

La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles

Introduction

Ce qui fait aujourd'hui la jouabilité d'un jeu est différent de la définition qu'en donne le dictionnaire le Littré : qui peut être joué, au théâtre [« Trouvez-vous enfin que Mahomet soit jouable ? » VOLTAIRE, *Lett. d'Argental, 19 janv. 1741*]. Mesure de qualité des artistes, la jouabilité d'une pièce permettait au public d'y avoir accès ! Aujourd'hui la notion de « jouabilité » permet de graduer le « plaisir du joueur », les enchaînements, la fluidité entre le système jeu et l'interaction des joueurs. Mais la difficulté à définir « jouabilité » se situe certainement dans la difficulté même à définir ce qui fait « jeu » et ensuite ce qui donne du « plaisir » ! Comme Michel Foucault¹ l'explique, ce qui fait « jeu » (à partir du moment où on veut bien « y croire ») ce sont des espaces hétérotopiques ! « C'est le fond du jardin, bien sûr, c'est le grenier ou mieux encore la tente d'Indiens, dressée au milieu du grenier, ou encore c'est- le jeudi après-midi – le grand lit des parents. C'est sur ce grand lit qu'on découvre l'océan, puisqu'on peut y nager entre les couvertures ; et puis ce grand lit, c'est aussi le ciel, puisqu'on peut bondir sur les ressorts ; c'est la forêt, puisqu'on s'y couche ; c'est la nuit, puisqu'on y devient fantôme entre les draps ; c'est le plaisir enfin, puisqu'à la rentrée des parents, on va être puni » ; le plaisir ainsi serait subversif !

La jouabilité instrumentalisée

Dans l'industrie du jeu vidéo et plus généralement dans le métier de game designer, un ensemble d'outils rationnels (théorie du flow appliqué à la notion d'équilibrage, documentation de projet, boucles des mécanismes de jeu, théorie du plaisir²...) essaient de diminuer les risques inhérents aux médiacultures (notion de répertoires). Ainsi les game designers vont devoir avec des règles et des structures préétablies garantir *la jouabilité* c'est-à-dire en quelque sorte « le plaisir de

¹ *Le Corps utopique* / 1966, *Conférence radiophonique sur France-Culture*.

² Isberter katherine, Schaffer Noah, *Game Usability, advice from the experts for advancing the player experience*, ed. MK, 2008.

jouer ». Dans la rédaction du dossier de préproduction nommé aussi Game Design Document, le game designer détermine les boucles de jeu dans une structure qui incorpore les valeurs capitalistes de performances et de compétition (objectifs, challenges, récompenses³).

Le corps et la jouabilité des interfaces gestuelles

Henry Jenkins dans « Game design as narrative architecture »⁴, rapproche le médium du jeu vidéo à un espace de jeu remplaçant en quelque sorte la cour de récréation. Explorer ces nouveaux espaces ludiques nécessite un long apprentissage des modalités techniques et ludiques, d'autant plus que les premiers jeux offraient des interfaces pratiquement impossibles à utiliser. Le corps est alors le siège d'usages longuement incorporés par des joueurs expérimentés où la notion de « jeu » se teinte alors d'une connaissance pratique des périphériques des jeux vidéo et des mécanismes de jeu. Ainsi le jeu devient un objet d'incorporation des normes et valeurs sociales et techniques. La notion de jouabilité, difficilement saisissable et mesurable ainsi que d'autres concepts tels que par exemple immersion, intuition, deviennent les outils magiques d'une réussite commerciale. Dans cet article nous désirons saisir le concept de « jouabilité » dans ses paradoxes alors que l'industrie se trouve devant une remise en question de ses modèles de gameplay avec l'arrivée des interfaces gestuelles. Ainsi ces interfaces redéploient les gestes, les corps se mettent en mouvement et les joueurs sont nommés occasionnels. Lorsque les corps deviennent interfaces, les rythmes et actions standards apparaissent impossibles à réaliser en dehors du clavier et de la souris. Le mouvement de slow gaming permet d'offrir de nouvelles expériences sensuelles où les corps dansent et les objets deviennent préhensibles prenant vie dans un espace intermédiaire imaginaire.

Conclusion

Dans le domaine du game design artistique⁵ dont l'objectif est l'émancipation des joueurs dans une distanciation, le non-jeu est saisi comme une structure de jouabilité, ainsi le joueur n'aura aucune récompense puisqu'il ne sera pas possible de gagner. Au cœur des mécanismes de jeu s'expriment des valeurs. Dans cet article nous explorerons et comparerons les jeux vidéo Flower de That Game Company (PlayStation 3), Child of Eden de Q Entertainment et Ubisoft (PlayStation 3 et Xbox 360-Kinect) qui offrent des expériences de jeu avec des interfaces

³ Albinet, Marc, Concevoir un jeu vidéo, Fyp 2010.

⁴ Jenkins, H. (2004) 'Game Design as Narrative Architecture' [online], URL: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> [accessed 17/3/08]

⁵ Flanagan, Mary, Critical Play : Radical Game Design, Presse MIT, 2009.

diffusent où les corps dansent. Les lapins crétins la grosse aventure d'Ubisoft (Wii) montrant les limites d'un gamaplay standard et l'asymétrie entre valeurs narratives et valeurs du gameplay, Eyepet de Sony Computer Entertainment Europe London studio (PlayStation 3) qui convoque « le prendre soin » et offre une interaction haptique ainsi que Magnetize me du Copenhagen Game Collectif, où l'écran à disparu au bénéfice d'une interaction dans l'espace public obligeant les joueurs à se toucher corporellement. Nous proposons un modèle de jouabilité spécifique aux interfaces gestuelles : Jouer ensemble, affordances et rétroactions, gestes et tilts, modalités d'interaction corporelle (motrice, de conduite, fluide, atomique). Nous défendons une approche critique, culturelle et artistique du game design où les valeurs et l'expressivité sont au cœur de la « jouabilité ».

Auteurs

Emmanuelle JACQUES et Claire SIEGEL
