



À qui appartient le jeu vidéo ?

Au-delà de la qualité graphique et des hautes performances dont font état les consoles « next-gen » (consoles de 7^{ème} génération), c'est avec celles-ci que le dispositif « DLC » (Downloadable Content) a été mis en place. Disposant d'un espace de stockage de données (disque dur), ces consoles donnent aux joueurs la possibilité d'étendre leur expérience de jeu et aux éditeurs, celle de proposer de nouveaux contenus additionnels venant s'intégrer au moteur de base qui constitue un jeu, vendu au préalable. Ce dispositif doit, normalement, enrichir le jeu et c'est à la décision des joueurs que doit tenir cet enrichissement. Ainsi, s'ils en font le choix, ce nouveau contenu peut être téléchargé légalement à partir de la plateforme adaptée, gratuitement ou de façon payante (carte bancaire ou système de points).

Toutefois, ce dispositif, intéressant dans le fond, engage souvent la critique quant à la forme par laquelle celui-ci est mobilisé. Si l'objectif est bien d'enrichir le jeu vidéo, et non les éditeurs, l'annonce de DLC devrait intervenir après la sortie du jeu vidéo concerné et se présenter comme un contenu nouveau, non présent sur le support d'origine du jeu de base. Or, au-delà d'un rapport qualité/prix pas toujours au rendez-vous, la critique s'élève lorsque l'annonce de DLC survient avant la sortie du jeu de base, laissant penser que du contenu, déjà prêt, aurait été volontairement supprimé du jeu d'origine afin que les joueurs payent de nouveau par la suite (quelques semaines ou mois après).

D'autre part, les DLC deviennent bien plus sujets aux suspicions, lorsque l'on découvre que ce qu'ils proposent se trouve déjà sur le disque de jeu. Pour ne citer qu'un cas, c'est ce qui a été relevé sur *Street Fighter X Tekken*¹ édité par CAPCOM puisqu'avant même la sortie du jeu, un fichier pirate du jeu avait pu être décortiqué et révéler que des personnages exclusifs, initialement prévus en vue d'un DLC, se trouvaient déjà sur le disque.

CAPCOM s'est bien évidemment

assuré de faire disparaître au plus vite les vidéos relatives à cette découverte gênante, qu'avaient postées les « explorateurs » de disque : *Soulreaper* et *Zawashima5*, au motif de l'atteinte aux droits d'auteur. Quoiqu'il en soit, ceci constitue une tentative, non pas de suppression de contenu avant la sortie d'un jeu en vue de justifier un DLC mais, et c'est peut-être pire, le blocage volontaire de contenu déjà présent sur le support en vue de justifier un DLC. On peut comprendre que certains joueurs se sentent spoliés face à ce type d'attitude, ayant l'impression de payer de nouveau quelque chose qu'ils ont déjà acheté.

Cependant, puisque nous avons évoqué la notion de droit d'auteur, ce qui nous intéresse est une situation récente et inattendue, où le DLC a pris la forme d'une force d'opposition des joueurs face aux éditeurs.



¹ *Street Fighter X Tekken*, Édition/ Développement: Capcom, Genre : Combat 2D, PEGI 12, 9 Mars 2012 (sortie française).

Mass Effect 3 ou la colère des joueurs.

C'est le cas de *Mass Effect 3*² qui nous intéresse ici puisque celui-ci ne fait pas état de réclamations à l'encontre d'un DLC abusif mais, tout au contraire, de la réclamation d'un DLC à l'encontre d'un contenu de base désapprouvé par les joueurs. La démarche est paradoxale et inédite puisqu'il s'agit d'une réclamation consistant à demander un DLC afin de changer la fin d'origine du jeu, au motif que celle-ci ne correspond pas aux attentes d'un grand nombre de joueurs (une pétition a d'ailleurs circulée à cet effet). De plus, fait encore plus inattendu, les studios BioWare semblent avoir acceptés la demande massive des joueurs et s'emploient à préparer un DLC pouvant répondre à leurs attentes, ou du moins un DLC explicatif de cette fin désavouée.



Bien entendu, en dépit du geste honorable de BioWare témoignant d'une écoute auprès des joueurs, nous pouvons nous interroger quant à l'effet de cette mesure sur la notion de droit d'auteur, de propriété intellectuelle et artistique concernant le contenu du jeu vidéo. Aux vues de ce contexte, il y a bien des jeux qui, par le passé, auraient pu faire l'objet des mêmes réclamations si la technique l'avait permis. Rappelons nous ces fins frustrantes qui se résument à une image fixe, ou presque, avec simple défilement d'un générique conclu d'un « *Thanks for playing* » ou d'un « *To be continued* », après de longues heures d'acharnement (*Lemming 2 : The Tribes*³, sur Snes, me revient en tête comme gage de cette frustration...). Où allons-nous se demanderont certains ? Si l'on peut réclamer une nouvelle fin, pourquoi ne serait-il pas possible de réclamer des changements de n'importe quelle partie du scénario, du gameplay, du game design, ou des compositions musicales ? Après tout, certains fans auraient peut-être aimé qu'Aerith ressurgisse à la fin de *Final Fantasy VII*⁴, ou même que l'on supprime cette version techno du « Chocobo-thème » qui écorche les oreilles de tout puriste dans *Final Fantasy XIII*⁵ (je vous renvoie à la vidéo de BIBI300 pour écouter ce remix⁶).



Cependant, bien que ces questions soient envisageables, la question des droits d'auteur reste bien trop complexe et la législation relative au jeu vidéo encore bien trop floue, pour que nous puissions nous pencher sur ce point ici. J'invite donc les lecteurs à consulter le site de l'AFJV, ou encore des mémoires consacrés aux questions de cet ordre⁷.

² *Mass Effect 3*, Édition : Electronic Arts, Développement : BioWare, Genre : Action/RPG, PEGI 18, 8 Mars 2012 (sortie française).

³ *Lemming 2 : The Tribes*, Édition : Psygnosis, Développement : DMA Design, Genre : God-Game/Réflexion, Novembre 1994 (sortie Super Nintendo), Autres plateformes : Amiga, Atari, Game Boy, Megadrive, Mega-CD, etc.

⁴ *Final Fantasy 7*, Édition/ Développement : Squaresoft, Genre : RPG, 17 novembre 1997 (sortie européenne).

⁵ *Final Fantasy 13*, Édition/ Développement : Square Enix, Genre : RPG, 9 mars 2010 (sortie européenne).

⁶ Le remix du Chocobo thème est consultable à partir de 39minutes 55 secondes après le début de la vidéo. Voici le lien :

http://www.dailymotion.com/video/xctt6u_vidéotest-final-fantasy-xiii-ps3_videogames

⁷ Site de l'AFJV (Association française pour le jeu vidéo) : http://www.afjv.com/droit_juridique.php

Ce jeu qui m'appartient parce que j'y participe...

Ce qui nous intéresse se situe dans la place que prend le joueur avec cette attitude inattendue. En y regardant de plus près, avec cette réclamation, les joueurs adoptent indirectement un comportement proche de celui qu'aurait un producteur, dans le regard qu'il appose à la réalisation qu'il finance. Bien qu'il ait lieu de façon postérieure à la production, le financement des joueurs intervient bien par l'achat du jeu vidéo. Mais cela justifie-t-il que ces joueurs prennent une telle posture ? La légitimité de celle-ci serait-elle renforcée si le financement intervenait avant la production ? Afin d'envisager la posture que doit tenir le joueur, il nous faut tout d'abord comprendre quel rapport celui-ci entretient avec le jeu.



Par conséquent, l'enjeu philosophique de ce cas se situe dans cette question, à savoir : Qu'est-ce qui conduit les joueurs à penser qu'il est légitime d'exiger des modifications à l'encontre d'une production intellectuelle, artistique et culturelle, qui *a priori* ne leur appartient pas ?

Si l'on regarde les quelques commentaires sur les forums, on s'aperçoit que cette réclamation ne se résume pas à un simple caprice. Si nous prenons, par exemple, les commentaires consistants et réfléchis qui furent postés sur « *Le Journal du gamer* »⁸, nous pouvons remarquer que ce n'est pas tant la fin elle-même qui gêne les joueurs, que son incapacité à rendre justice à l'investissement de ceux-ci dans le jeu.

Citations :

« [...] on nous sert un truc, incohérent, sans âme. Qu'on ait fait n'importe quoi dans le jeu, ou qu'on se soit acharnés à faire les « bons » choix (même si c'est plus compliqué que ça), on a la même cinématique de fin, en changeant les couleurs ? SERIOUSLY ? ».

« [...] Je voulais pas de happy ending. Je voulais qu'on me laisse le choix entre avoir une happy ending, une bad ending ou de la merde. Ce simulacre de choix qu'on a à la fin remet en cause tout ce pour quoi on s'est battu tout au long de l'histoire. ».

Propos de Lord Kitetsu.

« [...] L'implication de la part des joueurs, durant les 3 épisodes de la série, durant la publication de comics pour d'autres, c'est une implication si forte et si intense que les joueurs se sentent floués. Trahis d'avoir suivis corps et âme un personnage puisant, complexe et très personnel. Le fait de se transposer dans Shepard, et de voir qu'après tant d'attente, notre personnage, notre scénario, n'est pas celui que nous souhaitons, c'est en quelque sorte une trahison.

[...] Je pense que personne ne demande une vision artistique différente de ME3, mais plutôt des explications, de l'importance de nos choix, de la construction de notre personnage et de son entourage, tout en respectant la vision de Bioware. ».

Propos de DrDream.

Exemple de quelques mémoires sur ce thème : « *Le jeu vidéo en droit d'auteur : L'enjeu d'un statut juridique AD HOC ?* », Isabelle MEYER, Dir : X. AGOSTINELLI, Master 2 : Média/Recherche, Aix-en-Provence, 2009-2010 ; ou encore « *La titularité des droits d'auteur portant sur un jeu vidéo* », Marc VIGNOLES, Dir : A. LUCAS, Master 2 : Propriété Intellectuelle, Nantes, 2004-2005.

⁸ <http://www.journaldugamer.com/2012/04/10/une-nouvelle-fin-pour-mass-effect-3/>

« [...] Les choix... Ça ne sert à rien de prendre des décisions si ça ne change rien. ».

Propos de Krimog.

En examinant ces propos, nous pouvons observer que ce qui ressort, c'est une incohérence entre la fin et la pratique des joueurs. Celle-ci se situe autant au niveau des choix effectués durant le jeu que dans l'investissement personnel dans le jeu.

Concrètement, les joueurs semblent dire : « *J'ai fait des choix qui contribuent à construire une direction pour le scénario, j'ai participé au scénario, alors je veux une fin qui prenne en compte ce que j'ai élaboré et que mon "travail" soit reconnu* ».

Par conséquent, ce n'est pas tant le temps passé à jouer qui engage la colère des joueurs, que leur façon de jouer pendant ce temps. En effet, tellement immergés et acteurs de l'action, ce qui ressort des propos c'est cette idée que les joueurs

s'investissent à créer quelque chose. Bien plus que de jouer pendant des heures, comme on joue à « *Lemming* » (par exemple), ils participent pleinement au projet *Mass Effect 3*. Ce premier élément pourrait déjà faire droit à la réclamation des joueurs. Toutefois, l'éditeur lui-même contribue à l'émergence de ce type de demande.



Avec l'arrivée des consoles de septième génération, un changement s'est opéré quant à la définition du jeu vidéo. S'il était question, avant, de logiciels ludiques immuables une fois fixés sur leur support, les éditeurs parlent aujourd'hui d'expériences vidéo ludiques. Ce n'est donc plus seulement un contenu sur un support qui est vendu, mais une expérience à laquelle le joueur va prendre part. En d'autres termes, nous n'avons plus affaire à l'objet « support » au service d'un contenu ludique, mais à l'objet « support » et à l'objet « contenu ludique » au service de l'expérience. Par conséquent, il faut bien noter que si l'expérience est appelée vidéo ludique, ce n'est que parce qu'elle émerge de la rencontre avec le contenu ludique et à partir d'un format vidéo. Pour autant, le joueur ne fait pas nécessairement une expérience ludique. Ces expériences de jeu n'ont parfois rien d'amusantes ; elles peuvent-être joyeuses, tristes, stimulantes, énervantes, sublimes comme terrifiantes. Bref, l'expérience suscitée trouve son encre principal dans le pôle émotionnel.

À partir de là, l'émotion stimulée, il n'y a rien d'étonnant à ce que l'investissement des joueurs soit fort. C'est d'ailleurs la force de cet investissement qui contribue aux ventes, à la possibilité des sagas ou à la fidélisation des joueurs (dans les MMORPG par exemple). Par conséquent, consciemment ou non, les joueurs répondent bien à l'enjeu visé par les éditeurs à travers leurs produits vidéo ludiques et, d'une certaine façon, il n'est pas seulement question d'attentes à l'égard du produit mais aussi à l'égard des joueurs. Certes, éditer un jeu c'est avoir des enjeux commerciaux mais aussi attendre que les joueurs soient réceptifs, qu'ils sachent accueillir le produit et s'y investir. Il n'y a rien de nouveau dans cette idée qui consiste à dire qu'un produit, en lui-même, ne suffit pas à expliquer la réussite ou l'échec de l'enjeu visé et que, de façon nécessaire, le public de réception intervient grandement dans cette réussite ou cet échec. En philosophie, c'est ce que l'on nomme « *L'Horizon d'attente* » et cette question a pu être traitée,

concernant la diffusion et la réception par le public des œuvres littéraires, par Wolfgang ISER⁹ ou, de façon similaire, par Hans JAUSS¹⁰.

Ainsi, il semble compréhensible que les joueurs s'expriment de la sorte, à l'encontre de la fin de *Mass Effect 3*. Du côté des éditeurs, d'une part, l'attente à l'égard des joueurs – attente de leur réceptivité – est bien comblée (le jeu se vend et il bénéficie d'un investissement personnel suffisant de la part des joueurs pour constituer une saga.). D'autre part, du côté des joueurs, l'enjeu d'une reconnaissance de leur implication dans le jeu n'est pas comblé puisqu'ils se retrouvent, visiblement, face à une fin en inadéquation avec les choix et les actions qu'ils ont menés durant le jeu. En d'autres termes, leur « Horizon d'attente » n'est pas comblé et, plus que compréhensible, la réclamation de ces joueurs semble trouver sa légitimité. Du moins, elle l'est tant que l'on considère que le jeu vidéo constitue, comme la littérature, une œuvre culturelle, intellectuelle et artistique mais, surtout, tant que son contenu est bien un contenu expérientiel. Mais est-ce le cas ?

On vend une expérience... ?

En se positionnant ainsi, il semble que les éditeurs justifient, eux-mêmes, les réclamations éventuelles des fans à l'encontre de leurs produits. Toutefois, cette appellation d'expérience reste floue car si on regarde les « anciens » jeux, nous faisons aussi l'expérience d'un univers virtuel qui avait ses propres règles, qu'il fallait appréhender afin de le comprendre. De plus, il existe bien des jeux qui ont précédés ceux des consoles de septième génération et qui étaient capables de nous toucher émotionnellement (*Final Fantasy*, *Zelda*, *Doom*, *Resident Evil*, *Shenmue*, *Ico*, *Shadow of the Colossus*, etc.).

Dire que l'on vend maintenant une expérience, cela suppose que les jeux vidéo ont quelque chose de plus, ou du moins de différent, par rapport aux anciens jeux. Certes, les graphismes ont évolué et le réalisme du jeu vidéo est sans comparaison avec ce qui se faisait avant. De plus, la durée de vie des jeux peut être étendue avec les DLC qui viennent ajouter du contenu inédit. Cependant, cela suffit-il pour prétendre qu'aujourd'hui on vend quelque chose de plus, ou de différent, par rapport à ce que l'on vendait hier ; la possibilité d'ajout de contenu et le réalisme outrancier font-ils du jeu une expérience ?



Cette question restera ouverte tant que cette idée (*Nous vendons une expérience !*), défendue par certains éditeurs, restera floue. Ces propos mériteraient d'être éclaircis car il ne suffit pas de dire que l'on vend une expérience et non pas, seulement, un contenu sur un support, pour attester que le jeu vidéo d'aujourd'hui constitue réellement une expérience, ou qu'il soit plus expérientiel que les jeux d'avant.

En l'absence de cet éclaircissement, il semble tout à fait légitime que les joueurs manifestent quelques exigences. Rappelons qu'une expérience passe par la confrontation à quelque chose, engageant pensées et jugements en vue de connaître cette chose et d'agir de façon cohérente par rapport à celle-ci. Or, une fin qui se révèle incohérente avec les actions adaptées contribue, effectivement, à déposséder les joueurs de l'expérience pour laquelle ils ont payée et cela justifie leurs réclamations.

DK. (Ludovic Jouis).

<http://ludosophie.canalblog.com/>

⁹ *L'Acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Wolfgang ISER, trad. E. SZNYCER, édit. Mardaga, coll. Philosophie et langage, Bruxelles, 1985 (2^{ème} édition).

¹⁰ *Pour une esthétique de la réception*, Hans JAUSS, trad. C. MAILLARD, édit. Gallimard, coll. TEL, Paris, 1990 (réédition 2005).