

016	UTBM Service communication	Usbek et Rica	21 février 2018
			jeux vidéos - Mathieu Triclot - société - capitalisme

« Le jeu vidéo est colonisé par les logiques du travail »

Guillaume Ledit

Like  8  11  6 Lire plus tard 



Un programme court disponible sur le site d'Arte interroge la nature des liens entre capitalisme et jeu vidéo. Le philosophe des techniques Mathieu Triclot, qui participe à ce programme, a accepté de discuter avec nous des bornes d'arcade, des gratifications, des logiques vidéoludiques d'accumulation et du digital labor. Bref, du jeu vidéo au travail et du travail dans le jeu vidéo.

Depuis fin décembre, la série documentaire d'Arte *Art of Gaming* est de retour. Dans des vidéos de 10 à 15 minutes, la série explore l'univers du jeu vidéo. Aux manettes de ce programme - évidemment franco-allemand et piloté notamment par Fabien Benoit, collaborateur régulier d'*Usbek & Rica* - on retrouve deux gameuses, Trinity et Melek Balgün. La dernière vidéo mise en ligne sur le site d'Arte a attiré notre attention, puisqu'elle a pour titre un seul mot : *Capitalisme*. Il n'y a donc pas que dans les jeux vidéo que ces mécaniques d'accumulation existent, mais la différence, c'est la technologie que le joueur utilise. On joue avec un ordinateur, la machine de la bureaucratie, qui a d'abord été faite pour ce genre de comptabilité. En plus, l'ordinateur rend l'accumulation indéfiniment ouverte : on peut accumuler des pièces, des points ou des matériaux à l'infini.

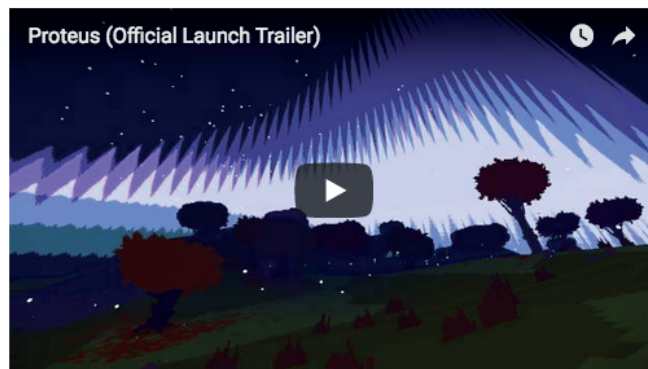
« Il y a la possibilité d'un enrichissement infini, du moins tant qu'il y a de la mémoire dans l'ordinateur »

Il y a donc la possibilité d'un enrichissement infini, du moins tant qu'il y a de la mémoire dans l'ordinateur. Un jeu récent et accessible en ligne gratuitement, *Universal Paperclips*, met parfaitement en lumière cette dynamique. C'est un

simple cliquer, dans lequel le joueur y développe une IA qui fabrique des trombones. Mais c'est aussi un jeu qui représente l'essence des jeux vidéo ! Tout commence normalement, mais l'IA en question finit par miner la planète et à s'attaquer à l'espace à la recherche de ressources. La mécanique de l'accumulation y est mise à nu, offerte par l'ordinateur : c'est la conquête spatiale par le trombone. Et ce n'est pas nouveau ! Je me souviens que gamin, quand je fréquentais les salles d'arcade, je me demandais ce qui pouvait bien se passer après les 9 999 999 points...

À votre sens, est-ce qu'il existe des jeux qui font figure d'exception à cette dynamique d'accumulation ?

Même le jeu purement narratif est contaminé, puisque qu'on y trouve une surcouche meta qui permet de collectionner des badges. Il existe tout de même des expériences pleinement contemplatives, comme *Proteus*. Mais on sent bien qu'ils s'éloignent du jeu à proprement parler.



L'accumulation ne suffit pas à caractériser le capitalisme. Dans *l'Éthique protestante*, Weber définit l'esprit du capitalisme par l'accumulation rationnelle et raisonnée. Dans l'histoire de l'humanité, ce n'est pas quelque chose de nouveau que des individus soient capables de tout pour l'accumulation. Ce qu'il y a de nouveau, avec le capitalisme, c'est qu'il est réglé par des livres de compte, par un bilan comptable. En jeu, ça se traduit par le fait que tout ce qu'on fait est reconnu, tout donne lieu à une gratification, un badge ou une récompense. Et tout cela nous donne satisfaction. Chez John Dewey, philosophe du pragmatisme, il existe une affinité entre jeu et travail : dans les deux cas, on a une forme d'effort, mais ce qui distingue ces deux notions, c'est que dans le travail les marqueurs de réussite sont plus lointains. Alors que dans le jeu, la gratification est immédiate.

« Même le loisir est mis en coupe réglé dans nos sociétés capitalistes »

Vous évoquez également le jeu *World of Warcraft*, en précisant que certains chefs de guildes utilisent leurs compétences vidéoludiques sur leurs CV. Il y a donc un lien avec le réel, que l'on retrouve d'ailleurs dans le mouvement de professionnalisation qui touche certains gamers avec le e-sport. Ca vous inspire quoi ?

C'est une grande question. Toute la théorie critique, et notamment Theodor Adorno, part du postulat que les loisirs ont disparu, puisque même le loisir est mis en coupe réglé dans nos sociétés capitalistes. On est clairement là-dedans avec le jeu vidéo, qui est colonisé par cette logique du travail.

« C'est cela qui est fascinant : la colonisation des expériences de jeu par les logiques économiques »

Pour le sociologue [Manuel Boutet](#), il existe deux modalités d'inclusion du jeu dans le travail : celle de la pause (on sort du travail pour profiter d'un moment où l'on joue) et celle qui existe dans le flux de l'environnement de travail. Travailler dans un environnement numérique, c'est recevoir des notifications, consulter et répondre à ses mails, etc. Mais le jeu propose-t-il autre chose ? C'est cela qui est fascinant : la colonisation des expériences de jeu par les logiques économiques.

Game Dev Tycoon, jeu vidéo dans lequel le joueur incarne le patron d'un studio de jeu vidéo

La texture de l'expérience est déterminée par les processus de fabrication des jeux et leur gameplay. Et ce depuis l'arcade : c'est le monnayeur qui fixait le cadre de l'expérience, tout commençait quand on mettait la pièce dans la machine. Aujourd'hui, on a des mutations de ce principe qui sont odieuses, notamment avec les « loot boxes ». [littéralement « coffres à butin », ils permettent au joueur d'obtenir des améliorations dans le jeu, parfois contre de l'argent bien réel, NDLR]. Le régime économique des jeux façonne l'expérience. On rentre dans une économie de l'attention et du *digital labor* en effectuant des tâches numériques fun qui permettent d'extraire de la donnée. Les individus qui bénéficient de ce *digital labor* ont besoin du fun, de la dopamine. C'était déjà le mot d'ordre de la gamification, avec des game designers qui vendaient le fait qu'ils savaient comment créer des boucles d'engagement pour que les utilisateurs reviennent sans cesse. C'est toute une industrie fondée sur le fait qu'elle sait comment rendre addict.

« Dans Sim City, la nature ne vaut rien mais, une fois transformée en parc d'attractions ou d'agrément, elle commence à valoir quelque chose

»

Dans l'épisode d'Art of Gaming sur le capitalisme, vous dites qu'*Eve Online* promeut une idéologie libertarienne. Qu'en est-il de *Civilization* ou *Sim City*, qui sont des jeux de simulation ?

Vous citez des exemples emblématiques de ces jeux-systèmes dont les règles sont biaisées. Dans *Civilization* notamment, il y a l'idée d'un progrès continu, l'idée que la progression des sciences détermine la progression des techniques, avec la démocratie libérale comme forme ultime de l'histoire.

©Sim City

Dans les jeux de gestion, c'est particulièrement évident. Dans *Sim City*, la nature ne vaut rien mais, une fois transformée en parc d'attractions ou d'agrément, elle commence à valoir quelque chose. Ce sont des éléments politiques qui se cachent dans les règles du jeu. Cette question est intéressante à la vieille manière freudo-marxiste : qu'est ce qui, dans la psyché, est déterminé par les conditions socio-économiques ? Dans la majorité des jeux vidéo, on tire satisfaction de tâches qui ressemblent furieusement à celles du travail.

Pour vous, l'expérience du jeu vidéo s'inscrit donc dans une logique capitaliste dont le joueur ne peut pas se défaire ?

Je pense que c'est ce qui fait la valeur culturelle des jeux vidéo. Être une expérience culturelle qui passe par le dispositif technique le plus important du monde contemporain, l'ordinateur. La culture est toujours affaire de technique, mais là il se trouve que l'on joue sur la machine autour de laquelle tourne tout le système.

« Il se passe un truc très important dans l'expérience du jeu vidéo : de l'engagement, de l'aliénation, et aussi de la déprise »

Sur cette machine, nous jouons c'est-à-dire que nous expérimentons à la fois : de l'engagement, de l'aliénation, et aussi de la déprise. « Le jeu engage et libère », comme le résume Huizinga Les jeux vidéo sont un lieu privilégié d'interrogation les processus d'informatisation. On peut les transformer en instrument de réflexion critique sur ce qui est le plus important pour nos subjectivités.

En parlant de subjectivité, les joueuses et joueurs qui ont une attitude réflexive par rapport à leur pratique sont-ils en train de bâtir une nouvelle forme de distinction ? Peut-on observer une forme de mépris pour les jeux populaires, au profit du retro gaming et des jeux indépendants ?

La réponse est oui, évidemment. Le bourdieusien en moi ne peut pas répondre autre chose. La culture fonctionne irrémédiablement à la distinction, c'est inévitable. Ceci dit, la critique ne passe forcément par la condamnation du jeu populaire.

« Un des paradoxes des jeux est que l'on peut éprouver des expériences de transe sur la machine symbole de la bureaucratie »

Valoriser un jeu contemplatif comme on le fait en citant toujours les mêmes exemples comme *Journey*, est extrêmement classique et relève d'idées assez réactionnaires sur la production de la culture : un auteur bien identifié, une vision originale... Sur le plan esthétique, Un des intérêts des jeux en tant que médium est de combiner une strate audiovisuelle et une strate qui relève des arts de la performance, si l'on parle du plaisir des joueurs lié à la motricité, la synchronisation...

Un des paradoxes des jeux se situe dans le fait que l'on peut éprouver de petites expériences de transe sur la machine symbole de la bureaucratie. D'un côté la machine à calcul, gestionnaire, et de l'autre des choses qui relèvent des expériences les plus primitives et les plus troubles.