

LES *NEWSGAMES* : MISE EN JEU(X) DE L'ÉCRITURE JOURNALISTIQUE

Monica Baur¹ & Thibault Philippette²

Nous abordons dans un premier temps les caractéristiques du jeu et des *serious games* permettant de comprendre le phénomène des *newsgames*. Notre propos sera illustré par des analyses de dix jeux d'actualité sortis entre 2008 et 2017. Dans un second temps, nous détaillerons les particularités de la création de telles productions dans le domaine du journalisme. Pour ce faire, nous avons récolté l'avis de journalistes et d'experts ayant contribué à ce type de réalisation. Ce travail se termine sur quelques pistes de réflexion permettant de mieux comprendre ces formats ludiques et leur rhétorique procédurale, et ce qu'ils peuvent offrir comme « nouvelles » modalités expressives du journalisme d'opinion.

Incarner une Syrienne forcée de quitter son pays pour appréhender les difficultés rencontrées par les réfugiés, une personne explorant une ville basée sur l'industrie pétrolière pour réfléchir à ses enjeux, ou encore un patron amené à gérer sa communication de crise afin de comprendre le rôle d'un expert en relations publiques : c'est notamment ce que proposent des jeux créés à partir de l'actualité. Ils sont présentés comme étant

1 Monica Baur est chercheuse à Institut des civilisations, arts et lettres (INCA) de l'Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve (Belgique).

2 Thibault Philippette est chargé de cours à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve (Belgique).

des « *newsgames* ». Ils permettent à un internaute de manipuler l'information mise en forme de manière ludique.

Les *newsgames*, qui constituent une modalité particulière de mise en forme de l'information à travers le jeu, s'inscrivent au cœur des nouvelles pratiques journalistiques sur le web : webdocumentaires, projets transmédias, récits interactifs... sont autant de contenus liés au développement de différents formats en ligne. L'enjeu repose également dans la captation de nouveaux publics, plus familiers avec les outils technologiques : « L'approche vidéoludique de l'information est un exemple significatif de l'évolution de la culture de l'information et des pratiques en gestation de consommation de l'information » (Blanchard *et al.*, 2011, p. 101).

Dans le cadre d'un mémoire de fin d'études (Baur, 2018), nous nous sommes ainsi intéressés aux jeux journalistiques intégrés dans un navigateur web, qui appliquent les mécanismes du jeu vidéo (avatar, score, etc.) à un référent réel. Ce travail a souhaité dégager les particularités d'une alliance entre le jeu vidéo et l'actualité, dans un cadre journalistique et documentaire. La question centrale fut la suivante : *comment l'écriture vidéoludique est-elle exploitée dans la conception d'un objet médiatique journalistique et documentaire, en tant qu'outil d'interprétation de la réalité ?* Nous nous sommes pour cela concentrés d'une part sur les *current event games*, portant sur l'actualité immédiate, d'autre part sur les jeux documentaires ou *docu-games*, sur des sujets de type « magazine ». *In fine*, ce précédent travail s'est axé sur le *newsgame* comme nouvelle forme de narration et nouveau type d'écriture journalistique.

Cet article synthétise et prolonge ce mémoire en partant des caractéristiques du jeu et du *serious game* pour comprendre le *newsgame* et ensuite présenter les particularités de la création d'un tel contenu dans le domaine du journalisme. Nous verrons comment le *newsgame* peut impliquer le public autour d'une question d'actualité et susciter l'empathie. Enfin, nous décrirons le système de jeu comme nouvelle modalité expressive. Le *newsgame* est effectivement capable de constituer un outil pour le journalisme d'opinion, c'est-à-dire un type de presse recouvrant

des textes exprimant les idées et orientations de son auteur (chroniques, éditoriaux, etc.), à travers une rhétorique particulière, la rhétorique procédurale.

Des études de cas et des entretiens ont servi ce travail. Notre corpus englobe dix jeux, réalisés entre 2008 et 2017³, présentant une intention sérieuse d'information et basés sur des faits réels.

Ensuite, nous avons interrogé Florent Maurin, ancien journaliste et fondateur de *The Pixel Hunt*, créateur de jeux documentaires ; Olivier Maucó, consultant en *gamification* et concepteur de jeux sérieux ; Patrick Séverin, producteur et réalisateur, notamment du webdocumentaire *Les Nouveaux Pauvres* ; et enfin Robin Kwong, chef de l'offre numérique au *Financial Times* et l'un des concepteurs de *The Uber Game*. Les entretiens avec les experts ont été réalisés au milieu de l'année 2018.

1. Le newsgame, l'alliance du jeu sérieux et de l'actualité

1.1. Les caractéristiques formelles du jeu

Le jeu semble constituer un ressort universel, exploité tant par les animaux que par les humains, à différents degrés de complexité (Smith, 1982). L'essence même du jeu serait caractérisée par le *fun* (Fizek, 2014), terme impossible à traduire en français. Ce caractère intrinsèque et naturel du jeu impliquerait la compréhension intuitive de mécanismes ludiques. Ceux-ci apparaissent également occuper une place importante dans nos pratiques culturelles, où les industries du jeu ont pris de l'importance depuis quelques décennies (Di Filippo, 2014, p. 282). Il n'existe pourtant pas, dans les études du jeu, de perspective unifiée qui donnerait à celui-ci des caractéristiques tangibles et partagées. Que du contraire, plusieurs perspectives se côtoient, notamment entre celles proposées par

3 Voyage au bout du charbon (2008), Prison Valley (2009), Fort McMoney (2013), The Refugee Challenge (2014), Jeu d'influences (2014), Sauvons le Louvre (2014), Syrian Journey (2015), ISIS The End ? (2016), Le Bon, la Brute et le Comptable (2017), The Uber Game (2017). Notre sélection s'est opérée sur base de recommandations du blog SeriousGame (<http://blog.seriousgame.be/>) et du site The Pixel Hunt (<http://www.thepixelhunt.com/fr/author/admin>).

les tenants des (*computer*) *game studies* (Aarseth, 2001) et celles des *play studies* (Triclot, 2011). Dans cette première perspective, le jeu est avant tout pensé comme un système formel au travers duquel les joueuses et joueurs vont inscrire leur activité. Autrement dit, le jouer (*play*) est en quelque sorte subordonné au contexte de jeu (*game*). On retrouve cette perspective par exemple chez Salen et Zimmerman lorsqu'ils définissent un jeu comme « [...] un système au travers duquel les joueurs s'engagent dans une forme artificielle de conflit, définie par des règles, et qui aboutit à un résultat quantifiable » (Salen & Zimmerman, 2003, p. 96, notre traduction). Le jeu est alors caractérisé essentiellement comme un système de règles créant des moyens d'action limités (Suits, 2005) et induisant un contrôle de forces menant vers une forme de déséquilibre final (Avedon & Sutton-Smith, 2015). Comparativement à cette première perspective, la deuxième plus « culturelle »⁴ (Zabban, 2012) considère avant tout le jeu comme une activité humaine particulière. Cette perspective a notamment été défendue par des auteurs comme Johan Huizinga et Roger Caillois. Dans *Homo Ludens*, par exemple, Huizinga définit le jeu comme :

[...] une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. (Huizinga, 2008 [1938], p. 31)

À travers cette perspective du jeu, le jouer (*play*) est vu comme la forme constitutive et le jeu (*game*) n'en devient qu'une forme instituée et structurée. Le jeu est pour ainsi dire subordonné au jouer. Sans pour autant prétendre à l'exhaustivité des positionnements,

4 L'auteure distingue les approches formelles portées par les *game studies* anglo-saxonnes au début des années 2000, des approches culturelles plus anciennes inspirées d'études socio-anthropologiques des pratiques de jeu.

une troisième perspective plus phénoménologique peut être identifiée chez certains philosophes comme Jacques Henriot, pour qui l'essence même du jeu n'est pas tellement dans l'activité observable ou le système d'objets et les règles qui l'entourent, mais bien dans l'état d'esprit dans lequel entre le joueur (Henriot, 1969, 1989). À côté de ses dimensions culturelle ou matérielle, les caractéristiques fondamentales du jeu sont alors de l'ordre de l'expérientiel, renvoyant par exemple au « second degré » ou au caractère « frivole » du jeu (Brougère, 2005). Le jeu relève pour ces auteurs d'une (e)idéologie (dans le sens de l'*eidos* chez Husserl) associée à certaines expériences, dont les discours peuvent varier (Sutton-Smith, 1997) selon les circonstances et l'espace-temps, mais qui seraient rapportées en des termes similaires par des joueurs durant leur activité (De Koven, 2013). Autrement dit, il n'y a pas ici de rapport de subordination entre le jeu (*game*) et le jouer (*play*), mais plutôt l'émergence d'une « idée de jeu » dans l'esprit des joueurs « jouant » (Henriot, 1989).

1.2. L'association du jeu et du sérieux

L'appellation « jeux sérieux » (*serious game* en anglais) s'est répandue dans les années 2000, « [...] pour désigner des applications informatiques à finalité utile utilisant les ressorts du jeu vidéo » (Schmoll, 2011, p. 158). Ce genre désigné regroupe en pratique un ensemble assez hétérogène de visées « sérieuses » : défense, santé, éducation, publicité, activisme politique, etc. (Alvarez & Michaud, 2008). D'un point de vue formel, ces jeux rassemblent à la fois des formats « ludo-éducatifs » où la mise en forme scolaire du savoir est au cœur des mécaniques du jeu, et d'autres part des cas où une structure de divertissement comme un moteur de jeu est détournée en vue d'inclure d'autres visées (Berry, 2011). C'est notamment le cas du jeu militaire américain de propagande *America's Army*, souvent cité en précurseur du genre (Nieborg, 2004). Notons que le jeu sérieux ne se limite pourtant pas à la sphère vidéoludique : avant que la dénomination pénètre ce domaine, les simulateurs et les jeux vidéo éducatifs ont commencé à se développer dès les années 1970 (Schmoll, 2011).

D'un point de vue plus culturel, le fait de parler de « jeux sérieux » relève, pour plusieurs auteurs, de l'oxymore (Brougère, 2012; Lavigne, 2016; Schmoll, 2011). En cherchant à éduquer, informer ou persuader, les « jeux sérieux » semblent entrer en contradiction avec ce caractère désintéressé et improductif du jeu que l'on retrouve notamment dans la définition proposée par Huizinga (cf. supra). Mais comme le relève Laurent Di Filippo, les deux sphères du jeu et du sérieux se sont mêlées depuis longtemps (Di Filippo, 2014). Dans une perspective plus phénoménologique, le *serious game* se définit également par l'attitude que l'on adopte face à lui. Patrick Schmoll avance que c'est le joueur qui fait le jeu, en même temps que l'intention du concepteur : « Le jeu sérieux est le lieu d'une rencontre entre l'intention sérieuse du concepteur et l'intention ludique du destinataire final pour lequel il le conçoit » (Schmoll, 2011, p. 159). Le jeu sérieux semble ainsi résulter d'un contrat de communication particulier, avec d'un côté une volonté d'éduquer, de persuader ou d'informer de la part des créateurs, qui prédomine celle de divertir purement et simplement ; de l'autre le bon-vouloir d'entrer dans le jeu de la part du récepteur, qui identifie l'activité comme potentiellement plaisante malgré ses objectifs utilitaires. Dans le cas du *newsgame*, les décisions des concepteurs s'opèrent à partir d'un matériau de type journalistique, destiné à s'insérer dans un dispositif informatique, en vue de rendre l'information disponible et accessible.

1.3. Le cas des newsgames

Ian Bogost, Simon Ferrari et Bobby Schweizer ont établi l'état de la question dans leur ouvrage *Newsgames : journalism at play*. Pour eux, le *newsgame* « [...] suggère toute intersection entre le journalisme et le jeu » (Bogost et al., 2010, p. 13, notre traduction). Dans le cadre de cette recherche, nous nous sommes intéressés à deux formes majeures de ces jeux d'actualité : les *current event games* et les jeux documentaires. Dans le premier cas, les *newsgames* concernent une actualité « chaude » (ils se centrent sur une information et se conçoivent dès lors généralement au sein d'une rédaction, pensons au cas des *Décodeurs* du Monde.

fr) ; dans le second, ils portent sur une actualité davantage de type magazine et documentaire (le travail s'opère sur un plus long cours, est plus global, et se trouve aux mains de sociétés de production audiovisuelles).

1.3.1. *Les current event games*

« Les *current event games* sont des œuvres courtes et rapides à consommer, généralement intégrées à des sites web, utilisées pour transmettre de petits éléments d'informations ou d'opinions. Ils sont l'équivalent newsgame d'un article ou d'une colonne⁵. » (Bogost et al., 2010, p. 13, notre traduction). Pour les auteurs, il existe trois types de *current event games* : les *tabloid games*, qui se présentent comme des versions jouables d'une information-magazine (*soft news*) avec des sujets portant sur l'actualité *people* ou le sport. Les *reportage games*, qui sont la traduction en jeu vidéo d'un article de presse ou d'un reportage télévisuel. Ils ont un but d'éducation et non de persuasion, à l'inverse des jeux éditoriaux que nous verrons plus loin. Ils diffèrent également des jeux documentaires, car ils sont réalisés à plus petite échelle, lorsque l'événement est encore en cours. C'est le cas de *Food Import Folly* (Persuasive Games/The New York Times, 2007) où, en tant qu'inspecteur de la *Food and Drug Administration*, le joueur doit contrôler les importations de nourriture afin d'éviter tout risque de contamination. Enfin les *editorial games* sont des « [...] *current event games* qui portent un discours ou qui tentent de persuader les joueurs d'une manière ou d'une autre » (Bogost et al., 2010, p. 15, notre traduction). Un exemple est *September 12th*, sorti à l'automne 2003, de Powerful Robot, et réalisé par Gonzalo Frasca. Il est considéré comme l'équivalent des colonnes éditoriales et des *political cartoons*, c'est-à-dire les dessins de presse (Treanor & Mateas, 2009). Dans *September 12th*, le joueur a la possibilité d'éliminer des terroristes en lançant des missiles. Lorsqu'un civil est tué par accident, d'autres civils deviennent eux-

5 Dans le sens anglo-saxon de *column*, c'est-à-dire d'une rubrique tenue par un auteur ou un éditorial.

mêmes des terroristes. Finalement, il y a plus de terroristes que de civils. Ce jeu se fait le véhicule de l'argument suivant : la violence engendre davantage de violence. Pour transmettre cette opinion, la mécanique du jeu rend impossible une victoire du joueur. Selon Bogost, c'est un exemple de *rhétorique procédurale de l'échec* (Bogost *et al.*, 2010, p. 11).

En résumé, nous retiendrons de ce point que les *current event games*, par la procéduralité propre au jeu vidéo (nous reviendrons plus loin sur cet aspect), servent à transmettre l'opinion d'un auteur sur un événement en cours. Cependant, plus les *newsgames* se complexifient, plus il est difficile de continuer à les comparer aux *political cartoons*. Par exemple, le jeu *Bacteria Salad* (Persuasive Games/The Arcade Wire, 2007), concernant la présence de la bactérie E. Coli dans les épinards en 2006, demande au joueur de gérer un business agricole tout en évitant de causer des maladies aux consommateurs. On doit y jouer plus longtemps que *September 12th* et la solution proposée au problème de la contamination agricole est plus détaillée. Dans *Playing Politics : Videogames for Politics, Activism, and Advocacy* (Bogost, 2006), Ian Bogost se penche sur la manière dont certains jeux vidéo ouvrent une nouvelle perspective sur des sujets plus politiques, justement par leur capacité à représenter des systèmes de nature complexe. À ce titre, par rapport aux *current event games* qui portent sur des événements particuliers alors qu'ils se produisent, les *jeux documentaires* les traitent après qu'ils se soient passés et ont, selon l'auteur, une portée beaucoup plus globale (Bogost *et al.*, 2010, p. 152).

1.3.2. Les jeux documentaires

Tracy Fullerton, dans *Documentary Games : Putting the Player in the Path of History* (Fullerton, 2008), se réfère aux quatre principales tendances de la forme documentaire selon Michael Renov, l'auteur de *Theorizing Documentary* : noter, révéler, ou préserver ; persuader ou promouvoir ; analyser ou interroger ; et enfin exprimer. Comme le relèvent Ian Bogost et Cindy Poremba (2008), les possibilités vidéoludiques semblent offrir un autre

terrain pour cette forme d'expression. Tracy Fullerton analyse plusieurs jeux et prend notamment l'exemple de *Medal of Honor : Rising Sun* (2003) sur Playstation 3, un jeu vidéo *mainstream* qui fait revivre l'attaque de Pearl Harbor. Généralement, un jeu documentaire demande au joueur de cheminer à travers l'histoire présentée et de remplir la mission qui lui est allouée (Lavigne & Benezech, 2016). Le jeu peut aussi lui laisser une plus grande liberté, pour faire évoluer le documentaire au gré de ses déplacements et de ses choix. Dans ce cas, Bogost et Poremba (2008) ont mis en avant certaines questions soulevées par la forme du jeu documentaire, notamment celles de la responsabilité des créateurs et de la littératie médiatique (*media literacy*) des participants, cette dernière les rendant capable de différencier les faits de leur traitement. On peut illustrer cela à travers le cas *JFK Reloaded* (Traffic Software, 2004) qui recrée l'assassinat du président John Fitzgerald Kennedy le 22 novembre 1963. Joost Raessens (2006, p. 213) a réalisé que, pour obtenir un score élevé, le joueur devait s'adapter à la version des faits rapportée par la Commission Warren, et donc va devoir tuer le président avec trois balles, comme Lee Harvey Oswald. Le jeu vidéo est ainsi capable d'une forme de « réalisme social », pour reprendre l'expression d'Alexander Galloway (2004). Engager la réalité de cette manière favoriserait l'expérience d'un événement via l'immersion du joueur (Raessens, 2006, p. 217).

En résumé, nous nous concentrons dans cet article sur deux formes de *newsgames*, d'une part les jeux éditoriaux portant sur des événements en cours, comparables aux dessins de presse et aux éditoriaux de journaux, d'autre part les jeux documentaires traitant d'événements passés et reconstituant cette réalité. Nous allons à présent nous intéresser aux ressources de l'écriture vidéoludique, pour comprendre comment, selon leurs concepteurs, la simulation et un récit enchâssé permettent d'impliquer le joueur-consommateur d'informations dans une actualité présentée en tant que système.

2. Écrire un *newsgame*

2.1. *L'actualité mise en jeu(x)*

Les journalistes présentent généralement l'actualité sur le mode du discours : un début, un milieu et une fin... sous forme d'article, de dépêche ou de reportage. Le jeu vidéo permet une autre manière de transmettre l'information de façon plus délinéarisée, sur le mode de la discussion. Pour Olivier Mauco, le jeu vidéo dans ce domaine est adapté pour « *tout ce qui est économie, le fonctionnement [du système] et l'impact d'une décision sur celui-ci [...].* » (Entretien avec Olivier Mauco, le 18 juillet). Patrick Séverin renchérit en soulignant que cela peut toucher à : « *[...] tout ce qui est complexe : schéma de prise de décision, questions humanitaires, etc.* » (Entretien avec Patrick Séverin, le 17 juillet). Pour Robin Kwong, ce choix de format dépend de l'histoire que l'on veut raconter : « *Je pense que les newsgames sont particulièrement adaptés pour expliquer et pour aider les gens à comprendre les systèmes ainsi que les règles qui les régissent* ». (Entretien avec Robin Kwong, le 10 août, notre traduction). L'analyse de notre corpus de jeux témoigne du fait que le *newsgame* porte sur des sujets d'un certain degré de complexité et pouvant être délinéarisés. Par exemple, la crise des réfugiés syriens dans *Syrian Journey* (BBC, 2005) ou *The Refugee Challenge* (The Guardian, 2014), une ville-champignon ayant émergé suite à la découverte de sables bitumineux et à leur exploitation par l'industrie pétrolière (*Fort McMoney*), la nouvelle économie dite « collaborative » (Philippette, Collard et Klein, 2016) dans *The Uber Game* (The Financial Times, 2017), etc.

2.2. *L'écriture d'un newsgame : entre simulation et représentation, entre factuel et fictionnel*

Après une enquête journalistique « classique » et l'étape de la documentation, l'objectif des concepteurs de ces *newsgames* est de problématiser le sujet. C'est « *comprendre la tension au*

cœur d'un sujet » (Entretien avec Florent Maurin, le 7 juin) et la représenter à travers les mécanismes d'un jeu vidéo. Le journaliste doit dès lors revêtir la casquette de *game designer* pour construire les règles du jeu et l'interactivité avec les joueurs. La conception d'un *newsgame* requiert l'exploration des « virtualités » (au sens de Lévy, 1995) afin de réfléchir en termes de systèmes et de représentation de plusieurs événements potentiels (Bogost, 2006). Le *newsgame* propose ainsi un renouvellement de la forme narrative, à travers deux formes de récits : « le récit enchâssé (qui est déjà écrit par les concepteurs et qui ne peut être influencé par le joueur qu'indirectement) et le récit vidéoludique (qui est le résultat de la suite d'actions réalisées par le joueur lors d'une partie, de ses choix de parcours) » (Arsenault cité par Barnabé, 2012, p. 11). Dès lors, il n'y aurait pas *une* narration, mais *plusieurs* narrations disponibles à travers la simulation, selon les interactions possibles du joueur avec le système. Le journaliste *game designer* détermine pour ainsi dire les directions pouvant être potentiellement empruntées par le lecteur-joueur. Comme le souligne Patrick Séverin (entretien le 17 juillet), cela induit l'introduction d'une part de fiction, pour imaginer ce qui aurait pu se passer et comment ça aurait pu se passer. En somme, le *newsgame* se présente comme une simulation autour d'une actualité, expliquée à partir d'une enquête journalistique et mise en forme de manière ludique, qui nécessite l'interaction du joueur/consommateur d'informations avec le système simulé, pour faire émerger la/une signification.

2.3. *L'implication du public autour d'une question d'actualité*

Dans le *newsgame*, nous accédons à l'information à travers l'incarnation d'un personnage auquel va être confiée une mission. *Syrian Journey* (BBC, 2005) nous met par exemple dans la peau d'un.e Syrien.ne quittant son pays. Le *newsgame* propose un modèle valorisant un récepteur actif, qui reconstruit l'information via le jeu. Dans cette perspective, il s'inscrit dans la lignée du « journalisme participatif » (Rebillard, 2011). L'implication du public vient également de l'immersion et de l'empathie véhiculées par l'interactivité au sein de la mise en forme ludique de

l'information. Robin Kwong a livré des réflexions pertinentes sur le jeu comme outil journalistique, dans son article de blog *Games and Empathy* (Kwong, 2017). Il nous a expliqué en entretien que l'ensemble formé par *The Uber Game* et l'article sur le site du *Financial Times* sur le même sujet visaient à faire ressentir ce qu'est d'être un conducteur chez Uber, et à comprendre au lecteur-joueur les enjeux derrière ce « nouveau » *business model* (Entretien avec Robin Kwong, le 10 août).

En résumé, le jeu dans la pratique journalistique et documentaire peut être utilisé pour expliquer certains événements complexes grâce à la problématisation permise par l'écriture vidéoludique. Il peut parvenir à créer de l'empathie pour engager le public dans l'information. Le joueur se retrouve face à des mécanismes ludiques (comptabilisation des points, création d'un avatar, accomplissement d'une quête, etc.) qui le placent dans une position censée faciliter sa compréhension du référent représenté.

3. Le système de jeu comme nouvelle modalité d'une expression journalistique

Comme nous l'avons vu, le *newsgame* propose donc un modèle de représentation valorisant un récepteur actif. L'article *Journalisme et jeux vidéo : un public en invention*, publié dans *Les Cahiers du journalisme* (Blanchard et al., 2011), s'intéresse à la figure de l'utilisateur, consommateur d'informations, du jeu *Primaires à gauche* (Le Monde, 2011), dont les auteurs ont suivi la conception. Dans ce *newsgame*, le joueur se familiarise d'abord avec le *gameplay* grâce à un tutoriel. Il est ensuite invité à choisir un candidat qu'il incarnera tout au long de sa campagne. À travers des débats et des déclarations, il devra faire les bons choix, choisir les bons soutiens... pour remporter la victoire. Le lecteur-joueur doit alors reconstituer les éléments d'information à travers son expérience ludique (Lamy & Useille, 2012). Cette mise en situation, qui a pour but de faire appréhender une certaine réalité complexe, induit une forme d'expression journalistique plus « immersive ».

3.1. *La procéduralité comme moyen de modélisation d'une situation complexe*

Un *newsgame* part de faits réels comme référence d'un univers, pour ensuite (re-)présenter ces éléments dans un système : « *Ce qu'on peut faire dans le cadre d'un jeu journalistique, c'est de dire, l'actualité s'est passée comme ça, maintenant, en toute honnêteté et transparence, on essaie de vous reconstruire le système, au cœur duquel ça s'est passé comme ça, et de vous montrer dans quelles conditions ça aurait pu se passer différemment [...]* » (Entretien avec Florent Maurin, le 7 juin). Le jeu vidéo, en décrivant plutôt le général que le particulier, parviendrait à un certain degré d'abstraction qui permettrait au consommateur d'informations de dépasser le compte-rendu factuel d'un événement pour en comprendre les rouages et intégrer ces mécanismes par cette compréhension en immersion dans le jeu. On commence par déterminer un système source (*source system*), un référent, et l'on construit un modèle de ce système source avant de parvenir à l'écriture du code. Ce type de représentation s'appelle la « procéduralité » (*procedurality*) : il s'agit de la capacité informatique à mettre en œuvre des comportements dont le fonctionnement se base sur des règles (Bogost *et al.*, 2010, p. 137). Par exemple, *Sauvons le Louvre !* (FranceTV info/Phosphore, 2014) modélise les mécanismes de sauvetage des œuvres d'art du Louvre pendant la Seconde Guerre mondiale. Dans la peau de Jacques Jaujard, nous voilà propulsés en août 1939. Deux phases de jeu alternent. Une phase politique, où l'on rencontre des personnages, et notre façon de mener les échanges influencent les trois jauges : Crédibilité, Confiance, Ressources. La jauge de confiance, que nous accorde l'occupant allemand, ne peut descendre en-dessous de 25% (sous peine de risquer d'être fusillé) ni monter au-dessus de 75% (c'est la confiance de nos alliés que nous perdons alors). Dans les conversations, nous pouvons choisir d'être franc ou diplomate, de mentir, de ménager la susceptibilité d'un personnage, etc. La deuxième phase est tactique : une carte de France affiche les dépôts où l'on peut entreposer les œuvres d'art afin de les sauvegarder. Le déverrouillage de ces dépôts

dépend de notre crédibilité, et le transport des œuvres ainsi que la protection des dépôts contre l'incendie, par exemple, de nos ressources. Le joueur devra ainsi veiller aux trois jauges et poser les meilleurs choix stratégiques pour mener sa mission à bien. Le joueur doit donc jongler entre différentes positions, ce qui reflète la complexité de la situation à l'époque. On retrouve des mécanismes sensiblement similaires dans *Jeu d'influences* (Premières Lignes/France Télévision, 2014) qui modélise une situation de gestion de crise d'une grande compagnie, ou dans *Le Bon, La Brute et Le Comptable* (Journalism++, 2017) qui aborde le thème complexe de la corruption en Europe. Comme nous l'indiquait Robin Kwong, la difficulté dans le fait de vouloir représenter un système complexe à travers un *newsgame* est que : « *Cela devient très difficile de faire du journalisme à propos de situations en évolution ou lorsque des facteurs sont encore incertains.* » (Entretien avec Robin Kwong, le 10 août, notre traduction).

3.2. L'expression de points de vue par le jeu

Selon Joost Raessens, l'on peut adresser la même critique au jeu vidéo et au film documentaire : ils ne livrent pas une réalité objective. En tant que représentation, ils constituent leur propre objet. « La présence de la caméra, qui influence l'objet filmé, et à travers le cadrage, l'édition, la narration, l'accompagnement musical, les personnages, la voix off, un documentaire crée son propre objet et, par-là, sa propre « vérité » (Raessens, 2006, p. 218, notre traduction). Nous retrouvons de la sorte, dans les jeux documentaires, cette tension entre le factuel et le fictionnel. Le fossé entre le modèle procédural du système source élaboré et la compréhension du joueur implique l'expressivité même du médium, car il pousse les joueurs à questionner leurs propres modèles du monde et à les réconcilier avec les modèles présentés dans le jeu. Bogost appelle ce fossé « *simulation gap* » (Bogost, 2010, p. 43). À partir du système source se construit un modèle procédural. Survient l'interaction du joueur avec ce modèle. Ainsi, pendant le jeu, se forme chez lui une idée sur le système modélisé, et donc sur le système source, sur base de la simulation. Comme

le souligne Bogost : « C'est là que les jeux vidéo deviennent expressifs : ils encouragent les joueurs à interroger et à réconcilier leurs propres modèles du monde avec ceux présentés dans un jeu » (Bogost, 2007, notre traduction). C'est pourquoi les *current event games* peuvent être comparés aux dessins de presse ou à des éditoriaux de journaux : l'opinion de l'auteur s'exprime via la procéduralité caractéristique du système du jeu vidéo. De même, le jeu documentaire, à la manière d'un film documentaire, construit son propre objet à travers ce type particulier de représentation. Celui-ci permet d'allier l'expressivité et l'argumentation, grâce à ce que Bogost appelle la *rhétorique procédurale*, c'est-à-dire la capacité à simuler un modèle et de donner lieu à une interaction entre le joueur et le système, « [...] centré[e] sur l'art d'utiliser des mécanismes de façon persuasive, tout comme la rhétorique oratoire se centre sur l'utilisation de la parole de façon persuasive, et comme la rhétorique visuelle sur l'utilisation d'images de façon persuasive » (Bogost, 2007, *notre traduction*).

4. Conclusion : la rhétorique procédurale comme forme du journalisme d'opinion

La mécanique de la rhétorique procédurale dans les *newsgames* est d'abord expressive : elle vise à communiquer le sentiment du jeu au joueur. Cependant, cette communication est également persuasive, puisque leurs concepteurs cherchent à faire passer une idée sur un sujet d'actualité (Bogost, 2007). Dans *Syrian Journey* (BBC, 2005), le joueur ne parvient souvent pas à rejoindre l'Europe : il est séparé de sa famille, envoyé dans un camp de réfugiés. Cela semble montrer la difficulté pour un.e Syrien.ne de gagner l'Europe. Le jeu nous propose d'ailleurs de réessayer (*Try again*) à chaque tentative ratée. *ISIS The End?*⁶, sur la radicalisation, démontre la difficulté de repérer les personnes en train de se radicaliser : on peut facilement perdre en posant un mauvais choix. Cela indique la sensibilité du sujet d'une part, et

6 Jeu développé par des étudiants en Master 2 de Nouvelles pratiques journalistiques à Lyon et financé via la plateforme Ulule.

celle du travail des enquêteurs d'autre part. Un *newsgame* recèlerait en somme toujours un arrière-fond persuasif. Florent Maurin résume bien cela, lorsqu'il nous indiquait que le but premier d'un *newsgame* est de faire comprendre quelque chose aux joueurs (une actualité, une situation, un problème). Mark Deuze, dans son analyse critique du journalisme en tant qu'idéologie, relève que l'objectivité journalistique fait partie de ses valeurs idéales typiques, qui confère légitimité et crédibilité aux journalistes. Les journalistes sont ainsi « [...] impartiaux, neutres, objectifs, justes et (donc) crédibles » (Deuze, 2005, p. 447). Pour Florent Maurin, cette objectivité journalistique est cependant un mythe, et un *newsgame* portera toujours la trace de celui qui l'a construit.

Le *newsgame* possède effectivement les ressources pour modéliser des problèmes, des situations, sous forme de systèmes. Il constitue une nouvelle forme d'écriture journalistique dans la mesure où il pousse à un éclatement de la rédaction : l'information est délinéarisée, des scénarios alternatifs sont pensés, dans le but de faire comprendre une question d'actualité. La narration devient plurielle, selon le parcours du joueur. Chaque choix effectué façonne un récit. Le *newsgame* se présente comme une forme narrative qui puise dans l'écriture journalistique (alors qu'historiquement, le journalisme s'est plutôt inspiré d'œuvres de fiction). C'est ainsi que le consommateur d'informations se retrouve impliqué : on le met dans la peau d'un personnage, plongé au cœur de l'actualité à travers une mission qu'il devra remplir. Cette immersion découle de l'interactivité et de la procéduralité intrinsèques au jeu vidéo. Le *newsgame* recèle des potentialités pour le journalisme participatif : il implique le joueur, qui va consommer l'information à sa manière, selon ses choix ; il ouvre une expérience collective, des discussions dans des forums, et en cela il lance des pistes pour la réflexion dans le cadre du débat public.

Le *newsgame* peut, à partir de là, devenir un outil d'interprétation de la réalité, principalement via la rhétorique procédurale. Le registre factuel comme le registre analytique dans l'écriture journalistique peuvent ainsi prendre forme à travers les mécanismes vidéoludiques. Le *game design* serait par-là semblable au choix d'un angle, d'un style, que cela soit pour la

compréhension d'un fait d'actualité ou pour l'expression d'une opinion. C'est ici que la question de l'objectivité journalistique en tant que valeur idéale du journalisme peut être posée, afin d'adopter un regard critique face à ces nouvelles productions qui portent toujours la trace de l'auteur. En prenant part à un *newsgame*, le joueur confronte sa vision du monde à celle véhiculée par l'objet médiatique. Cela n'induit pas pour autant, selon nous, une adhésion au discours journalistique ni même une uniformité des points de vue en sortie d'expérience. Et c'est peut-être à partir de là qu'on peut évaluer l'objectivité journalistique derrière ce genre de production, qui devrait se traduire dans le chef des participant.e.s autant par un enrichissement de la connaissance des événements que par une plus grande diversité et complexité des points de vue adoptés vis-à-vis de ceux-ci.

Références

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *The international journal of computer game research*, 1(1). Disponible à : <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Alvarez, J. & Michaud, L. (2008). *Serious games: Advergaming, edugaming, training and more*. Montpellier: IDATE Consulting & Research.
- Avedon, E. M. & Sutton-Smith, B. (2015). *The Study of Games*. New York: Ishi Press.
- Barnabé, F. (2012). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* (Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master en Langues et Littératures françaises et romanes à finalité approfondie). Université de Liège, Liège.
- Baur, M. (2018). *Le newsgame, la mise en jeu(x) de l'actualité comme nouvelle potentialité d'écriture journalistique*. Mémoire de fin d'études, École de Communication (UCLouvain).
- Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre : Est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology/ La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, 37(2).
- Blanchard, G., Lamy, A. & Useille, P. (2011). Journalisme et jeux vidéo : un public en invention. *Les cahiers du journalisme*, (22-23), 100-117.
- Bogost, I. (2006). Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy. *First Monday*, Special Issue 7.
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games on Mobile Devices. Dans BJ Foggs & Dean Eckles (Éd.), *Mobile Persuasion: 20 Perspectives on the Future of Behavior Change*. Palo Alto: Stanford Captology Media.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge (MA): The MIT Press.

- Bogost, I. & Poremba, C. (2008). Can Games Get Real? A Closer Look at 'Documentary' Digital Games. Dans A. Jahn-Sudmann & R. Stockmann (Éd.), *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears* (p. 12-21). London: Palgrave Macmillan.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris: Economica.
- Brougère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter *Jouer/Apprendre* en temps de *serious game*. *Australian Journal of French Studies*, 49(2), 117-129.
- De Koven, B. (2013). *The well-played game: a player's philosophy*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Deuze, M. (2005). What is journalism ? Professional identity and ideology of journalists reconsidered. *Journalism*, 6(4), 442-464.
- Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, (25), 281-308.
- Fizek, S. (2014). Why fun matters: in search of emergent playful experiences. Dans M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino & N. Schrape (Éd.), *Rethinking Gamification* (p. 273-287). Luneburg: Meson Press.
- Fullerton, T. (2008). Documentary games: Putting the player in the path of history. Dans Z. Whalen (Éd.), *Playing the Past: Nostalgia in Video Games and Electronic Literature* (p.215-238), Nashville (Ten.): Vanderbilt University Press.
- Galloway, A. R. (2004). Social Realism in Gaming. *Game Studies*, 4(1). Disponible à : <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>
- Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Paris: PUF.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris: José Corti.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Kwong, R. (2017, mai 22). Games and Empathy [Blog]. Consulté 2 août 2018, à l'adresse <https://www.robinkwong.com/newsgames/>
- Lamy, A. & Useille, P. (2012). Ecran vidéoludique et journalisme : vers de nouvelles pratiques informationnelles. *MEI*, (34), 121-132.
- Lavigne, M. (2016). Jeu et non jeu dans les serious games. *Sciences du jeu*, (5). Disponible à : <https://journals.openedition.org/sdj/648>
- Lavigne, M. & Benezech, M. (2016). Jouer le documentaire. *Entrelacs*, (12). Disponible à : <https://journals.openedition.org/entrelacs/1841>
- Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte (Poche).
- Nieborg, D. B. (2004). America's Army: More Than a Game. In T. Eberle & W. C. Kriz (Éd.), *Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation*. München: SAGSAGA.
- Philippette, T., Collard, A.-S. & Klein, A. (2016). L'économie collaborative : Entre jeu, participation et confiance. *Recherches en Communication*, (42), 189-202.
- Raessens, J. (2006). Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. *Popular Communication*, 4(3), 213-224.
- Rebillard, F. (2011). Création, contribution, recommandation : les strates du journalisme participatif. *Les Cahiers du journalisme*, 22-23. Disponible à http://www.cahiersdujournalisme.net/pdf/22_23/02_REBILLARD.pdf
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Schmoll, P. (2011). Jeux sérieux : exploration d'un oxymore. *Revue des sciences sociales*, (45), 158-167.

- Smith, P. K. (1982). Does play matter? Functional and evolutionary aspects of animal and human play. *Behavioral and Brain Sciences*, 5(1), 139-155.
- Suits, B. (2005). *The grasshopper: Games, life and utopia*. Peterborough (Ont.): Broadview Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Treanor, M. & Mateas, M. (2009). Newsgames: Procedural Rhetoric Meets Political Cartoons. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 5. Disponible à : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09300.09505.pdf>
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les *Game Studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du Jeu Vidéo. *Réseaux*, (173-174), 137-176.



Publié sous la licence Creative Commons

«Attribution – Pas d’Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International»
(CC BY-NC-ND)