

PERFORMANCE EN/JEUX

**VERS UNE LUDOLITTÉRATIE : PENSER LES PERFORMANCES EN JEU
AU REGARD DU CONCEPT DE COMPÉTENCE**

THIBAUT PHILIPPETTE, PROFESSEUR À L'ÉCOLE DE COMMUNICATION DE L'UCLouvain

Homo
Ludens

Journée d'étude organisée par les étudiant.e.s de la Maîtrise en Communication – Concentration Jeux Vidéo et Ludification
Université du Québec à Montréal, 31 mai 2019.

 UCLouvain

INTRODUCTION

INTRODUCTION.

LA PERFORMANCE EN/JEU DANS UNE GRAMMAIRE "CAILLOISIENNE"

[...] la performance
« compétitive » englobe tout jeu
présentant divers types
d'affrontements lors de séances
diffusées à un public. [...]

AGON	ALEA?
ILINX	MIMICRY

La performance « artistique »
du jeu se perçoit sur différents
plans, souvent déterminée par la réutilisation
d'éléments de jeux qui font appel à une forme de
nostalgie chez le joueur devenu spectateur
(Whalen, 2004; Webber, 2018).

D'abord, la performance
« théâtrale » rappelle ce qui
définit le jeu de rôle, soit
l'incarnation d'une *persona* par
le joueur (Mackay, 2001). [...]

INTRODUCTION.

DIFFÉRENTES PERFORMANCES POUR DIFFÉRENTES PERSPECTIVES SUR LE(S) JEU(X) (VIDÉO) ?



VERS UNE THÉORIE DE LA PERFORMANCE

“ L'objet premier de la théorie du jeu est un sujet-joueur idéal, appartenant à une communauté ludique complètement homogène, qui connaît parfaitement son jeu et qui, lorsqu'il applique en une performance effective sa connaissance du jeu, n'est pas affecté par des conditions ludiquement non pertinentes, telles que limitation de capacité, distractions, déplacements d'intérêt ou d'attention, erreurs (fortuites ou caractéristiques). ”

“ Les phases de jeu plus acceptables sont celles qui ont le plus de chances d'être produites, sont plus aisément comprises, moins maladroitement et en un certain sens, plus naturelles. ”

“

Tout sujet-joueur jouant un jeu a maîtrisé et intériorisé une grammaire ludique où se formule sa connaissance du jeu.

”

Si vous remplacez :

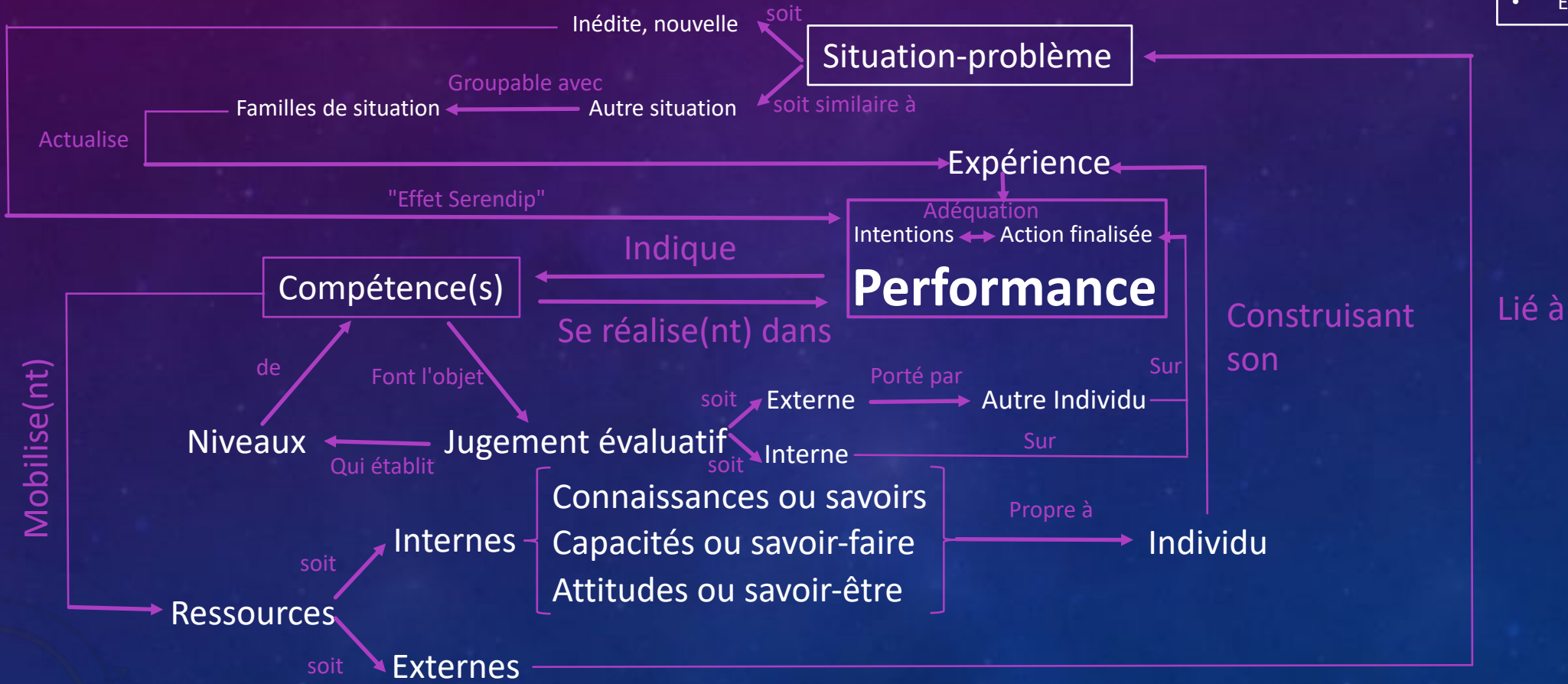
- Jeu par "Langue"
- Ludique par "Linguistique"
- Ludiquement par "Grammaticalement"
- Joueur par "Locuteur"
- Jouant par "Parlant"
- Phase de Jeu par "Phrase"

Vous avez une explication de ce que le célèbre linguiste Noam Chomsky a appelé "performance" dans sa Grammaire Générative (dans *Aspects de la théorie syntaxique*, 1971 [1965])

RAPPORT COMPÉTENCE(S) / PERFORMANCE : UNE PERSPECTIVE CONSTRUCTIVISTE

Références :

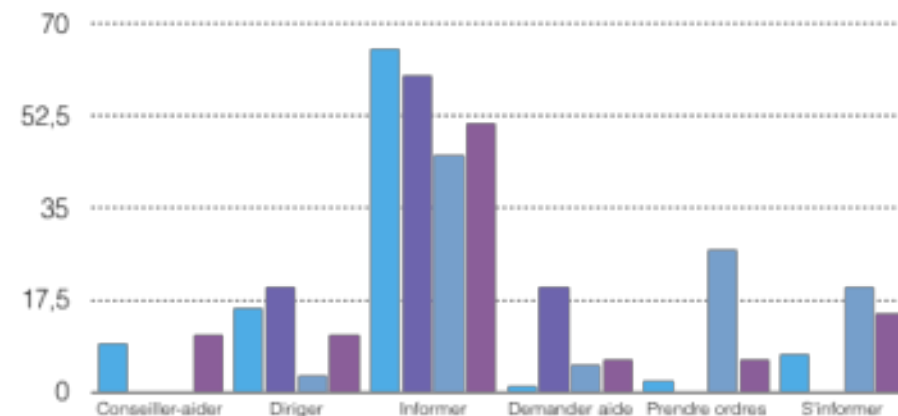
- Potter 2004
- Quin & McMahon 1993
- Hobbs & Frost 2003
- Arke & Primack 2009
- van Deursen & van Dijk 2010
- Gui & Argentin 2011
- Literat 2014
- Hargittai 2005, 2008
- Vrignaud 2008
- Etc.



ET LA DIMENSION SOCIALE DE LA PERFORMANCE ?



- « Je le stun » [décrire] / « il est stun » [constater]
- « Tu vas avoir un demi-ogre sur le dos » [constater]
- « Je vais zeph le MA » [décrire] / « Le MA est zeph » [constater]
- « Je n'ai plus d'endu » [décrire]
- « Il est maladie » [constater]
- « Ca inc » [décrire]
- « Il m'a root » [décrire]
- « Non, ce n'est pas possible qu'il soit déjà sur le keep » [constater]
- « à 1% il est parti » [décrire]
- « J'ai eu une insaisissabilité 52 secondes, je ne peux rien faire » [décrire]
- « Je pull » [décrire]
- « Elle se replace pile au même endroit » [constater]
- « Quand il ricane, c'est que ça pop » [constater]



LE CONCEPT DE LUDOLITTÉRATIE

LA LUDOLITTÉRATIE

"[...] Nous soutenons qu'il est nécessaire de commencer à incorporer les jeux numériques et l'étude des aspects numériques et ludiques, notamment leur place dans la société - La Ludolittératie - comme un élément indispensable de l'éducation aux médias."

(D. Aranda et J. Sánchez-Navarro (2017). "Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy". Dans *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)*. Spain: Catalunya.)

"[...] cela nécessite des propositions visant à comprendre les jeux numériques comme des objets d'étude : réflexion et analyse critique à propos des contextes technologique, culturel, sociologique et économique des jeux vidéo en tant que média."

LA LUDOLITTÉRATIE

"L'activité de *gameplay* connote implicitement un élément de performance intrinsèque au fait de jouer le jeu."

(D. Davidson (2011). "The Performance of Gameplay: Developing a Ludoliteracy". *Eludemos. Journal for Computer Game Culture*, 5(1), pp.1-3.)

"En songeant à cette performance dans le *gameplay*, je la vois se dérouler sur trois niveaux différents qui se combinent au sein des jeux et qui offrent un caractère unique à l'expérience :

1. [...] La performance d'un jeu peut-être aussi engageante à regarder qu'à jouer
2. [...] L'expérience naît principalement de l'immédiateté du moment présent et des actions prises par les joueurs jouant [// théâtre d'improvisation]
3. Le fait de jouer à une variété de jeux aide les joueurs à *bien jouer* et au fur et à mesure qu'ils développent leur ludolittératie, à améliorer leurs performances en devenant des joueurs experts capables de participer activement à des jeux et de façonner leurs expériences en jeu.

LA LUDOLITTÉRATIE

Que signifie "comprendre" les jeux (vidéo) et comment pouvons-nous aider les apprenants à développer cette compréhension ?

(José P. Zagal (2010). *Ludoliteracy: defining, understanding , and supporting Games Education*. Pittsburgh: ETC Press)

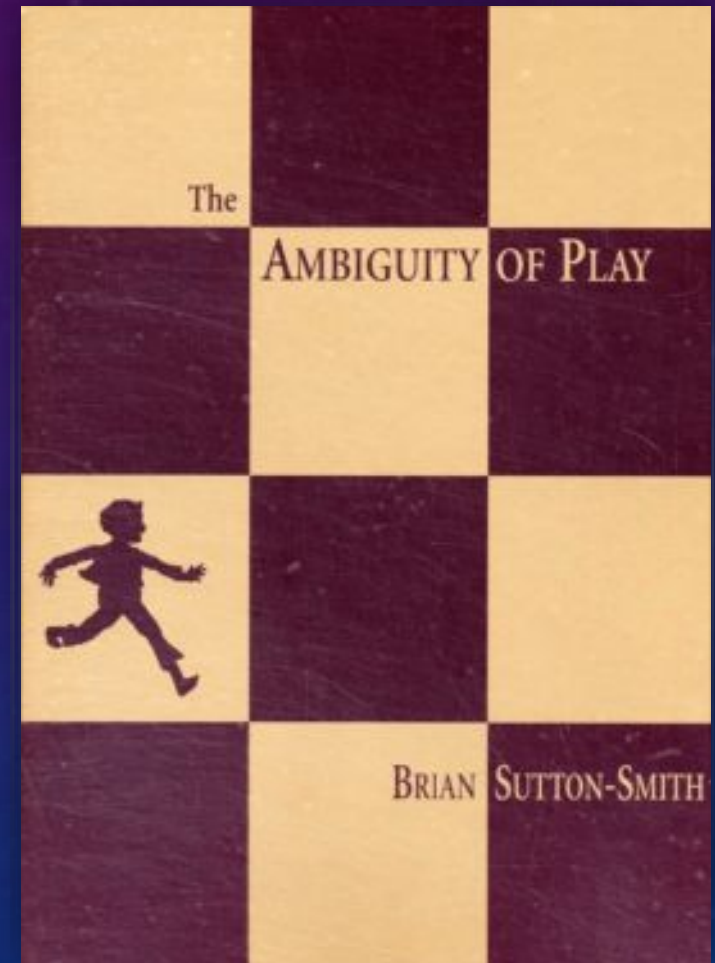
La ludolittérature peut être définie comme :

1. La capacité à jouer des jeux (vidéo)
2. La capacité à créer des jeux (vidéo)
- 3. La capacité à comprendre les signifiants inscrits dans les jeux (vidéo)**
 - Dans le contexte plus général de la culture humaine
 - Dans le contexte d'autres types de jeux
 - Dans le contexte des plateformes technologiques
 - En les déconstruisant et comprenant les effets de chacun de ses constituants

NORMES ET RHÉTORIQUES DE LA PERFORMANCE EN JEU

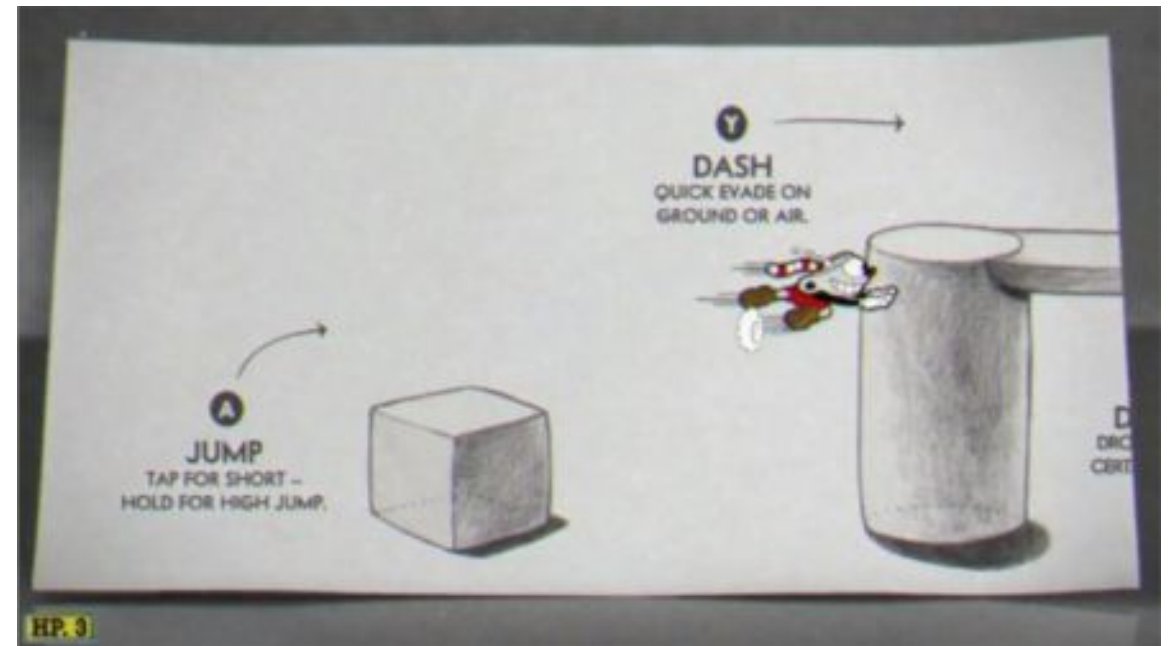
LES 7 RHÉTORIQUES DU JOUER

The Ambiguity of Play (Sutton-Smith, 1997)



JOUER COMME FORME DE PROGRÈS

PLAY AS PROGRESS



JOUER COMME FORME DE DESTINÉE

PLAY AS FATE



JOUER COMME FORME DE CONTRÔLE/PUISSANCE

PLAY AS POWER



JOUER COMME
FORME D'IDENTITÉ
PLAY AS IDENTITY



JOUER COMME
FORME D'IMAGINAIRE

PLAY AS IMAGINARY



JOUER COMME
FORME DE SOI
PLAY AS SELF



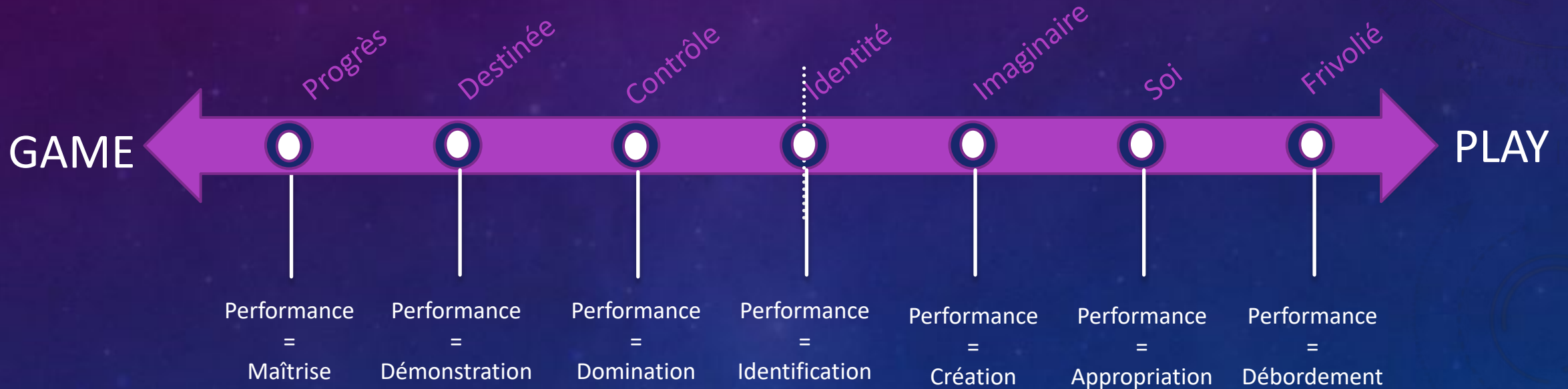
JOUER COMME
FORME DE FRIVOLITÉ

PLAY AS FRIVOLITY



CONTINUUM DES PERFORMANCES EN JEU

INSPIRÉ PAR LES RHÉTORIQUES PROPOSÉES PAR BRIAN SUTTON-SMITH



CONCLUSION

QUELQUES CONSTATS

- Il y a une dimension "normative" au concept de performance : "ceci (n')est (pas) une performance !"
 - Critères d'évaluation partagés (?)
 - Prise en compte d'un "registre" qui est toujours lié à une perspective sur le jeu (cf. rhétoriques)
- Interroger la performance invite à questionner son mode d'évaluation ("de la performance aux compétences")
 - Interne (individuelle ou mesurée)
 - Externe (par des "experts")
- Valoriser une performance conduit à devoir défendre les objectifs sous-jacents
 - Culturel
 - Éducatif
 - Politique
 - Autres ? (+ les effets de normalisation, cf. Point 1 --> éthique de la performance ?)
- Y a-t-il des formes de jeu (ou de jouer) sans performance (au sens étymologique) ?