



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

4 | 2015

Evolution des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents

---

## Présentation

Jonathan Lessard et Carl Therrien

---



### Édition électronique

URL : <http://sdj.revues.org/471>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de  
Recherche Interuniversitaire Expérience  
Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Jonathan Lessard et Carl Therrien, « Présentation », *Sciences du jeu* [En ligne], 4 | 2015, mis en ligne le 04 octobre 2015, consulté le 01 octobre 2016. URL : <http://sdj.revues.org/471>

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 octobre 2016.

Tous droits réservés

---

# Présentation

Jonathan Lessard et Carl Therrien

---

- 1 Une vie suffit-elle pour maîtriser des jeux tels que les échecs, le bridge, le tennis, *Star Craft* ou *League of Legends* ? Un joueur aguerri pourrait investir la majeure partie de son temps libre sans avoir exploré toutes les stratégies et possibilités de ces systèmes ludiques. Malgré la richesse des jeux classiques, les joueurs se montrent avides de changement et de nouveauté. Relativement peu documentée compte tenu de son importance culturelle, l'histoire des jeux révèle un monde très dynamique en constante évolution : les règles d'un même jeu sont constamment révisées et de nouvelles variantes apparaissent. Par exemple, les échecs, jeu classique par excellence, connurent une longue et foisonnante évolution avant de se cristalliser dans leur forme actuelle ; et malgré cette apparente fixité, l'auteur de *l'Encyclopedia of Chess Variants* estime toujours à plus de 2000 le nombre de variantes existantes (Pritchard 1994). L'objet de ce dossier thématique de *Sciences du Jeu* est de mieux comprendre pourquoi, comment et par qui les jeux changent.
- 2 Reprenons ces questions une par une ; en premier lieu : pourquoi faut-il sans cesse changer les jeux et en inventer de nouveaux ? Quels sont les *catalyseurs* de cette évolution ? L'érudit français des jeux, Pierre Berloquin, envisage l'histoire de ceux-ci comme la lutte constante menée par les joueurs contre les jeux, ces derniers défrichant partie par partie leur champ d'incertitude (1970, p. 8). Compte tenu du rythme rapide d'évolution des jeux (au sens où ceux-ci sont sans cesse révisés et/ou transformés), l'épuisement des possibles ludiques n'est certainement pas le seul facteur qui permette d'expliquer la prolifération des jeux. Les trois articles de ce numéro portant plus particulièrement sur les jeux vidéo soulignent bien le rôle de la concurrence commerciale comme motivation à l'innovation. Les designers interrogés par Chiapello ont été spécifiquement mandatés par leurs entreprises respectives pour concevoir des jeux visant un nouveau marché en émergence : celui des joueurs dits « occasionnels » ou « *casual* ». Les intervenants consultés par Pineault, quant à eux, déplorent que les principales lignes directrices de leur industrie soient fondées sur les exigences du marketing plutôt que sur l'exploration esthétique de leur médium. L'histoire du paradigme d'assistance dans les

jeux vidéo de Therrien et Julien témoigne largement d'une industrie s'adaptant à l'évolution de son public.

- 3 L'impératif commercial n'est cependant pas le seul moteur d'évolution documenté dans ce numéro. L'enquête de Kapp sur les jeux de rôle grandeur nature démontre que l'organisation sociale autour d'un certain type de jeu peut également exercer une pression sur ses caractéristiques formelles. En rassemblant toujours davantage de joueurs, les organisations vouées à la production de jeu de rôles grandeur nature voient un avantage à décentraliser les rôles d'encadrement du jeu, de génération de la fiction et de médiation ludique, et s'éloignent ainsi du modèle traditionnel du maître de jeu de rôle sur table. Lessard, quant à lui, observe comment certaines innovations technologiques peuvent tout à coup remettre en cause la façon dont certains jeux sont joués même si personne jusqu'alors n'y avait trouvé à redire.
- 4 Un autre volet de la problématique abordée dans ce numéro relève des *mécanismes* d'évolution des jeux : en fonction de quels principes les systèmes de jeu évoluent-ils ? Cette question est au cœur du problème de l'innovation qui tourmente tant l'industrie du jeu vidéo contemporaine : comment aller au-delà des « remakes » ? Comment générer de nouvelles idées de jeu ? L'historien du Tarot Michael Dummett observe que les jeux de cartes évoluent par l'intégration de caractéristiques d'autres jeux et que l'apparition de nouvelles caractéristiques est un événement très rare (1980, p. 173). Il remarque qu'une éventuelle histoire sérieuse des jeux de cartes devrait (nous traduisons) « se concentrer non pas sur l'évolution détaillée, la diffusion et le destin de jeux individuels mais sur leurs idées constitutives ». Dummett évoque le terme de « ludème » pour désigner ces idées, un terme attribué à Berloquin qui a récemment refait surface (Koster, 2005). Cette vision modulaire (ou moléculaire) des jeux revient fréquemment dans le discours des designers et des chercheurs sous divers termes : « principes », « éléments », « briques » (Alvarez et Djaoutil, 2008), « *design patterns* » (Bjork et Holopainen, 2004), etc. Cette perspective quasi-génétique se prête évidemment à une analyse évolutionniste de l'histoire des jeux telle que proposée par Cardellichio en 2014. Si ce modèle est fondé sur l'apparition de « mutations » ludiques, très peu a été dit sur leurs causes et conditions d'émergence.
- 5 À cet égard, l'article de Chiapello témoigne d'une transformation majeure : la progressive professionnalisation du design de jeu. Cette activité qui, jusqu'à relativement récemment, relevait plutôt de l'artisanat, est aujourd'hui la spécialité d'un corps de métier reconnu aux pratiques de plus en plus « scientifiques », fondées sur la psychologie des joueurs et l'analyse de données comportementales. De son côté, Pineault évoque une dynamique que l'on pourrait qualifier de « créativité contrainte » s'établissant entre les employés créatifs des entreprises de jeu vidéo et les infrastructures de direction. À une échelle plus globale, Lessard décrit les interactions complexes entre designers, joueurs et technologie comme productrices d'une chaîne continue d'évolutions ludiques mineures ou majeures. L'enquête de Therrien et Julien met en lumière comment les jeux peuvent être ajustés selon divers spectres formels dans le but de créer de nouvelles variations : du jeu d'émergence au jeu de progression, de l'antagonisation à l'assistance, de la motivation externe à la motivation interne, etc. C'est également le cas chez Kapp qui observe un glissement des jeux de rôle grandeur nature en faveur de l'exploration narrative plutôt que systémique.
- 6 La dernière question abordée dans ce numéro, et qui transcende d'ailleurs les deux autres, est celle des *agents* de l'évolution des jeux : qui y participe, pourquoi, et dans quel contexte ? Les « stars » de ce dossier sont certainement les designers qui font de la

création de nouveaux jeux un métier. Chiapello et Pineault montrent comment ceux-ci répondent à leurs mandataires en bons professionnels. Lessard, de son côté, décrit leur rôle actif dans la mobilisation ludique de nouvelles technologies. Cependant, le rôle de designer n'est jamais entièrement détaché de celui de joueur. Tant Pineault que Chiapello évoquent la tension entre les aspirations esthétiques des développeurs – ce qu'ils considèrent, en tant que joueurs, avoir de la valeur – et les impératifs commerciaux de leurs employeurs. La division entre joueurs et concepteurs est particulièrement effacée au sein du monde des jeux de rôle grandeur nature décrit par Kapp. La production de ces jeux est un exercice collaboratif où même les joueurs les plus éloignés de l'organisation contribuent par leur participation à l'élaboration du monde fictionnel qu'ils habitent. Finalement, Lessard rappelle que par les efforts qu'ils déploient pour gagner, les joueurs mettent une pression constante sur les systèmes de jeu et sont par le fait même des agents de leur évolution.

- 7 Bien qu'aucune de ces questions ne trouve ici de réponse définitive, les articles rassemblés dans ce numéro thématique défrichent un territoire encore très peu exploré de l'histoire des jeux.

---

## BIBLIOGRAPHIE

ALVAREZ A. et DJAOUTIL D. (2008), « Play, Game, World: Anatomy of videogames », *Board Game Studies Journal*, Volume 8, pp. 1-12.

BJORK S. et HOLOPAINEN J. (2004), *Patterns in Game Design*, Charles River Media.

BERLOQUIN P. (1970), *Le Livre des jeux*, Paris, Stock.

CARDELLICCHIO C. (2014), « Evolution for Games », *Board Game Studies*, no. 8, <http://bgsj.ludus-opuscula.org/>.

DUMMETT M., et MANN S. (1980), *The Game of Tarot : From Ferrara to Salt Lake City*, Londres, Duckworth Publishers.

KOSTER R. (2005), *Theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, AR, Paraglyph Press.

PRITCHARD D. B. (1994), *The Encyclopedia of Chess Variants*, Londres, Games and Puzzle Publications.

## AUTEURS

**JONATHAN LESSARD**

Université Concordia

**CARL THERRIEN**

Université de Montréal