des jeux un peu différents de ceux des joueurs que j'ai eu en entretien avant, qui jouent plutôt à des FPS qui justement multiplient ces personnages différents. C'est une question qui revenait souvent parce que ça pouvait poser problème pour eux. Je trouve intéressant que tu situes aussi un point qui a été relevé, cette idée que c'est là pour être là, ça fait *token*, il n'y a pas le côté le personnage est intéressant, donne envie d'être joué : il est labellisé et puis c'est tout. Il y avait ce problème là qui était relevé, mais c'est vrai qu'en termes d'identification aussi, ça se pose là, mais j'ai pas eu en entretien de personnes issues de minorité pour leur poser la question.

Nathan : Tu parles de minorité mais dans l'absolu... les femmes, c'est du 50/50, même si dans le jeu vidéo c'est pas la même proportion, mais on s'en rapproche. Dans le jeu vidéo, des personnages principaux féminins, c'est quand même, à l'heure actuelle, un élément... même pas forcément principaux, mais les personnages féminins importants sont pas majoritaires. Je regarde dans ma bibliothèque Steam, et je vois un portage d'un jeu de société en jeu vidéo qui s'appelle *One Deck Dungeon* où tous les personnages sont féminins. Alors c'est du jeu d'aventure du genre donjons et dragons, avec la voleuse, la guerrière, la paladine,... mais c'est que des personnages féminins, et en fait, généralement, tu t'en rends compte qu'à partir d'un certain moment. Et c'est pas du tout gênant, en fait on s'en fout. Et c'est un parti pris volontaire, les créateurs du jeu l'ont fait volontairement. Et je suis persuadé que la majorité des joueurs ne s'en sont pas aperçus avant qu'on leur fasse remarquer. Je trouve que c'est intéressant.

C : Je me dis aussi qu'encore pour le moment, quand on fait ce genre d'action, c'est un acte politique posé, il y a toute cette vague d'anti-woke qui ont l'impression de se faire attaquer par ça. Peut-être à un moment donné ça va se banaliser et on va plus se poser la question au même titre. J'ai également eu la remarque que lorsque les jeux mettaient un personnage transgenre par exemple, c'était dans un but commercial...

Nathan : Oui, c'est le *pink washing* je crois, comme le *green washing*. C'est qu'il y a aussi de gênant, outre – bon j'y suis pas confronté dans beaucoup de jeux non plus – le fait que ce personnage soit unidimensionnel, souvent ça s'accompagne de cliché qui sont dommageables pour le personnage. C'est parce que le personnage doit être identifiable comme étant gay, trans,... c'est aussi gênant, de la même façon que quand tu as des héroïnes dans des jeux, elles sont hyper sexualisées.

C : Oui c'est la problématique de Lara Croft.

Nathan : Voilà, c'est : est-ce que *Tomb Raider* aurait aussi fonctionné si on avait eu un petit gros en short ?

C : C'est un personnage très discuté, de savoir s'il s'agit d'une icône féministe ou pas. Tous les arguments sont possibles dans un sens ou dans l'autre.

Nathan : Mais il se trouve que factuellement que beaucoup de femmes joueuses à l'époque ont aussi joué au jeu parce que c'était une femme. Et même si elle était hypersexualisée, c'étaient des polygones. Même si on a le regard de maintenant et qu'à l'époque, on pouvait pas faire mieux. Je sais pas trop à quel point c'était le cas, je ne me suis pas énormément intéressé au sujet.

C : Je pense qu'il faut distinguer le jeu en lui-même et l'usage du personnage pour faire de la publicité. C'était une icône du jeu vidéo. On mettait Lara Croft partout à l'époque.

Nathan : Je pense que c'est pas le plus gros problème du personnage de Lara Croft son hypersexualisation. Avec une lecture plus actuelle, c'est quand même une bourgeoise qui va piller des

tombes dans des pays pauvres. On peut avoir ce genre de lecture là. C'est complètement ok dans le jeu de faire ça, le jeu, à aucun moment te dit : « la colonisation, pas ouf ».

C : C'est intéressant ça. Pour toi, qui est justement un gros joueur de *Civilization*, c'est justement quelque chose qui s'est posé en fait. Il y a eu une critique des premiers *Civilization* qui étaient très ethnocentrés, voir americano centrés. On montre que ça a évolué avec les jeux suivants. Aussi, de ce que j'avais lu, ils avaient notamment mis un disclaimer par rapport à la problématique de l'esclavage pour éviter de se faire critiquer sur ce plan là.

Nathan : Alors, je dirais plutôt occidental-centré, les premiers *Civs* étaient concentrés sur les civilisations antiques, même si tu pouvais jouer la France, etc. Il y avait quand même un gros paquet de civilisations antiques qui n'existent plus aujourd'hui. L'Egypte, quand tu la joues, tu joues pas l'Egypte actuelle mais celle des pharaons. Ils échappaient quand même dans les premiers, et maintenant encore, a des critiques car ils ne donnaient aucun bonus particulier aux religions ou aux idéologies. Les idéologies et les religions vont induire des styles de jeu mais ils ne vont pas dire que « le christianisme, c'est mieux ou l'islam, c'est mieux ». C'est juste que c'est un peu teinté. C'est effectivement des trucs que j'avais lu pour dire qu'ils avaient multiplié les civilisations et les dirigeants du monde entier. Moi je trouve que c'est plutôt cool, même si c'est probablement assez commercial. Mais de toute façon, on est dans une logique commerciale d'ajouter du contenu, et tant qu'à ajouter du contenu, autant en profiter pour satisfaire les demandes d'une partie de ton public en termes de fond. C'est-à-dire que je pense pas qu'ils se soient dit : « tiens, on va faire comme civilisation le Mali, et du coup on va faire ça comme *gameplay* ». C'est plutôt : « On a cette pile de *gameplay* qu'on a envie de mettre en jeu, qu'est-ce qui colle le mieux ? qu'est-ce qu'on pourrait mettre en face ? ». Dans le cadre de *Civilization*, de toute façon, le jeu a un parti pris que le capitalisme, c'est bien et que la domination, c'est bien, quelle que soit la civilisation jouée, qu'elle soit européenne ou... qui a vraiment fait ça dans la vraie vie, mais tu peux faire la même chose en jouant le Mali. Tu peux être impérialiste et dominant en jouant le Mali. Du coup, ça va pas dire que le Mali, c'est bien ou c'est mal, c'est juste que c'est un jeu qui te donne des possibilités de jouer d'une façon ou d'une autre.

C : Oui, en tout cas, on retrouve le côté très progrès dans ces jeux, que c'est la bonne direction de l'Histoire : plus tu es évolué d'un point de vue technologique, mieux tu es, et plus tu t'approches de la démocratie, etc.

Nathan : Oui, c'est plus occidental-centré : notre monde actuel est le meilleur donc on va traduire en termes de jeu que c'est le meilleur. Mais ça on va dire que c'est un trope assez classique que ce soit dans les jeux de société, de plateau,...

C : Je lisais aussi récemment un chercheur qui disait que c'était une nécessité en termes de mécaniques : on avait besoin de soutenir une mécanique, aller vers la victoire, c'était le plus facile de faire comme ça.

Nathan : C'est ce que pensent plein de gens et plein de créateurs de jeux. C'est difficile de s'extraire de ce genre de choses, on est aussi le produit de notre environnement. Même s'ils en ont conscience, ça va être difficile de faire autrement. C'est quelque chose dont tu peux être conscient mais que tu peux parfaitement accepter : « Ok, dans ce jeu, le capitalisme, c'est bien ». Après, que ce soit pour *Civilization* ou pour certains autres jeux, tu as le fait que des gens s'emparent du jeu, et notamment par des *mods*. Des communautés de joueurs et de joueuses se disent : « moi je vais essayer de rajouter des choses dans le jeu ». Souvent ça va être cosmétique, augmenter la qualité de vie du jeu, que la mini map soit plus cool, qu'on ait plus d'infos sur la façon de jouer,... mais ça peut être aussi... Par exemple dans *Civilization*, avant que cela devienne une mécanique de jeu officielle, qui a été retravaillée, c'est la dépression des ressources et les changements climatiques. A trop polluer, finalement la planète te répond. Après, c'est abordé dans un angle très capitaliste de « c'est le progrès qui nous sauve ». Mais c'est quand même une thématique qui a été incluse dans le jeu, je sais pas à quel niveau c'est politique et idéologique, mais toujours est il que ça a été implémenté alors qu'avant c'étaient des *mods* de joueurs et de joueuses qui avaient créé ça. C'est le dernier mode de jeu qui

s'appelle *Gazer in storm* où tu as vraiment une mécanique de pollution qui augmente les aléas climatiques, les tempêtes, les sécheresses et aussi le niveau de l'eau. Si tu as trop de pollution, trop de gaz à effet de serre, ça a un impact direct sur ton jeu. Après, tu as plein de façon de t'en prémunir en faisant de la meilleure science, de la meilleure production etc. Au final, même si c'est implémenté de manière très mécaniste, c'est implémenté quand même. Si on peut revenir à l'idée d'avoir un personnage féminin ultra sexualisé, ça reste un personnage féminin et pour plein de joueuses c'était sûrement important aussi de jouer un personnage féminin parce que ça te change d'incarner un mec.

C : C'est intéressant, on voit à travers l'histoire du jeu vidéo ces évolutions-là. *Civilization* est un cas intéressant parce qu'on peut voir à chaque nouvelle sortie ce qu'ils ont amélioré. Mais en fait, ce aussi pourquoi je travaille sur ce sujet-là – j'imagine qu'à présent tu as compris – c'est parce que toute une partie de la recherche part du principe que les joueurs et les joueuses sont pas vraiment conscient de ce qu'il se passe dans le jeu, qu'il y a un système normatif qui s'impose à eux et qui reproduirait notre système normatif actuel, qui soutiendrait donc le non changement on va dire. Moi j'arrive un peu derrière en me disant : « non mais il y a quelque chose qui se passe. On peut pas se limiter à dire qu'ils s'en rendent pas compte ». Moi j'interroge donc la manière dont les joueurs et les joueuses réagissent à ces éléments là - à partir du moment où ils les perçoivent car je ne peux pas juger de cette capacité là. Et du coup, ce qui m'intéressait aussi, c'est que toi tu les perçois bien, tu les analyses bien, tu es capable d'analyser n'importe quel jeu si on te le place devant toi. Je pense que tu es capable d'identifier des thématiques politiques. Et justement tu semblais dire que vu que tu avais l'habitude de vivre ça au quotidien, c'était pas quelque chose qui te posait problème mais que tu avais parfois envie de te diriger vers des jeux plus critiques, tu peux prendre plaisir d'avoir des moments avec des satires ou des petits clins d'œil dans les jeux où il y a de l'humour pour *critiquer* ce genre de choses. Est-ce que tu aurais des choses à ajouter à tout ça ? Est-ce que ça t'évoque des idées ?

Nathan : Pour prendre mon cas personnel, c'est entre guillemets un dommage collatéral d'une réflexion plus globale sur ces questions là. Du coup, quand tu commences à interroger – on va dire pour rester très large – ta place dans le monde : homme, blanc,... Déjà quand tu questionnes ça, tu te dis que peut-être intrinsèquement, je participe à certaines choses. Je vois pas le monde de la même manière que les autres. Et forcément, tu te mets à questionner les choses que tu consommes, d'une manière générale, que ce soit des objets du quotidien mais des loisirs aussi. Je pense que de plus en plus de gens vont se mettre à se poser ces questions là. De plus en plus de gens qui font des jeux vidéo vont se poser ces questions là. On va dire, tout bêtement, mécaniquement, ce sont des choses qu'on va retrouver de plus en plus dans les jeux. Ça me semble logique. Après, est-ce que ça va être bien fait, moi j'en sais rien, mais j'ose espérer que oui. Il y a pas de raisons que ces thématiques soient mieux ou moins bien traitées que d'autres. Ces réflexions seront présentes dans plus en plus de jeux, bien faites ou mal faites. Et j'espère parce qu'à l'heure actuelle, je pense que ce sont des choses importantes. Je pense que les gens, d'une manière générale, sont beaucoup plus sensibles à ce genre de choses qu'on ne le pense et surtout, quand tu commences à leur pointer un truc, ils vont rapidement dérouler la petite pelote. Si tu leur dis : « tiens, dans tel jeu, tel personnage a un comportement qui est pas ouf. Pourtant dans le jeu, tout le monde est ok avec ce comportement. Est-ce que c'est pas problématique ? » Je pense que quand tu poses ça là, les gens vont commencer progressivement à penser de plus en plus à ce genre de choses.

C : C'est aussi intéressant de voir, tout en sachant ces choses, comment... par exemple moi je fais de la recherche là-dessus, donc je vois ces choses, mais je continue quand même à m'amuser avec les jeux, de prendre du plaisir dans tout ça. Du coup, l'idée c'était de voir comment on faisait, comment on négocie ce plaisir de jeu par exemple quand le jeu est sexiste. J'ai une joueuse avec qui j'ai discuté de cela, elle m'a dit, elle joue énormément aux *Sims*, qu'elle ne jouait exclusivement que des personnages féminins et qu'elle utilisait des codes de triche pour contrer le système d'évolution typique « famille, travail, etc. ». Elle agit de sorte à contre l'idéologie générale des *Sims*. Je trouve ça intéressant de voir quelles tactiques vont être utilisées pour continuer de profiter des jeux qu'on aime dont on voit bien avec le temps, avec un regard critique...

Nathan : De toute façon, on négocie en permanence avec nous même, on fait des compromis en permanence dans les jeux autant que dans la vie d'une manière générale. On est dans le monde dans lequel on est, on peut avoir un degré de tolérance plus ou moins important, et s'interdire de jouer avec des jeux qui sont un peu trop complaisant avec certaines choses. Pour reprendre l'exemple de *Hatred*, qui est assez connu, j'en avais entendu parlé... le jeu est pas joué parce que c'est un mauvais jeu. Globalement... c'est comme les blagues... la base d'une blague, c'est d'être une bonne blague et après on décide : « est-ce que c'était pertinent de faire la blague ? » C'est pareil pour les jeux, si de toute façon le jeu est mauvais, tu y joueras pas, quel que soit le propos du jeu il me semble. Il faut déjà passer la barre « le jeu doit être intéressant ». Après, chacun, chacune, on se met les barrières pour les jeux mais comme pour le reste. A un moment, on peut aussi accepter qu'on a plus envie de regarder des films de super héros trop américano-centrés par exemple.

[La dernière demi-heure de l'enregistrement de l'entretien a été malheureusement coupée, le reste de cette transcription est donc complétée avec les quelques notes que nous avons prises :

- *Digression sur le cinéma et la difficulté technique de filmer des personnes à la peau noire à cause d'un manque de formation des techniciens, majoritairement blancs. Comparaison avec l'industrie du jeu vidéo où il serait pertinent de faire faire les jeux par des minorités pour qu'elles puissent transmettre leur vision du monde.*
- *Discussion sur les pratiques des studios de jeux vidéo, notamment le crunch. Focalisation sur CD projekt : comparaison The Witcher et Cyberpunk.*
- *Grande consommation de chaînes Youtube d'analyse des jeux vidéo : pas de chaîne qui analyse les jeux d'un point de vue idéologique spécifiquement. Parfois des commentaires sur l'industrie du jeu vidéo. Lui ont déjà donné envie de jouer à certains jeux auxquels il ne se serait pas intéressé de lui-même.]*