émulations
REVUE DE SCIENCES SOCIALES

Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression

Fanny Barnabé, Julien Bazile, Rémi Cayatte

Émulations - Revue de sciences sociales
2019, n° 30, « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ».

Article disponible à l'adresse suivante

https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/genvo

Pour citer cet article

Fanny Barnabé, Julien Bazile, Rémi Cayatte, « Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression », *Émulations*, n° 30, Mise en ligne le 3 septembre 2019.
DOI : 10.14428/emulations.030.08

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain
https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations

ISSN électronique : 1784-5734

PUL PRESSES UNIVERSITAIRES DE LOUVAIN

Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression

Fanny Barnabé[1], Julien Bazile[2], Rémi Cayatte[3]

Cet entretien avec Sébastien Genvo, Professeur à l'Université de Lorraine, membre du Centre de Recherches sur les Médiations (CREM) et de l'Expressive Game Lab, revient sur les enjeux centraux de ce numéro d'*Émulations*, puis les prolonge par l'intermédiaire d'une réflexion sur la notion de jeux expressifs. Cette réflexion prend en partie appui sur le travail de recherche-création de Sébastien Genvo, et en particulier sur le développement actuel de son dernier jeu, *Lie in my Heart*.

*Ce numéro d'*Émulations *est consacré au rapport entre jeux vidéo et société, quelle place le jeu vidéo occupe-t-il selon vous dans nos sociétés contemporaines, est-elle plus centrale aujourd'hui qu'auparavant ?*

SG : Je pense effectivement que c'est un objet qui s'est peu à peu déplacé de la périphérie vers le centre des activités numériques. Le jeu vidéo s'est transformé pour s'adapter à des types de pratiques qui se sont diversifiées depuis son apparition. Les lieux et les publics du jeu vidéo, par exemple, ont évolué pour atteindre aujourd'hui davantage de personnes qu'il y a 15 ou 20 ans. On peut mentionner également une diversification sur le plan du genre des pratiquants et participantes, une question qui se pose aujourd'hui moins que par le passé, même s'il faut aussi souligner des différences de pratique selon les communautés.

L'objet en lui-même recouvre aujourd'hui des acceptions et des définitions qui sont bien différentes de celles que l'on avait l'habitude de voir il y a encore 20 ans. Néanmoins il faut préciser que l'on joue aussi à des objets qui ne sont pas nécessairement définis comme du jeu vidéo, mais qui sont tout de même du jeu sur support numérique. Les processus de ludicisation (Genvo, 2013) du numérique se sont renforcés, et ce par rapport à de multiples enjeux (économiques, politiques, de gouvernance de la vie sociale, etc.), le jeu permettant de créer certaines dispositions chez les individus qui changent leurs rapports aux dispositifs numériques. On peut particulièrement remarquer ce renforcement dans la manière dont des supports comme la micro-informatique, qui ont pu être très connotés comme étant liés à des activités professionnalisantes, ont pu bénéficier d'une transformation des représentations que l'on pouvait en avoir, par le biais de la ludicisation, qui crée des attentes et apposent des connotations sur ces supports. Il faut voir ce type d'évolution sous un angle co-constructiviste, les pratiques transformant les

[1] Université de Liège, Liège Game Lab, Belgique.
[2] Université de Lorraine, CREM, France, Université de Sherbrooke, France.
[3] Université de Lorraine, CREM, France.

objets, qui transforment les pratiques en retour, ce qui génère également la production et la transmission de représentations socioculturelles. Tout ceci participe à disséminer les pratiques ludiques dans les environnements numériques aujourd'hui.

Est-ce qu'on peut envisager les jeux vidéo comme les reflets des sociétés qui les produisent, autant en matière de contenu que de représentations – ce qui serait l'autre facette de cette dynamique de co-construction que vous décrivez ?

SG : C'est une question compliquée puisque, de toute façon, comme toutes formes de création et de représentations, les jeux vidéo reflètent leurs environnements de production. Toute la question étant de savoir à quelle échelle et sur quels sujets portent ces reflets. Puisqu'un jeu vidéo est à présent issu d'une industrie globalisée, ce serait réducteur de prêter uniquement certaines valeurs issues d'une échelle locale (nationale par exemple). L'individu est toujours à l'intersection d'une multiplicité de cultures, et j'ai envie de dire que pour un jeu vidéo c'est la même chose.

Dans *Jeux de rôle : les forges de la Fiction*, Olivier Caïra (2007) se posait la question de savoir pourquoi les jeux de rôles n'ont pas émergé de manière plus large avant la fin du siècle dernier. Une des réponses qu'il apportait était que, pour que ces jeux émergent, il est nécessaire d'avoir une forme d'imaginaire partagé chez les joueurs, la fin du XX^{e} siècle étant une période où ces imaginaires sont partagés à une échelle globale et de manière plus transculturelle que précédemment.

Chaque jeu fait référence d'une certaine façon à son contexte de production, mais la définition de ce contexte peut être fluctuante et dépend de la perspective de recherche que l'on appose sur l'objet. Dans mes travaux j'ai pu travailler par exemple sur les jeux vidéo d'aventures français, qui étaient destinés à un marché très localisé, produits à une échelle nationale, et qui reflétaient certains éléments de la culture de leur époque à cette échelle.

Capture d'écran de SRAM (Hemonic et Hauduc, 1986, tous droits réservés) dans laquelle la solution d'une énigme fait référence au film *Le Quai des brumes* (Carné, 1938)

Ce qui me semble intéressant est surtout de questionner non pas « si », mais « comment » le jeu vidéo reflète son époque, à quelle échelle et suivant quelles logiques. Je crois que ce qu'on appelle la théorie du reflet ne suffit pas à aborder cette question. Le jeu vidéo et le jeu au sens large sont aussi un creuset de la formation de la culture et des liens entre l'individu et la culture, voire de la formation identitaire de l'individu, ce qui est très bien souligné par des travaux en anthropologie ou en science de l'éducation.

Le jeu est à penser comme étant à la fois reflet et matrice, et c'est ce qui est compliqué avec cet objet. Il peut être à la fois outil de socialisation culturelle, pour le jeune enfant par exemple, mais aussi outil de production de culture, une dualité que l'on retrouve autant chez Johan Huizinga (1951) que chez Donald Winnicott (1975). Que ce soit d'un point de vue anthropologique ou pédopsychiatrique, pour reprendre ces deux exemples, il y a eu toujours eu le postulat que le jeu forme la culture, et c'est le cas également pour le jeu vidéo. C'est ce que l'on voit très bien, pour poursuivre dans une perspective anthropologique, avec les pratiques comme le *cosplay*, ou les cultures médiatiques qui se développent autour du jeu vidéo. Je pense notamment à l'*e-sport*, qui participe d'une médiatisation – et d'une spectacularisation – de pratiques vidéoludiques. Il y a eu de véritables laboratoires d'expérimentations culturelles dans ce domaine, qui sont plus ou moins entrés en friction ou en complémentarité avec les cercles technologiques et économiques du jeu vidéo en tant qu'industrie, comme ont pu le souligner Stephen Kline, Nick Dyer-Witherford et Greig de Peuter (2003).

Les jeux vidéo participent ainsi de la formation culturelle des individus, on peut le voir dans la manière dont certains joueurs investissent d'une charge émotionnelle forte certains jeux, ce qui a des incidences dans leurs trajectoires et parcours de vie. On ne peut pas cependant surdéterminer le rôle de l'objet en ignorant d'autres facteurs. C'est pour cela que je tiens à développer dans mes travaux de recherche une réflexion sur l'éthique du *game design*, et sur ce que j'appelle le *play design* (Genvo, 2013). C'est-à-dire quels sont les systèmes de valeurs qui sont véhiculés par le jeu vidéo, ce que les individus en font et comment cela fait écho ou pas avec leurs propres représentations culturelles et mentales. La perspective éthique de l'étude du *game design* s'impose ainsi, non pas en tant que jugement de valeur de la part du chercheur, mais davantage comme une volonté d'analyser et de comprendre les valeurs qui sont transmises par le jeu et qui forgent les pratiques qui y sont associées.

En lien avec l'idée de jeu (vidéo) comme creuset d'une signification culturelle partagée, est-ce qu'on pourrait également considérer ce dispositif comme le creuset de significations sociales, de manières d'être dans la société (que ces jeux soient sérieux ou non) ?

SG : Oui, il suffit de voir le succès qu'est actuellement un jeu comme *Fortnite* (Epic Games, 2017), par exemple, pour se dire que le jeu vidéo est aussi un outil de socialisation, tout comme le jeu au sens large ainsi que la plupart des formes de cultures de consommation médiatique. On consomme des médias aussi parce que ce sont des outils puissants de socialisation directs ou indirects. Qu'il s'agisse de jeux vidéo, de séries

télévisées, de cinéma ou de bandes dessinées, il y a, même sans socialisation directe, de potentiels phénomènes d'appartenance à une communauté qui a des pratiques similaires et dans laquelle on aspire à s'identifier ou à se retrouver. Il y a encore des études à mener sur les spécificités des formes particulières de socialisation des joueurs, voire des jeunes enfants, dans la continuité de travaux existants en sociologie.

Dans le prolongement de ce type de travaux, la perspective que je développe est de placer le point focal sur la dimension ludique, c'est à dire une approche ludologique – non pas au sens structuraliste avec lequel ce terme a pu être employé – mais au sens de ce qui fait l'identité ludique d'un objet, qui étudie ce qui fait qu'une pratique ou une situation recouvre une dimension ludique à une époque et dans un lieu donné. Pour le dire autrement, il s'agit d'analyser la fonction, le sens ou le rôle que des individus donnent à ces objets ludiques, la manière dont ces objets présentent un « éthos ludique » (Genvo, 2012) et se présentent en tant que jeux. L'enjeu dans cette perspective est de se repositionner dans différents contextes au sein desquels la question de ce qui « fait jeu » peut être différente d'aujourd'hui. Je suis souvent impressionné par le fait que toute la terminologie que l'on trouve dans des magazines spécialisés des années 1980 pour décrire ces jeux n'est en partie plus employée de nos jours. Le terme de « jeux de tableaux » est quelque chose qui a été par exemple remplacé par « jeux de plateformes ». Ce type d'exemple permet d'interroger la façon dont différents contextes « font sens » de ce qu'est le jeu (vidéo), auprès de différents publics avec différentes attentes, et comment les jeux eux-mêmes essaient en retour de correspondre à cette production de sens. L'enjeu étant pour moi de partir de la dimension et de l'identité ludique des objets et des pratiques, dans une approche compréhensive, pour déboucher dans un second temps sur ces questionnements en termes de socialisation et de sens attribué à l'activité ludique dans un contexte donné.

Une des questions étudiées dans vos travaux et au sein de l'Expressive Game Lab à l'Université de Lorraine est la dimension expressive de ces objets et pratiques ludiques : est-ce que vous pouvez nous en dire plus sur cette dimension et sur la manière de l'analyser ?

SG : Ce questionnement s'inscrit dans la continuité de ce que j'ai esquissé jusqu'ici dans cet entretien : la question de l'expressivité revient à se demander ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression à part entière. La question des manières dont le jeu véhicule des normes culturelles, des représentations du monde et des valeurs est centrale dans mes travaux depuis leur début, comme l'est la problématique inverse : comment le jeu permet aux individus d'exprimer leurs propres représentations du monde et valeurs. L'interaction, la rencontre entre l'objet et l'individu participe ainsi de ce que l'on pourrait appeler une expression vidéoludique. Dans mes travaux, j'envisage en particulier cette question sous forme de recherche-création. Je suis en train de développer un jeu dans le cadre de mes recherches qui questionne très concrètement la manière dont un individu peut témoigner d'une expérience individuelle par le jeu, de son vécu d'une expérience particulière. Ce jeu a une dimension autobiographique et me permet de ré-

fléchir sur les possibilités autobiographiques fournies par le dispositif jeu vidéo. Mais comme il s'agit de jeu, l'utilisateur s'attend à avoir une part de liberté, de créativité et d'appropriation. C'est d'ailleurs ce que les jeux sérieux et certains pans de la gamification axés sur le transfert de compétences et de messages n'ont pas entièrement compris. Pour qu'il y ait jeu, il y a besoin de formes d'appropriation et de créativité, ce que l'on retrouve particulièrement chez Winnicott (1975).

L'analyse de l'expressivité dans un jeu vidéo amène des questionnements sur la manière dont un jeu véhicule, au-delà d'une intention de l'auteur, des représentations et systèmes de valeur à partir d'un système de règles (*game*), mais aussi des espaces qu'ils laissent au jeu (*play*). Cette question d'espace et de distance est d'ailleurs travaillée par d'autres collègues, notamment Maude Bonenfant (2013). C'est aussi quelque chose sur lequel j'ai beaucoup travaillé, sur la manière dont un *game designer* configure la distance entre joueur et espace de jeu, et la manière dont le joueur va s'immiscer dans cet espace, ce que j'appelle du *play design*. Il s'agit non seulement de la distance en tant qu'espace réflexif pour le joueur, mais aussi en tant qu'espace laissé à l'exploration et à la créativité de ce dernier, au sens des marges de manœuvre (Cayatte, 2016).

On retrouve, en étudiant ces espaces entre jeu et pratique, une dynamique de co-construction entre le *designer* et le joueur, le premier laissant une forme de distance et le second s'y immisçant jusqu'à éventuellement y déployer sa propre expressivité. Ces questions se posent par exemple dans le jeu que je suis en train de développer, *Lie in my Heart*, dans lequel une des scènes consiste pour le joueur à annoncer à un enfant le décès de sa mère. Dans cette scène, j'aurais pu imposer une certaine vision du monde, faire que le joueur explique par exemple ce décès, face aux questions de l'enfant, par une vision du monde qui pourrait être athéiste, ou à l'inverse empreinte de religion, comme certains jeux le font. Dans mon cas j'ai décidé de laisser au joueur le choix dans la manière d'expliquer à l'enfant, et les choix qui sont faits pas le joueur orientent certains dialogues ultérieurs, en laissant au joueur l'initiative sur le plan des grilles de lecture et des systèmes de valeurs face à une situation comme celle-là. Même si on impose toujours plus ou moins certaines choses, il faut penser à ce qui relève des contraintes et des libertés, ce qu'on permet au joueur ou non d'importer dans le jeu. Umberto Eco posait déjà cette question dans *Lector in Fabula* (1985 [1979]) en abordant les possibilités de « faire violence » à un texte ou au contraire d'entrer dans une logique de coopération textuelle, le *game designer* pouvant paramétrer un degré plus ou moins fort de coopération possible.

Ce sont toutes ces questions que l'on retrouve dans la notion d'expressivité. Pour moi, le concept de jeu expressif en tant qu'objet de recherche partait dans ce cas du constat d'un manque de concept pour penser et forger la réalité, comme l'évoquent Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Qu'est-ce que la philosophie* (1991). La notion d'expressivité permet ainsi de penser ces types de jeux, qui parlent du réel, qui n'essaient pas de nous convaincre d'un message préétabli sur ce réel, mais qui visent plutôt à interroger le joueur sur ce réel pour lui laisser apporter ses propres réponses.

Les jeux expressifs sont pour moi des jeux qui présentent des problèmes sur des sujets liés à la vie quotidienne, et qui permettent au joueur de réfléchir et de formaliser ses propres solutions aux problèmes présentés. Ces solutions peuvent être formalisées dans le jeu, comme elles peuvent l'être dans la réalité, en profitant du fait que le jeu soit une « aire intermédiaire d'expérience » (Winnicott, 1975). Ce qui différencie jeux sérieux et jeux expressifs tient en particulier au fait que ces derniers n'ont d'ailleurs pas forcément cette intention préalable de transfert vers le réel, mais visent plutôt à questionner le réel.

Est-ce qu'au-delà d'une catégorisation on pourrait parler de « dose » d'expressivité dans le cas de certains jeux ?

SG : D'une certaine façon oui, mais il y a quand même à mon sens une différence dans le discours qui entoure le jeu entre des productions comme la première trilogie *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012) et *Papers Please* (Lucas Pope, 2013), ce dernier incitant davantage le joueur à produire du lien avec le réel. C'est ce que montre très bien Gabrielle Trépanier-Jobin dans son article consacré aux différences entre jeux sérieux, expressifs et persuasifs (2016), lorsqu'elle souligne qu'il faut questionner l'imbrication de différentes échelles, notamment celles des contextes de réception et de présentation, l'objet en lui-même, etc. Je partage avec elle l'importance accordée au fait d'éviter d'essentialiser les jeux, par exemple en définissant hâtivement tel jeu comme expressif et tel autre comme ne l'étant pas. La notion de continuum expressif-persuasif chez Esteban Giner (2019), présente dans ce numéro d'*Émulations*, peut être une manière intéressante d'interroger l'expressivité.

Mais, sans le concept de jeu expressif, j'ai tout de même l'impression d'un manque. Par exemple dans son ouvrage, Ian Bogost (2010) parle de « jeux artistiques », et ce qu'il désigne à travers cette notion recoupe en partie ce que je j'entends par celle de jeu expressif. Mais l'idée de jeux artistiques renvoie à d'autres réalités qui ne sont pas nécessairement ce que je pointe avec la notion de jeu expressif et, sans cette dénomination, il me semble qu'il manque un concept pour désigner et penser certains phénomènes, au sens de Deleuze et Guattari que je citais précédemment.

Ce qui m'intéresse également est la manière dont ce concept de jeu expressif peut être lié à une perspective créative, afin de témoigner sur ces problématiques sans pour autant apporter de réponses préétablies à celles-ci. L'enjeu étant d'interroger le joueur, de lui faire ressentir des émotions, voire de lui permettre de s'y retrouver émotionnellement. Dans les premières analyses d'usage que j'ai effectuées de *Lie in my Heart*, ce qui m'a par exemple interpellé, c'est que dans certains des premiers retours, l'expression « je m'y suis retrouvé » est revenue à plusieurs reprises. Le fait que ces joueurs « s'y retrouvent » serait pour moi l'un des marqueurs des jeux expressifs, des jeux dont l'éthos ludique particulier permet aux joueurs de s'y retrouver, avec leurs propres systèmes de valeurs et leurs propres représentations du monde.

Le fait de pouvoir engager émotionnellement un individu par l'intermédiaire d'une expérience ludique et esthétique pourrait de ce fait s'approcher également d'une expérience édifiante, d'en apprendre plus sur lui-même et sur le monde. Les jeux expressifs, en pouvant nous aider à mieux nous comprendre, à mieux comprendre ce qui nous entoure et la société dans laquelle on évolue, pourraient se rapprocher de ce qu'à mon sens on attend de l'art. S'interroger sur l'expressivité des jeux vidéo c'est également en interroger la potentialité artistique, qui est pour moi lié à des enjeux de recherche. L'art vidéoludique est aussi un art dans lequel le joueur doit pouvoir se retrouver, s'exprimer.

Bibliographie

Bogost I. (2010), *Persuasive Games*, Boston, The MIT Press.

Bonenfant M. (2013), « La conception de la 'distance' de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n° 1. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : https://journals.openedition.org/sdj/235.

Caïra O. (2007), *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions.

Cayatte R. (2016), « L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo », *¿ Interrogations ?*, n° 23. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : https://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus.

Deleuze G., Guattari F. (1991), *Qu'est-ce que la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit.

Eco U. (1985 [1979]), *Lector in Fabula*, Paris, Grasset.

Genvo S. (2012), « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, n° 62, p. 127-133.

Genvo S. (2013), « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : https://journals.openedition.org/sdj/251.

Giner E. (2019), « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo : le cas de la récession de Possum Springs », *Émulations*, n° 30.

Huizinga J. (1951 [1938]), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G. (2003), *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press.

Trépanier-Jobin G. (2016), « Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games », *Kinephanos*, n° spécial : Exploring the Frontiers of Digital Gaming. En ligne, consulté le 28 mai 2019. URL : https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/.

Winnicott D. (1975), *Jeu et Réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard.