

L'expérience vidéoludique en tant que double processus sémiotique

Hiroshi YOSHIDA

I - Théorie sémiotique et sciences du jeu : l'hypothèse de dénotation/connotation de Myers

Tout comme on peut l'observer de manière générale dans de nombreux domaines d'études des cultures contemporaines, la théorie sémiotique a aussi fait son entrée dans les sciences du jeu (*video game studies*). David Myers, l'un des premiers théoriciens dans ce domaine, analyse ainsi *Spacewar*, développé par le MIT en 1962 et considéré comme le premier jeu vidéo de l'histoire, de la manière suivante :

« *Spacewar* fut le premier jeu d'action (*action game*) – un genre dominé par les signes de *premier-ordre*. Ainsi, dans *Spacewar*, les signes (signifiants) *Needle* (« Aiguille ») et *Wedge* (« Chevron ») représentaient initialement (signifiés) des vaisseaux dans l'espace ; mais, avec le temps et au cours de la partie, ces signes en vinrent à ne plus signifier que *Needle* et *Wedge*, deux symboles abstraits dans le jeu. Une fois que leur signification fut limitée au contexte du jeu, la valeur et le sens de *Needle* et *Wedge* devinrent *dénotatifs* – déterminés uniquement par la présence physique (forme et fonction) des symboles *Needle* [aiguille] et *Wedge* [chevron] sur l'écran d'affichage du PDP-1 » (Myers 2003 : 9)¹.

Myers articule et définit deux ordres de signification dans ce jeu : *dénotatif* et *connotatif*. D'une part, dans leur signification de premier-ordre, *Needle* et *Wedge* tels qu'ils sont dépeints sur l'écran durant l'expérience de jeu signifient, ou *dénotent*, des objets ou motifs abstraits (Fig. 1). D'autre part, dans leur signification de second-ordre, ils représentent, ou *connotent*, des vaisseaux spatiaux qui nous sont très familiers aussi bien en amont qu'en dehors de l'expérience vidéoludique (Fig. 2).

Myers soutient également qu'une transition ou un changement de la signification de second-ordre vers celle de premier-ordre doit avoir lieu au cours de l'expérience de jeu. Au début de la partie, les joueurs sont en général submergés par le second-ordre, la signification connotative ; mais, alors qu'ils multiplient les sessions de jeu et deviennent plus habiles dans le « contexte du jeu » (*game context*), ils en viennent progressivement à voir *Needle* et *Wedge* sous leur forme et leur fonction physiques.

La distinction entre deux ordres ou niveaux de signification, dénotation et connotation, fut à l'origine établie par Louis Hjelmslev dans sa théorie linguistique puis appliquée à l'analyse de divers phénomènes culturels par Roland Barthes (Barthes 1985 : 17-84). Myers les redéfinit comme suit :

« Les signes dénotatifs des jeux d'action évoquaient le contexte commun (viscéral) dans lequel

¹ Toutes les citations sont mes propres traductions.

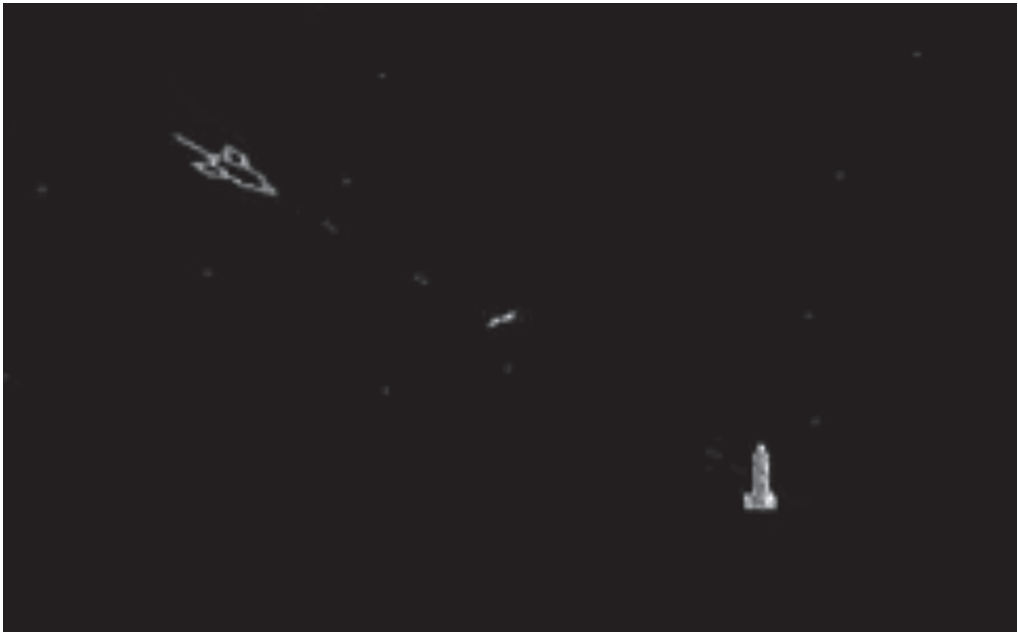


Fig. 1: Capture d'écran de *Spacewar* (MIT, 1962)

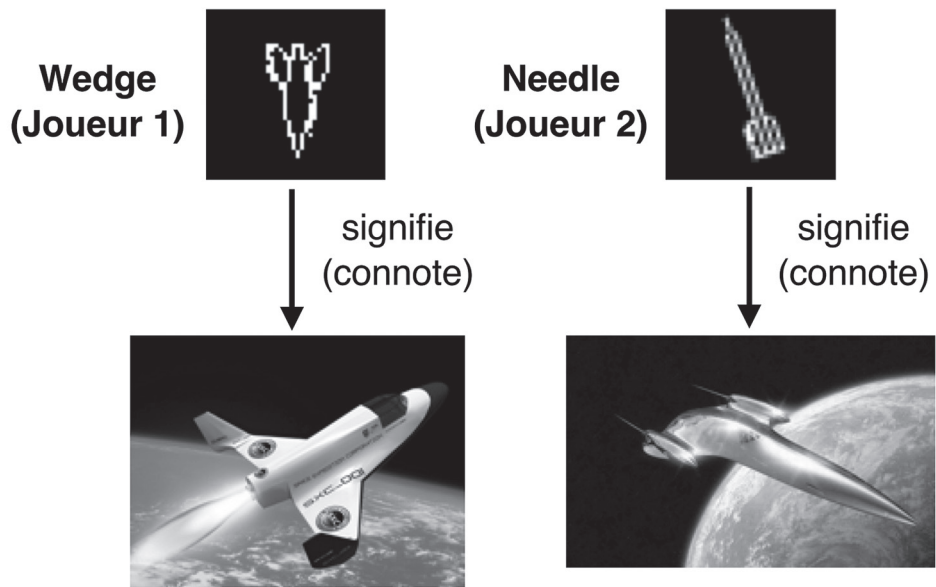


Fig. 2: *Wedge* et *Needle* dans *Spacewar* et leur signification de *second-order* (connotations)

de nombreuses et variées relations d'opposition pouvaient être identifiées immédiatement et sans ambiguïté. Les signes connotatifs, quant à eux, requéraient un effort plus actif et conscient vis-à-vis des significations de mise en contexte, qui construisaient un *contexte de design* non viscéral » (Myers 2003 : 13).

Il est intéressant et important de noter que Myers considère cette distinction de signification en rapport avec les *genres* de jeux vidéo. Les jeux d'action comme *Spacewar* sont, selon lui, généralement dominés par le premier-ordre, les signes dénotatifs. En revanche, « les jeux d'aventure et de rôle sur ordinateur » peuvent être « distingués du genre action par leur repos mutuel sur les signes de second-ordre » (Myers 2003 : 15).

Myers contribua sans aucun doute grandement aux sciences du jeu grâce à son analyse des types de signification au sein du jeu et à leur association aux genres des jeux vidéo. Son hypothèse de dénotation/connotation présente cependant des lacunes.

Tout d'abord, il est difficile de décrire exactement quand et comment se produit la transition ou le changement de la signification de second-ordre (connotative) à celle de premier-ordre (dénotative). Ensuite, il est également peu aisé de distinguer clairement ces deux types de signification durant notre expérience de jeu concrète. Enfin, son hypothèse a été critiquée pour sa valorisation de l'expérience des joueurs aguerris. Diane Carr contesta les idées de Myers et nota qu'elle ne pouvait observer une telle transition de signification dans l'expérience de joueurs novices au jeu *Civilization* (MicroProse, 1991) (Carr 2007 : 227-228 ; cf. Mäyrä 2008 : 99).

Je vais donc tenter dans cet article de formuler un autre modèle sémiotique mieux adapté à l'étude des jeux vidéo que celui de dénotation/connotation de Myers. Mais, en guise de prémisse, nous allons nous pencher sur un débat concernant le mode de perception et son possible changement à l'ère du cyberspace.

II - Quelques théories sur la « perception dédoublée » dans le cyberspace : Turkle, Žižek et Azuma

Même en dehors des sciences du jeu, nous avons été témoins d'un long débat sur le mode de perception au sein du cyberspace, puis avons constaté l'introduction du concept de « perception dédoublée ».

Sherry Turkle en marqua le point de départ. Dans son ouvrage *Life on the Screen* [La vie sur l'écran] (1995), elle suggère qu'un nouveau type de *valeur* apparaît au cours de l'ère postmoderne : la *valeur de l'interface* (*interface value*). Elle ajoute en outre qu'elle n'est autre qu'un concept clé pour comprendre la « culture de la simulation » (*culture of simulation*).

« Nous avons appris à prendre les choses à valeur de l'interface. Nous nous dirigeons vers une

culture de la simulation dans laquelle les gens sont de plus en plus à l'aise dans la substitution du réel par des représentations de la réalité. Nous utilisons un « bureau » de type Macintosh tout autant qu'un à quatre pieds. (...) Je ne perçois aucun sentiment d'irréalité dans ma relation avec chacun de ces objets [sur le bureau]. La culture de la simulation m'encourage à considérer ce que je vois sur l'écran à « valeur de (l'inter) face » (*interface value*). Dans la culture de la simulation, si ce procédé fonctionne, il n'a pas besoin de plus de réalité » (Turkle 1995 : 23-24).

Le Macintosh d'Apple, sorti en 1984 et vite devenu populaire, reconstruisit minutieusement notre mode de perception et notre ressenti de la réalité. Sur un bureau de type Macintosh, comme le souligne Turkle, tout ce dont a besoin l'utilisateur pour agir est « visible » sur l'écran ; il n'y a rien d'« invisible » derrière l'écran. Cette *valeur de l'interface* dessine notre attitude fondamentale dans le cyberspace. Seuls les « objets visibles » ont des « valeurs vraies » pour ses utilisateurs, et les signes sur l'écran du bureau, les *icônes*, ont été dépourvus de leurs fonctions « symboliques ». D'après elle, les icônes sur le bureau n'ont plus les rôles de signification que les signes ont toujours eus.

Trois ans plus tard, cependant, le théoricien culturel lacanien Slavoj Žižek réfuta la thèse de Turkle. Il soutient que nous ne devrions pas négliger le fait qu'un type spécifique d'ordre « symbolique » est toujours en place dans le cyberspace. « La conclusion » déclare-t-il, « semble donc être qu'il existe un fonctionnement complètement « symbolique » du cyberspace » (Žižek 1998 : 487). Il avance alors que nous expérimentons un « renversement » de la loi symbolique formulée par Lacan.

« [S'agissant de la fiction symbolique en termes lacaniens,] je renie ce que me disent mes yeux, et je choisis de croire la fiction symbolique. Dans le cas d'un simulacre de la réalité virtuelle, au contraire, le raisonnement ressemblerait plus à celui-ci : « je sais très bien que ce que je vois est une illusion générée par une machinerie digitale, mais j'accepte néanmoins de m'y plonger, pour me comporter comme si j'y croyais ». Ainsi, je renie ce que mon savoir (symbolique) me dit, et je choisis de ne croire que mes yeux » (Žižek 1998 : 498).

En résumé, dans la réalité virtuelle ou le cyberspace, nous ne croyons que ce que nos « yeux » nous font voir en tant qu'illusion visuelle, au lieu de croire ce que notre « savoir » nous dit en tant que fiction symbolique.

Hiroki Azuma enfin, critique culturel japonais, s'immisça dans ce débat avec un point de vue original. Dans son essai « Why is Cyberspace Called Cyberspace » [Pourquoi le cyberspace s'appelle-t-il cyberspace], qui fut publié à l'origine sous forme sérialisée de 1997 à 2000, il s'oppose à l'idée de Žižek et démontre que le moment essentiel de la *valeur de l'interface* consiste en un « dédoublement », et non un « renversement ».

« Je vais présenter ici le point de vue selon lequel l'écran lui-même est dédoublé pour ceux qui agissent à *valeur de l'interface*. Le sujet à *l'interface* sait (grâce à ses yeux) que la réalité virtuelle

est une fiction, mais, il ou elle croit simultanément (par les mots) qu'elle est bien réelle. (...) Le sujet à *l'interface* perçoit les textes et icônes sur l'écran comme des images fictionnelles, en même temps qu'il ou elle les traite comme de vrais symboles » (Azuma 2011 : 92).

Cette hypothèse explique parfaitement pourquoi les joueurs de mud² croient généralement aux « personnalités » des avatars virtuels, alors qu'ils savent pertinemment que ces derniers ne sont que des motifs composés de lettres et d'images en pixels sur l'écran. C'est parce qu'ils sont, d'une certaine façon, *trompés* de leur plein gré.

« Ce décalage de traitements, un dédoublement généré par la volonté d'être trompé, dote la réalité virtuelle d'un attribut de réalité mais aussi le sujet à *l'interface* d'un attribut de subjectivité » (Azuma 2011 : 92).

Selon Azuma, le sujet à *l'interface*, le sujet de l'ère postmoderne, est « constamment en train de dédoubler l'écran en deux dimensions d'images et de symboles » (Azuma 2011 : 96). Dans les cultures à *l'interface*, dans les jeux vidéo aussi, images et symboles sont tous deux visibles sur l'écran. Nous pouvons donc dire que cette théorie du « dédoublement » d'Azuma semble plus adaptée que le modèle de la transition de Myers et que celui du renversement de Žižek. Nous devons donc formuler un autre modèle sémiotique à même de confirmer cette « perception dédoublée » des signes en tant qu'images et symboles.

III - Proposition d'un modèle sémiotique original pour les jeux vidéo : dédoublement des dimensions sémantique et syntactique

Je vais tenter de présenter ici un modèle assez classique : le concept de *sémiosis* de Charles William Morris. Dans son ouvrage *Foundations of the Theory of Signs* [Fondements de la théorie des signes] (1938), Morris propose le terme *sémiosis*, qui signifie « processus sémiotique », et énonce les trois champs des études sémiotiques sur ce processus : les dimensions sémantique, syntactique et pragmatique. Il les définit comme suit : la dimension sémantique de la *sémiosis* désigne la relation entre les signes et les objets auxquels ils se rapportent ; la dimension syntactique désigne la relation formelle des signes entre eux ; enfin, la dimension pragmatique désigne celle entre les signes et les interprétants (Morris 1938 : 6-7). Cette théorie semble compatible avec la distinction de Myers entre les signes de premier-ordre (dénotation) et les signes de second-ordre (connotation), mais le modèle de Morris n'est pas un modèle diachronique. Comme il le démontre, ces trois dimensions de la *sémiosis* fonctionnent simultanément dans toute signification. Nous pouvons donc de ce fait relier le modèle de Morris à l'idée de « perception dédoublée » d'Azuma.

Au sein des ces trois dimensions de la *sémiosis* énoncée par Morris, nous pouvons isoler les deux

² En tant qu'abréviation de *Multi-User Dungeon, Dimension, ou Domain, MUD* désigne un genre de jeux multi-joueurs qui apparaît à la fin des années 1970. D'un point de vue historique, la plupart d'entre eux sont des jeux de rôle textuels en ligne.

premières et les reformuler ainsi : dans la dimension sémantique nous interprétons les signes comme des *icônes*, et dans la dimension syntactique nous les interprétons comme des *objets*. Afin de confirmer que nous pouvons adopter le « dédoublement » des dimensions sémantique et syntactique dans l'analyse des jeux vidéo, je vais prendre l'exemple du plus populaire produit japonais : *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). Dans le jeu, nous voyons et traitons toujours Mario, le personnage du jeu, comme une *icône* et comme un *objet*, c'est-à-dire, en tant que signe qui se réfère à un charpentier moustachu et coiffé d'une casquette rouge, et en tant que signe qui occupe physiquement 12x16 pixels sur l'écran (Fig. 3). Les joueurs de jeux vidéo, qu'ils soient débutants ou expérimentés, perçoivent et interprètent donc un même signe de manière sémantique et syntactique en même temps.

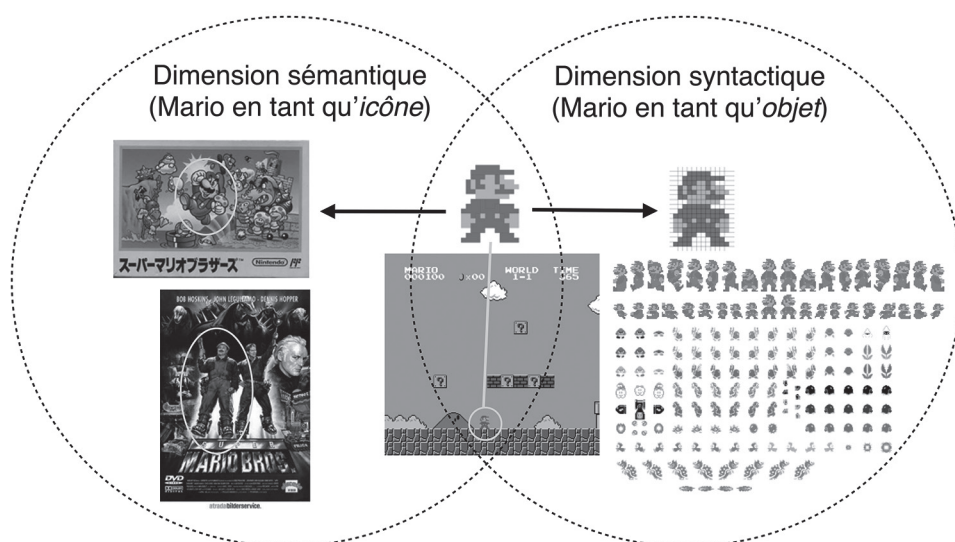


Fig. 3: Dimensions sémantique et syntactique dans *Super Mario Bros*. (©Nintendo, 1985)

IV - Vers une redéfinition du jeu en termes sémiotiques

Si nous reconnaissons dans l'expérience de jeu des jeux vidéo un « processus sémiotique dédoublé » comme nous l'avons suggéré précédemment, alors nous devrions aussi être capables de proposer une nouvelle définition du *jeu* à même de le différencier des autres expériences du même type, et ce de manière plus précise que toutes les définitions précédentes avancées par les ludologistes.

Les *jeux*, en tant que divertissement ludique, permettent un *décalage* entre les expériences des dimensions sémantique et syntactique. D'un autre côté, les *simulateurs*, des équipements d'usage plus pratique, doivent réduire ce décalage et concilier les expériences sur les deux niveaux. Ainsi *FlightGear Flight Simulator* (FlightGear, 1997) et *Sega Driving Simulator SGDS-2002* (Sega, 2002) devraient être essentiellement séparés des *jeux* en termes sémiotiques, même si ces artefacts digitaux sont virtuellement identiques aux jeux vidéo aussi bien dans leur apparence que dans leur techno-

logie. Cette distinction entre les *jeux* et les *non-jeux* devrait toujours être relevée comme un critère fondamental au sein des *game studies*, même s'il existe plusieurs cas situés à la marge tels qu'*American Army* (United States Army, 2002) et *Full Spectrum Warrior* (Pandemix Studios, 2004), dont une grande partie, néanmoins, est classée dans la catégorie ambiguë des *serious games*.

Bibliographie

- Azuma Hiroki. « Saiba supesu wa naze so yobareruka [Why is Cyberspace Called Cyberspace] ». *Saiba supesu wa naze so yobareruka +* [Why is Cyberspace Called Cyberspace +]. Tôkyô : Kawade Shobo Shinsha, 2011, p. 7-215.
- Barthes, Roland. « Éléments de sémiologie ». *L'aventure sémiologique*. Paris : Seuil, 1985, p. 17-84.
- Carr, Diane. « The Trouble with Civilization ». In *Videogame, Player, Text*, sous la direction de Barry Atkins et Tanya Krzywinska. Manchester : Manchester University Press, 2007, p. 222-236.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londres : SAGE, 2008.
- Morris, Charles W. *Foundations of the Theory of Signs*. Chicago : University of Chicago Press, 1938.
- Myers, David. *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*. New York : Peter Lang, 2003.
- Turkle, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York : Simon & Schuster, 1995.
- Žižek, Slavoj. « Cyberspace, or, How to Traverse the Fantasy in the Age of the Retreat of the Big Other ». *Public Culture*. Vol. 10, Iss. 3, 1998, p. 483-513.

Le présent article a été présenté en 12 décembre 2014 lors du 11e colloque de la Société Française des Études Japonaises, tenu du 12 au 13 décembre 2014 à l'Université Paris-Diderot et l'Institut National des Langues et Civilisations Orientales (INALCO), Paris. Je remercie Alexandre Benod et Edouard L'Hérison pour leur aide de la traduction de l'anglais en français.