

LE GAMEPLAY, MÉDIUM DU PROCHAIN SIÈCLE?

LE 1 DÉCEMBRE 2010 ADRIEN CARPENTIER

Le gameplay peut apporter plus à une œuvre vidéo-ludique qu'un simple défi à surmonter. Il peut également lui donner du sens et procurer des émotions, au même titre que le montage pour le cinéma.

Si une énième exposition Titien vs. Picasso vous fait bailler d'ennui, allez traîner vos basques au **Palais de la découverte** à Paris. Vous tomberez sur **une exposition consacrée à l'escrime** et destinée aux enfants. On peut y essayer chacune des trois armes de l'escrime, analyser des combats en vidéo et même s'essayer à quelques mouvements. Et comme votre adversaire sera probablement un enfant, il vous sera très facile de le battre.



Mais l'exposition insiste surtout sur « les valeurs véhiculées par l'escrime », à savoir le respect, la maîtrise de soi, l'harmonie du corps et de l'esprit. Bien qu'aucune des trois n'interdise d'empaler un petit enfant sur votre fleuret, on peut être surpris qu'un sport puisse « transmettre des valeurs » à l'instar d'une œuvre d'art ou d'un objet culturel. Pas seulement parce que l'expression sonne comme celle de votre grand-père en échange d'un Werther's Original, mais surtout parce que les réflexes, l'habileté, les compétences physiques et tactiques ne semblent pas, à priori, être de bons médias, voire des médias tout court. On peut facilement admettre et trouver des exemples au fait qu'un livre change le monde. Regarder un film, lire, c'est ouvrir un port de communication avec l'extérieur. Mais suer ?

Le jeu vidéo est d'abord un jeu, et son cœur est le gameplay

La même question se pose pour le jeu vidéo. Car le jeu vidéo, avant d'être le seul vrai support « multimedia », pour employer le terme le plus galvaudé de tous les temps, est d'abord un jeu. Un défi tactique ou physique. Pas loin, au fond, du jeu du cowboy et des indiens auquel jouent **Quick et Flupke** dans un terrain vague. Créer un jeu, c'est créer un univers, c'est-à-dire des règles, des lois. Se prendre pour Dieu. Mais ces règles, à part contraindre et pousser à la performance, peuvent-elles servir à exprimer quelque chose, à transmettre du sens ?

Enlevez à un jeu vidéo ses graphismes, ses dialogues, son scénario, ses effets sonores et sa musique, qui sont chacun autant de médias classiques aux mécaniques culturelles déjà bien rodées et disséquées. Il ne vous restera que ce qui fait qu'un jeu vidéo est un jeu : le gameplay.

Le gameplay, c'est la mécanique d'interaction entre le joueur et le programme. Ce sont les règles du jeu, les réactions du programme aux sollicitations du joueur sur son clavier, sa souris, son pad, ou lorsqu'il bouge ses fesses devant un capteur infrarouge. C'est le fait que Mario court lorsque vous appuyez sur B, saute lorsque vous appuyez sur A, et qu'il tombe dans un trou ou se prend une carapace en plein poire lorsque vous ne coordonnez pas correctement ses mouvements. Sans cette mécanique intrinsèque, ses règles, le jeu vidéo n'est qu'un film, une œuvre musicale ou un livre électronique.

Ne gardez que le gameplay, donc. Et bien, lui aussi nous parle. Ce sont paradoxalement les premiers adversaires du jeu vidéo, sortes d'**animaux préhistoriques partouzeurs de droite**, qui ont les premiers considéré le gameplay comme un médium puissant, qui peut rendre violent, épileptique et brider la concentration à l'école. Et puis, pour contrer les critiques, les gros studios de jeux vidéo ont à leur tour commandité **des études** dans lesquelles on lit ici ou là que les joueurs de FPS (*first-person shooter*, ou **jeu de tir subjectif**) sont susceptibles de prendre des décisions plus rapidement que les autres, ou que les STR (*real-time strategy*, ou **jeu de stratégie en temps réel**) augmentent l'intelligence.

Le gameplay, producteur de sens et d'émotions

Au vu de leurs auteurs, aussi neutres sur le sujet que Jean-Luc Delarue à propos de la cocaïne, on pourrait douter de ces assertions. Pourtant, pensez au jeu de rôle dans lequel vous aviez mis le plus du vôtre : à moins que vous n'ayez carrément perdu votre vie réelle, n'y a-t-il pas quelque chose d'une quête rôliste dans votre vie ? Et pas seulement lorsque vous allez faire un duplicata du formulaire Cerfa B4452 à la préfecture ! N'y avez-vous pas trouvé une certaine inspiration, une mise en valeur de la responsabilité, de l'engagement, du choix ?

Souvenez-vous maintenant des jeux de plate-forme de votre enfance, sans sauvegarde, où la moindre anicroche vous obligeait à tout recommencer des centaines de fois dans une rage qui aurait mis Joey Starr en déroute. Cela n'a-t-il pas, en y réfléchissant bien, sacrément encouragé votre persévérance ? Appris inconsciemment un certain sens de l'effort ou de l'implication ? A moins que vous ayez au contraire aujourd'hui des difficultés à accepter l'échec, et en rendiez **Rick Dangerous** responsable ?



Le gameplay peut apporter plus à une œuvre vidéoludique qu'un simple défi à surmonter, mais également sens et émotions, au même titre que le montage pour le cinéma. Celui de **Ico**¹ par exemple, ce jeu « chef d'œuvre » – pas moins selon la presse spécialisée – de Fumito Ueda, avait une manière particulière de gérer l'interaction entre le petit héros coiffé à la Jamiroquai et sa jeune amie aux petits cris de jouvencelle. Il s'agissait de la tenir par la main en maintenant la touche R1 appuyée, de la tirer à soi quels que soient les dangers et les autres événements du gameplay. Comme l'index d'Adam et celui de Dieu dans La Création d'Adam, la touche R1 incarnait dans Ico un lien humain, la peur de perdre un être cher, et devenait le centre de toutes les peurs et les émotions du jeu. Un tableau de Michel-Ange, probablement pas, mais indubitablement un vecteur d'émotions.

Le gameplay de **Trackmania**², ce jeu de course massivement en ligne à l'esthétique tapageuse, rappelle, lui, par sa furieuse exigence, celui de nos premiers jeux : la trajectoire de course doit être absolument parfaite, sous peine d'un accident qui ruine tous les efforts

entrepris. Il faut bien souvent recommencer à zéro le circuit, à tel point que la plus grosse touche du clavier est dédiée à cette fonction. Des classements par ville, par région et par pays mettent ensuite en perspective votre performance. Il y a quelque chose d'olympique dans Trackmania : rarement un jeu vidéo n'aura autant encouragé la ténacité, la persévérance, l'excellence.



Le Gameplay, un médium à part entière

On est cependant confronté au fait que les jeux obéissent encore à une typologie rigide basée sur le gameplay et imposée par l'industrie. Cette classification du jeu vidéo ne favorise pas l'innovation : à l'instar du cinéma, où une comédie romantique qui n'encouragerait pas la monogamie relèverait du paradoxe, le gameplay d'un FPS ne pourrait pas dire grand-chose de plus que celui d'un autre FPS. Pour trouver des utilisations significatives du gameplay et faire vraiment son intéressant dans les dîners mondains, il faut peut-être déjà aller chercher dans le jeu indépendant. L'un des plus primés du genre, Braid³, propose via ses mécaniques uniques de distorsion du temps, une très belle interprétation des théories relativistes d'Einstein. Dans la même veine, le gameplay d'Osmos⁴ fait véritablement ressentir l'équivalence énergie-masse et pose des questions pertinentes en thermodynamique.

Il serait temps de traiter le gameplay comme un médium à part entière, comme un outil d'expression pour les créateurs et non comme une fatalité racoleuse que les créateurs ne mettent en place que pour intéresser le joueur aux autres médias. C'est ainsi que le jeu vidéo pourrait le mieux s'émanciper des genres imposés par l'industrie.

Il faudrait peut-être au jeu vidéo des Eisenstein, des Riefenstahl ou des Godard pour qu'on prenne en main la puissance signifiante du gameplay, et qu'on l'utilise pour le meilleur et pour le pire. Les WiiMote, Kinect et PS3 move seront peut-être leurs futurs outils.

>> Illustration Flickr CC : **Stéfan, włodi, *n3wjack's world in pixels, Dunechaser, gnackgnackgnack**

1. Ico (2001), sur PlayStation 1, indisponible actuellement mais réédité prochainement [↔]

2. Trackmania Nations (depuis 2006) : sur Windows, gratuit [↔]

3. Braid (2008), sur Xbox Live Arcade, Playstation Network, Windows et Mac [↔]

4. Osmos (2009), sur Windows, Linux, Mac et iPad, 10\$ [↔]

BAROUG

le 1 décembre 2010 - 15:14 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Il existe déjà des grands du gameplay : même Télérama connaît Miyamoto, dont c'est le principal intérêt. Par contre, des nazis, pas à ma connaissance (mais sûrement). De là à dire qu'il faut souhaiter qu'il y en ait...

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

OCTOBRE ROUGE

le 1 décembre 2010 - 18:20 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Le vrai problème à mon sens n'est pas d'affirmer que le gameplay est un médium. Mais plutôt de voir quelles sont les valeurs, les pratiques, les impensés, les cultures que véhiculent les différents gameplay et plus largement le domaine du jeu vidéo. Que nous apprend-il de nous, des autres, du monde, du passé, de l'avenir, etc? Quel est le rôle du jeu vidéo dans nos sociétés?

Rappelons peut-être que le médium (si nous prenons ce terme dans un sens restrictif des sciences humaines, soit un moyen des cultures humaines de transmettre des informations) ne fait pas tout le message (appelons ainsi les informations transportées) mais qu'il le modèle, le conditionne, le transforme pour au final le structurer. Nous savons tous que la télé conditionne par l'usage du langage cinématographique (montage, plans, cadre, acting) les informations que ce média est censé nous donner.

Pour essayer de concentrer ce que je souhaite proposer à votre réflexion:

- *Le jeu vidéo est une pratique culturelle humaine née au 20ème siècle. Elle est à comparer à la peinture, la littérature, le théâtre, le cinéma, la publicité, la BD, etc. Selon moi, ce n'est pas encore un art tel qu'on peut tenter de définir classiquement ce domaine des activités humaines.*

Le jeu vidéo, pratique culturelle (cet art en devenir) pourrait être analysé comme les autres arts : art majeur vs art mineur, qu'est-ce qui fait oeuvre? quelles sont les histoires principales, les valeurs, les thématiques, les symboles? son archéologie, son sens commun, caché, etc.

- *Le médium du jeu vidéo est l'ensemble des moyens et des systèmes-appareils principalement informatiques utilisés pour diffuser le jeu vidéo (ordinateurs, consoles dédiées). Ici l'analyse se complique du fait de la multiplicité des systèmes de diffusion du jeu vidéo et de leur fusion avec Internet qui pourrait être considéré lui comme un méta-médium, un médium machinique en perpétuelle évolution qui, à terme, pourrait être le médium principal.*

Un médium s'analyse aussi avec l'ensemble des acteurs qui le compose (émetteurs, receveurs, diffuseurs, censeurs, contrôle, hacking, systèmes sociaux et institutionnels en rapport avec le médium, quantités, vitesse, qualités, et bien-sûr marché et économie.) Confer la médiologie.

- *Dans ce cadre rapidement posé, le Gameplay pourrait être vu comme le langage particulier au domaine du jeu vidéo. Comme pour la danse, le théâtre et bien sûr le cinéma, nous pourrions analyser le gameplay comme une grammaire, un vocabulaire, une pratique langagière.*

Cette analyse du langage "gameplay" pourrait être compliquée du fait son métissage souvent très poussé avec d'autres langages d'expression dont au principal le cinéma (mais aussi la BD, le jeu de rôle, les sports, le scénario). elle est aussi à mettre en perspective avec la pratique du codage (et ses nombreux langages), avec la théorie du jeu et les maths de l'informatique en général.

La complexité viendrait aussi du fait de la mutation permanente et très rapide subie par le jeu vidéo due au principal aux évolutions des technologies informatiques. le gameplay est un langage qui subit une évolution majeure tous les cinq ans! L'écriture cinéma change fortement tous les 30 ans environ (parole, N&B, couleur, 3D)

Donc pour conclure provisoirement, nous pourrions tenter d'étudier le jeu vidéo comme un champ (pratique et théorique) de la culture humaine en examinant entre autres sa diffusion, sa médiologie afin voir comme celle(s)-ci influence(ent) le champ, puis essayer de trouver les briques élémentaires (de sens?) que constituerait le langage en perpétuelle construction du gameplay. Enfin terminer en bouclant sur l'influence de ce langage sur le champ du jeu vidéo lui-même (par exemple, confer le travail de Gilles Deleuze sur le cinéma et plus particulièrement sur l'image-mouvement et l'image-temps, décodage de grande intelligence d'une partie de la grammaire élémentaire du cinéma et son influence majeure sur le sens d'un film, sur notre système perceptif et au final comme expérience de notre conscience).

VOUS AIMEZ



1

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

JAUNMAKENRO

le 2 décembre 2010 - 10:02 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Ça me semble un poil absurde de restreindre le jeux video au seul gameplay. Parce que le gameplay n'est pas spécifique au jeux video (jeux de plateau, de role, GN...), et parce qu'on ne restreint pas le cinéma au cadrage/découpage ? Ou alors je me goure ? Une oeuvre d'art pour être considéré comme telle doit "réussir par la mise à l'isson ou en discordance de son fond et de sa forme à dégager une signification plus forte, plus profonde, plus efficace qu'un "discours" sur un sujet identique pourrait produire." Un film est plus que la somme d'une histoire, de dialogues, de décors... c'est

la concordance de l'ensemble, la rencontre du fond et de la forme et les renvois de l'un à l'autre qui donne sens à l'ensemble.

Pourquoi en serais t'il différent pour un jeu ? Dans Portal, la relation Chell/Glados (la forme, scénario, dialogue) renvoie à la relation qui lit le joueur au jeu (le fond: le gameplay) et questionne en creux la grammaire du jeux vidéo.

Sans l'un des deux le sens générale du jeu est absent...

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

OLIVIER MAUCO

le 2 décembre 2010 - 12:21 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Intéressant, le débat fait déjà rage en game studies [Raessens, 2006].

Le gameplay n'est pas un médium, mais une rhétorique. Le game design un système d'organisation spatial et incarné en level. Enfin, l'articulation entre procédure, représenté, et pratique est complexe pour le jeu vidéo [Salen et Zimmerman, 2003 en font un bel état de l'art] car il y a imbrication entre mécanique, figuration, et représentation.

Reste que pour certain, la rationalité ludique peut être séduisante, mais sans le triumvirat gameplay game design et level design, on est loin de la ludification. Et si on continue, mettre du médium sur de l'espace n'est pas de ludification. Par contre réécrire l'espace selon les rhétoriques, comme en scénario/museo/graphie, pourquoi pas :)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

PKP

le 2 décembre 2010 - 17:29 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



En tant que joueur, j'observe un certain "retour aux sources" actuellement, avec la mode "rétro" chez les indies (la vague des jeux Flixel, notamment). Le gameplay semble de plus en plus primer sur le côté purement graphique. Hélas, les grands éditeurs, à l'exception de Valve (et de Blizzard, mais c'est un autre débat) semblent se contenter de recycler les mêmes mécaniques depuis Doom/Dune/Zork (entourez la mention correspondant au style).

Pour se concentrer sur les gens qui font bouger les choses, j'ai vraiment l'impression qu'on a deux "écoles" : - Valve, qui fait évoluer des classiques du gameplay (un FPS sans flingues, un TPS coopératif) et compte énormément sur la communauté, tant du côté développement (embauche de modders) que du côté business model (la majorité des titres récents sont quasi-exclusivement multijoueur).

- Blizzard, le "côté obscur" du gameplay, qui optimise sa grosse machine de guerre exactement comme une boîte de Skinner, faite pour être la plus addictive possible.

@Olivier Mauco, "sans le triumvirat gameplay game design et level design, on est loin de la ludification."

Que faites-vous des "classiques" comme Pong, où les aspects game design et level design sont pratiquement inexistantes ?

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

KILLIXS

le 3 décembre 2010 - 4:36 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Un article typique du "nouveau journalisme video-ludique", lamentable et poussif, qui accompagne bien les productions lamentables et poussives "hype" telles que Heavy Rain (un bon de 20 an EN ARRIERE en matière de gameplay, indigne des premiers point and click). Pour une critique ravageuse et sans concession de ce genre d'analyse (le jeu video comme médium, ou comme art (sic), comme si le Jeu, catégorie première et fondamentale de la mystique indienne, avait besoin d'être autre chose que ce qu'il est pour gagner ses titres de noblesse en Occident), voire le site d'Alex Kierkegaard, insomnia.ac.

Le lien ici, pour les clowns qui en viennent même à dépraver le concept de "gameplay" ainsi que de "journalisme video-ludique" (ambiance "Edge"), le lien ici:



http://insomnia.ac/commentary/on_new_games_journalism/

<http://insomnia.ac/commentary/retro/>

<http://insomnia.ac/commentary/retro/>

Ou comment la philosophie comme toujours, donne la leçon à la sociologie, lorsqu'il

s'agit de comprendre ce qui est véritablement en jeu, le jeu ne faisant pas exception.

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE

KILLIXS



le 3 décembre 2010 - 4:40 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Et deux autres, pour la route.

http://insomnia.ac/commentary/cock sucking_videogameland/

http://insomnia.ac/commentary/on_the_genealogy_of_art_games/

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE

OLIVIER MAUCO

le 3 décembre 2010 - 10:03 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK





@pKp : au contraire, pong n'est que du gameplay (haut/bas, suivant une rotation axiale du contrôleur) dans un level design dingue pour l'époque (délimitation du terrain de jeu par l'écran, adéquation entre le support de diffusion et le programme).

Je ne serais pas aussi élogieux pour tennis for two.

Même pac-man, (si un labyrinthe n'est pas du level, je ne sis pas ce qu'il vous faut)! Et le character design a fait date.

@KILLIXS : /feedthetroll/ oui, Huizinga aussi considère le jeu comme catégorie fondamentale, mais à bien lire son texte, le jeu est un idéal-type de la raison humaine. Ce que vous affirmez n'est qu'une construction et une réécriture, car anthropologiquement, le jeu a des fonctions particulières et socialement définies par le groupe (cf. les travaux de Geertz sur le combat de coq balinais, ou de Mauss sur les Alonkas). Les catégories fondamentales n'existent pas. et si l'occident a besoin de justifications, c'est parce que peut-être il y a des différences avec l'Orient... (je vous conseille la lecture des ouvrages d'Augustin Bercque sur l'Asie)

Sinon, pas la peine d'être injurieux, surtout quand on brandit comme argument massue un pâle cross-over école de frankfort /nietzsche reader's digest. Surtout que votre filiation d'heavy rain avec le point'n click me fait sourire tant elle fait preuve d'une inculture vidéoludique à tendance réductionniste. /stopfeedingthetroll/

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE



JINDRA KRATOCHVIL

le 8 décembre 2010 - 9:41 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



L'auteur fait une remarque très intéressante: "Sans cette mécanique intrinsèque [de gameplay], ses règles, le jeu vidéo n'est qu'un film, une œuvre musicale ou un livre électronique."

Elle pourrait également être lue à l'envers: un livre électronique, une œuvre musicale ou un film, structurés par des éléments d'interactivité sur un mode de gameplay, deviennent-ils du coup un jeu vidéo? Ils en sont sans doute plus proches que de leur modèle originel, fondé sur l'indépendance par rapport au spectateur, bref, leur autonomie esthétique. Cette catégorie esthétique fondamentale (occidentale) serait-elle en train d'être dépassée à l'heure de la gamification?

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE

5 pings

Le gameplay, médium du prochain siècle ? | Bolino Croustibat le 2 décembre 2010 - 16:22

[...][...]

Lektum.info » À propos des effets psychologiques du jeu vidéo le 2 décembre

2010 - 17:22

[...] dominantes, j'aime aussi ces quelques lignes, sous la plume d'Adrien Carpentier, encore dans OWNI (quoi, vous ne connaissez pas OWNI, soyez honnis) : Enlevez à un jeu vidéo ses graphismes, ses [...]

Ne faisons pas du jeu vidéo un art – Adrien Carpentier | Blog-Coop le 20 mai 2011 - 13:25

*[...] et de sa réception auprès des publics. Je me souviens avoir contacté Adrien après son article *Le gameplay, médium du prochain siècle ?* sur Owni, pour l'inviter à visiter l'exposition à Evry. Après avoir bravé les tempêtes de [...]*

Ne faisons pas du jeu vidéo un art – Adrien Carpentier | Some Memories by Moossy le 22 mai 2011 - 12:22

*[...] et de sa réception auprès des publics. Je me souviens avoir contacté Adrien après son article *Le gameplay, médium du prochain siècle ?* sur Owni, pour l'inviter à visiter l'exposition à Evry. Après avoir bravé les [...]*

BEST OF | Pearltrees le 10 mars 2012 - 13:08

*[...] Link fait preuve d'un certain talent d'escrimeur Mais l'exposition insiste surtout sur « les valeurs véhiculées par l'escrime », à savoir le respect, la maîtrise de soi, l'harmonie du corps et de l'esprit. Bien qu'aucune des trois n'interdise d'empaler un petit enfant sur votre fleuret, on peut être surpris qu'un sport puisse « transmettre des valeurs » à l'instar d'une œuvre d'art ou d'un objet culturel. *Le gameplay, médium du prochain siècle? » Article » OWNI, Digital Journalism [...]**