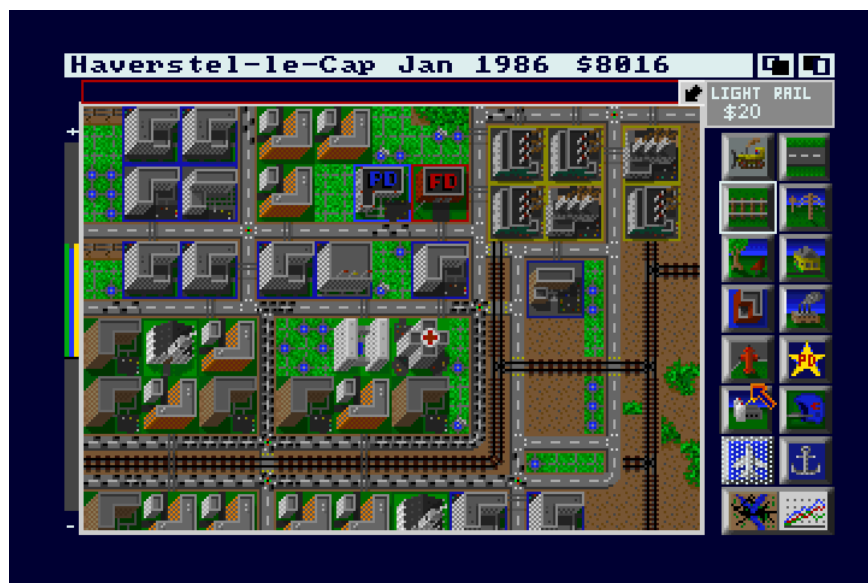


LES SENS DU JEU

L'ancrage historique et politique des définitions du jeu : le cas de SimCity (1989) aux USA et en Europe.



Mémoire de Master en science politique

Orientation Politique et Histoire internationale

Présenté par Guillaume Guenat

Encadré par Stéphanie Prezioso

Expert : Olivier Glassey

Merci à Stéfanie Prezioso et Olivier Glassey d'avoir encadré ce mémoire et ainsi m'avoir offert l'occasion de m'intéresser à un sujet encore inexploré dans mon cursus.

Merci à mes proches. Mon père Jean-François et proches ami et amies Tanguy, Cédric, Anna, Carline avec qui j'ai pu échanger, souvent et longtemps.

Merci aussi à Françoise, Christophe, Autannes et Méribé de m'avoir accueilli pendant le confinement, m'offrant ainsi de meilleures conditions pour réaliser mon travail.

Merci au système d'État-providence Suisse pour son soutien financier durant mes études, sans lequel je n'aurais jamais pu les accomplir.

Enfin, merci à la playlist de chansons pop pour adolescentes de 14 ans version nightcore qui a su me prodiguer rythme et persévérance lorsque la volonté et l'inspiration venaient à tarir.

À maman.

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	1
Loisirs, jeu et politique.....	1
Méthodologie.....	5
Description du corpus de sources	5
« Texte », ou plutôt « le jeu »	6
Epitexte	7
Péritexte	8
1. Approches théoriques du jeu	9
1.1. Théories du ludique.....	9
1.2. L’aspect social du jeu.....	10
Johan Huizinga et sa définition canonique	10
Roger Caillois et sa typologie du jeu	11
Thomas S. Henricks : le jeu comme expression humaine	13
1.3. Dépasser l’essence du jeu	14
Sébastien Genvo et le processus de ludicisation.....	15
2. Faire sens de SimCity	19
2.1. SimCity Classic (1989).....	19
Le portage : l’importance symbolique des machines	21
2.2. Héritage ludique	22
Influences techniques.....	23
Un Héritage ludique élitiste... ..	25
... Et un héritage ludique populaire.....	27
2.3. Un objet « original ».....	29
Un contexte économique délicat.....	29
Un argument marketing	31
La position des journalistes	33
2.4. Industrie culturelle et enjeux de distinction	36
Theodor Adorno et l’Industrie culturelle	37
Les eighties et les subcultures.....	39

3. Cadrages superposés et implications idéologiques	41
3.1. SimCity, un « simulateur » ?	41
Rapport de proximité avec le réel.....	43
Une complexité à maîtriser.....	46
Performativité et utilité hors du programme.....	49
3.2. SimCity, un « jeu » ?	51
Une définition du fun : le challenge et l'objectivation des compétence.....	51
Actions, Conséquence, et agentivité	55
Distance complice avec le réel	57
3.3. Jeu néolibéral et pédagogie	60
Les cadrages de SimCity, le jeu et l'idéologie néolibérale.....	61
Jeu, pédagogie et légitimation scientifique des pratiques culturelles	66
Conclusion.....	70
Synthèse	70
L'ancrage social des théories sur le jeu	71
Une histoire linéaire du fun.....	73
Bibliographie	75
Corpus de sources	80

INTRODUCTION

Loisirs, jeu et politique

Les loisirs sont politiques. L'anodin hédonisme apparent des activités récréationnelles est en réalité sous-tendu par une myriade de rapports de forces. Il peut s'agir de la problématique de l'allocation du temps, du rapport complexe établi entre travail et loisirs, des enjeux quotidiens de sociabilités ou encore de la façon dont les loisirs reflètent et reproduisent le capital culturel de certains groupes.

Ce dernier élément pointe un autre rapport politique aux loisirs : celle de la façon dont certains sont considérés ou non comme légitimes dans une culture et une époque donnée. Les discours sur les loisirs cristallisent alors des rapports de forces entre communautés et des sous-cultures, mais aussi entre classes. En (ré)affirmant certains jugements et critères de jugements pour (dé)légitimer telle ou telle pratique, les acteurs se positionnent idéologiquement, si l'on se réfère à l'idéologie comme définie par Van Dijk :

« (...) les idéologies constituent la base « axiomatique » des représentations sociales d'un groupe et contrôlent – à travers des attitudes sociales spécifiques puis à travers des modèles mentaux personnels – les discours des individus et les autres pratiques sociales des membres du groupe. » (Van Dijk 2006:21)

Comme précisé par Van Dijk, en plus de formuler une série de déjà-pensés gouvernant le système de valeurs des acteurs, les discours idéologiques polarisent des communautés, les cimente et les opposent (Van Dijk 2006:21). En effet, définir l'activité comme « loisir » et la définir comme une bonne forme de loisir demande aux acteurs de mobiliser certains savoirs et certaines assertions morales et participent à hiérarchiser les groupes.

Le jeu est un bon exemple de pratique au cœur de ces enjeux de légitimation. En effet, le jeu, qu'on qualifie volontiers de « libre », est en réalité l'objet de nombreuses régulations, sociales, politiques et juridiques, articulées autour d'une série de discours visant à définir ce que sont les bonnes ou mauvaises façons de jouer, soutenus par des arguments médicaux, pédagogiques, moraux, esthétiques, etc. (Sutton-Smith in Henricks 2014:196).

La place actuelle du jeu dans notre société est relativement ambiguë, si bien que l'opposition « naturelle » entre jeu et travail est en réalité bien plus fictionnelle qu'en apparence (Schmoll 2016:165). Les opportunités de jouer se multiplient, que cela soit par l'omniprésence des jeux télévisés, vidéos, de société, et se transforment parfois en injonctions ; il faudrait pouvoir et vouloir jouer tout le temps avec n'importe quoi au nom

de l'engagement personnel. Ainsi se multiplient les open-space avec baby-foot, les urinoirs marqués d'une cible, les tentatives de « ludifier » la participation politique ou encore les petits personnages « rigolos » dans les manuels d'allemand.¹

Pourtant, le jeu reste une activité globalement illégitime, voire tabou (Minassian and Boutet 2015:15–16). Pour paraphraser Foucault, *on sait bien qu'on n'a pas le droit de jouer de tout, dans n'importe quelle circonstance* (Foucault, 1971). C'est, aujourd'hui, principalement sa relation apparemment antagoniste avec un travail productif valorisé qui illégitime le jeu, *a priori* gratuit et inutile. Ainsi, cette activité se retrouve souvent reléguée à une sphère bien délimitée, et astreinte principalement aux enfants. Par exemple, Laurent Di Filippo montre comment le jeu a longtemps été un objet boudé par les sciences sociales (Di Filippo 2015:175-177). Sa nature « non-sérieuse » projetant le doute sur le sérieux des scientifiques qui voulaient se pencher dessus (Trémel 2007:84), même si ces logiques tendent aujourd'hui à s'effacer (Meunier 2017).

Roberte Hamayon souligne comment, en occident, l'Église, notamment depuis le III^e siècle, a entrepris de gros efforts pour délégitimer, diaboliser ou même interdire certaines pratiques, surtout celles héritées des traditions païennes, particulièrement romaines, comme le théâtre, les jeux du cirque ou encore la danse (Hamayon 2012:51-75). De même, l'essor du capitalisme a motivé des efforts de régulations publiques justifiées par des discours moralisateurs (Hamayon, 2012:77). Comme le note l'auteure :

« Lancée par les Pères de l'église et reprise à leur suite par tous les pouvoirs centralisateurs, cette condamnation [du jeu] a mis une bonne douzaine de siècles à produire son effet. Son histoire suggère que c'est en dissociant les jeux les uns des autres – et, plus précisément, en séparant les jeux de combat des autres types de jeux – que ces pouvoirs sont parvenus à dévaloriser la compréhension courante de "jouer". C'est ainsi que "jouer" s'est retrouvé peu à peu réduit à quelque chose de frivole et futile, insignifiant, bon pour les enfants. » (Hamayon 2012:17)

L'analyse portée par Hamayon permet d'éclairer un point essentiel : appeler une chose « jouer » ne va pas de soi. C'est un acte politiquement signifiant qui focalise des luttes, et donc est amené à changer au cours du temps. De nouvelles formes ludiques apparaissent, d'autres s'évanouissent. Certaines se mutent en fonction du contexte technologique investi et d'autres sont réinventées en fonction du milieu social. Les dissensus et ambiguïtés pour

¹ C'est à vous que je pense, Kiki et Amadeus de mes manuels « Sowieso ». Vous ne me faisiez pas rire, vos manuels n'étaient pas des jeux et je vous détestais.

savoir si telle ou telle “chose” est un jeu s’entremêlent avec les définitions de ce qu’un jeu “est”.

Comme je le présenterai dans le premier chapitre de ce mémoire, la littérature s’est peu penchée sur la façon dont les acteurs sociaux catégorisent, thématisent et théorisent le jeu, préférant imposer des définitions théoriques sur la nature du fait ludique. Il reste donc à faire une histoire sociale et politique du jeu, aujourd’hui surtout lue au prisme des lunettes éthologiques, psychologiques ou pédagogiques. Telle est l’entreprise à laquelle ce travail veut participer, notamment en questionnant les usages historiques de la catégorie « jeu » et leur ancrage dans des dynamiques idéologiques en vue d’une hiérarchisation des pratiques de loisirs.

A ce titre, la récente histoire du jeu vidéo offre un terrain de recherche historique idéal. En un peu plus d’un demi-siècle, il a fallu “inventer” cette nouvelle itération particulière dans le long continuum des activités récréationnelles. En 60 ans, c’est un condensé de luttes sur la définition même de cette chose comme “jeu vidéo” qui s’est déployé, portant dans son histoire le bagage des conditions sociales qui ont marqué sa construction.

Pour comprendre ces enjeux de dénomination, je propose dans ce dossier de faire une analyse de discours autour de « SimCity », sorti en 1989 sur les premiers ordinateurs personnels puis sur console. Considéré comme un ovni à sa sortie, ce « simulateur de ville » est aujourd’hui considéré comme le père spirituel de nombreux types de logiciels, désormais communément compris comme des « jeux de gestion ou de stratégie ». S’il n’est ni la première simulation, ni la première simulation explicitement ludique, ni la première simulation d’unité politique (j’y reviendrai dans le deuxième chapitre), SimCity a connu un succès commercial et critique retentissant, devenant ainsi un vrai *trope codifier*², alors même (j’y reviendrai également) que son édition n’était pas gagnée d’avance tant dans son sujet (l’urbanisme) ou sa forme ludique (simulation) juraient avec les conceptions alors dominantes du jeu, notamment du jeu vidéo populaire d’arcade et de console.

Ce mémoire cherchera alors à comprendre comment les acteurs de l’époque ont parlé de SimCity, l’ont décrit, l’ont cadré, et comment cela a pu opérer une redéfinition de ce qu’un « jeu » peut être au prisme d’un contexte historique et idéologique particulier. Plus précisément, j’examinerai quelles ont été les stratégies discursives mises en œuvre par les

² Un trope codifier est une production culturelle qui impose des conventions (re)définissant son genre, même si elle n’est pas la première à les utiliser. Elle devient alors une référence incontournable.

promoteurs de Sim City lors de sa sortie aux Etats-Unis et en Europe en 1989 pour le définir – ou non – comme un « jeu ».

Après avoir exposé le corpus de sources qui sert de base à mes analyses, je présenterai dans le premier chapitre de ce mémoire une revue critique de la littérature sur le jeu. Celle-ci mettra en avant l'interdépendance entre la littérature scientifique et les pratiques de jeu durant le XXe siècle, soulignant l'interdépendance entre les définitions théoriques et les pratiques de jeu durant cette période. Je conclurai cette partie en argumentant pour une sortie de l'essentialisme et en donnant quelques clés conceptuelles pour comprendre comment des objets viennent historiquement à être considérés comme des jeux.

Ensuite, j'entamerai mon analyse en présentant comment faire sens de SimCity était un enjeu pour les acteurs au moment de sa sortie, à la fois pour les éditeurs mais également pour la presse. Pour ce faire, je partirai d'une description sommaire du jeu pour en reconstruire l'héritage, la genèse et sa construction/perception comme un objet « original », donnant des premiers indices sur la façon dont il a servi d'outil de distinction et de légitimation des pratiques ludiques.

Enfin, je montrerai comment deux cadres d'interprétation principaux coexistent pour décrire cet objet. En premier lieu, j'insisterai sur la façon dont SimCity est présenté comme un simulateur, pensé comme un programme informatique sans forcément de vocation ludique, afin de le présenter comme un logiciel pédagogique à visée productive. Ensuite, je développerai sur les manières dont SimCity est décrit comme un jeu et quels éléments sont mobilisés pour justifier une telle appellation. Je montrerai comment le paradoxe apparent entre jeu et productivité est en réalité dissout grâce au contexte idéologique du néolibéralisme hégémonique dans les USA des années 80 et d'une nouvelle conception de la pédagogie, qui participent à redéfinir les critères de jugement de ce qu'un jeu doit être. Bref, comment SimCity est malgré tout parvenu à faire jeu.

En parallèle, et pour insister sur les conséquences politiques de la catégorisation d'objets en « jeux », j'aimerais montrer comment cette ambiguïté est articulée avec l'imaginaire mobilisé dans et autour de SimCity pour soutenir un discours général de dépolitisation. En effet, alors même que le principe de SimCity repose sur l'interventionnisme de l'autorité politique (du "joueur"), je veux montrer que cette intervention peut être cadrée soit sur la modalité de la distance ludique (ce n'est qu'un jeu, pas la réalité), soit technique (ce n'est qu'une simulation inspirée de la science urbanistique). Deux cadrages qui ont pour effet (et non pour but) de cacher les représentations idéologiques, les allants-de-soi qui ont orienté

la conception du jeu, qui définissent l'Etat comme un acteur technique, rationnel, agissant à la marge, là où l'auto-régulation seule ne suffit plus, et la croissance infinie comme vision normale de l'activité humaine.

Méthodologie

Comme je l'ai précisé, j'ai à cœur de pousser mon étude au-delà du seul jeu. Dans mon design de recherche, pour des raisons principalement de faisabilité, je vais principalement me concentrer à faire une analyse des discours portés par SimCity et ceux portés sur SimCity, à travers une série de critiques de sources primaires. Mon objectif sera principalement de ressaisir quels cadrages sont opérés pour le présenter ou non comme un jeu et les relier au contexte historique qui les produit, ou du moins les permet. Plus précisément, je me vais me baser sur la définition du cadrage qu'en fait Entman pour faire mes analyses de contenu :

« Framing essentially involves selection and salience. To frame is to select some aspects of a perceived reality and make them more salient in a communicating text, in such a way as to promote a particular problem definition, causal interpretation, moral evaluation and/or treatment recommendation for the item describe ». (Entman 1993:52)

Pour Entman, la saillance elle-même est définie comme *« a piece of information more noticeable, meaningful or memorable to the audience (...) by placement or repetition or by associating [it] with culturally familiar symbols »* (Entman 1993:53) Ce concept a permis, dans mes critiques de sources, de faire émerger des *façons de parler* de SimCity et des catégories pour le nommer, le définir et en faire sens. Cadrer participe donc à une certaine construction de la réalité. Selon Entman, l'acte de cadrage, empiriquement observable dans un discours, permet d'inférer sur le système de croyance qui guide les acteurs sur ce qu'ils veulent dire ou ne pas dire dans un contexte de communication à destination d'une audience (p.52). Repérer, décrire et analyser ces cadres me permettra donc de comprendre comment les acteurs ont (re)conceptualisé le « jeu ». Enfin, replacer ces actes discursifs dans leur contexte de production permettra de les comprendre d'abord comme des stratégies de promotion et de légitimation mais aussi les enjeux idéologiques qui les ont déterminées.

Description du corpus de sources³

Je vais présenter mon corpus de sources en le divisant en fonction de trois types de documents inspirés de ce que Gérard Genette (1987) a appelé le « paratexte ». Le paratexte,

³ Une partie de mon corpus est jointe à la fin de ce dossier.

que je vais détailler ci-dessous, est défini comme un « appareil qui [complète le texte] et le protège en imposant un mode d'emploi et une interprétation conforme au dessein de l'auteur. » (Seuil.com, seuils, Gérard Genette, consulté le 28.04.2020).

Ainsi, je présenterai en premier l'objet référent (ou « texte », ici la version Amiga de SimCity). Puis, je présenterai les sources qui constituent l'épitéxte (soit tout le discours qui entoure directement l'œuvre sans pourtant en faire partie). Et enfin, je présenterai mes sources relevant du *péritexte* (soit une série d'objets qui parlent de SimCity sans pour autant être directement liés à son expérience, et qui ont plutôt comme objectif, ou conséquence, de le faire exister dans l'espace public). Ce découpage, bien qu'un peu arbitraire, a le mérite d'être applicable au jeu et permet de rendre intelligible les enjeux des différents types de sources.

« Texte », ou plutôt « le jeu »

Un bon point départ est évidemment de s'intéresser à l'objet lui-même. SimCity « classic » est sorti en 1989, développé depuis 1985 par la société Maxis, co-fondée en 1987 par Will Wright et Jeff Braun pour faciliter l'édition du jeu. Distribué principalement par Broderbund aux Etats-Unis, le jeu est distribué par Infogrames en Europe et par Nintendo au Japon et sur les consoles Nintendo dans le monde.

Pour des raisons de faisabilité, je vais me concentrer presque uniquement sur un des premiers portages : la version Amiga. L'Amiga était une famille d'ordinateurs commercialisée par Commodore International entre 1985 et 1993 qui faisaient partie des premiers ordinateurs personnels « grand public ». Toutefois, n'ayant pas d'Amiga fonctionnelle sous la main, j'ai dû me résoudre à télécharger un émulateur pour pouvoir le faire marcher sur mon ordinateur.⁴

Les sources logicielles, comme les jeux vidéo ou les programmes informatiques, représentent un défi intéressant à l'analyse historique par leur caractère interactif et dynamique. Cette modalité particulière d'énonciation du contenu a été définie par Baerg comme une « performance configurative », où les utilisateurs « *interprètent, agissent sur et répondent aux informations qui leur sont présentées dans le cadre d'une boucle de feedback.* » (Baerg 2009:121, traduit). Et c'est sur cette modalité que se déploie le discours d'un logiciel ou d'un jeu vidéo, qui forme une sorte de « rhétorique procédurale » (Baerg

⁴ Trouvé sur Gamesnostalgia.com. Cette simple remarque indique déjà un décalage avec la pratique de l'époque. Ce décalage se superpose avec une différence d'approche à l'objet entre y *jouer* « spontanément » en 1989, et y *jouer* pour l'étudier.

2009:121, traduit), définie comme la façon dont des processus sont décrits par d'autres processus :

« The art of persuasion through rule-based representations and interactions (...) tied to the processes that operate through the manipulation, formation, and interpretation of a symbolic system that « governs human thought and action » (5). Procedural rhetoric represents one process by expressing it in terms of another process rather than through language in order to explain how processes function » (Bogost 2007:9 in Baerg 2009:118)

Ces concepts permettent de saisir de quelle manière un programme, comme un jeu vidéo, représente un système par un système, et que cette rhétorique s'articule autant sur la question de la structure du jeu (Genvo 2013:16) que sur son socle fictionnel et des références textuelles et visuelles qu'il mobilise. Pour ressaisir ces rhétoriques, je me baserai des descriptions de sessions de jeu inspirées des méthodes de l'ethnographie participante et captures d'écran qui recensent à la fois le contenu du jeu et la façon dont il s'est dynamiquement déployé en fonction de mes actions, mes ressentis et mes interprétations.

Epitexte

Le deuxième niveau auquel je me suis intéressé est celui de l'épitexte. Dans le cas de mon analyse de SimCity, il s'agira de disquette, de la couverture du jeu et du manuel, principalement de la version Amiga, mais qui sera mise en relation avec d'autres versions, notamment Nintendo. Des sources qui invitent à la fois à une analyse textuelle et iconographique. Les éléments de l'épitexte ont la particularité de cadrer l'expérience proposée au joueur tout en renseignant sur les objectifs des éditeurs en comprenant ce cadrage comme une stratégie commerciale et esthétique. Ainsi, la boîte du jeu, et le quatrième de couverture, sont des sources très denses, car elles doivent à la fois présenter – et définir – SimCity, et motiver son acquisition. Ce faisant, elles participent à définir ce que Genvo appelait le « joueur-modèle » (Genvo 2013:19), c'est-à-dire proposer une certaine définition du jeu auquel un certain public est estimé réceptif par les développeurs, et qui peut donc former un marché potentiel.

De même, le manuel du jeu est un document produit pour être à la périphérie très proche de l'objet référent. Pourtant, son usage effectif reste incertain : rien n'oblige l'utilisateur à le lire ! On peut toutefois le concevoir soit comme une forme d'antichambre ou alors d'annexe au programme, qui précède ou complète la pratique. Il vise à décrire et expliciter (certaines) des mécaniques du jeu et s'ancre dans son cadre fictionnel, en décrivant l'univers, les personnages ou le rôle attribué au joueur. Cet objet permet ainsi de montrer

ce que les éditeurs pensent comme devant être précisé ou ce qui relève du sens commun. Cette force symbolique des énoncés contenus dans ce document rend aussi saillante sa dimension normative. En effet, en tant que guide, le manuel est pensé comme un texte référencé directement à la pratique du jeu, qui puisse être consulté. Le manuel est donc un document qui donne des instructions, des prescriptions, des proscriptions et qui en définitive discrimine les « bonnes » et les « mauvaises » façons de jouer. Articulé à l’imaginaire de SimCity, il définit donc aussi de bonnes et mauvaises façons de concevoir et gérer une ville, les indicateurs de tels résultats, et porte donc une charge idéologique, implicite ou explicite. En l’occurrence, c’est sur le manuel Amiga US que je vais me concentrer. Il a été rédigé par Michael Bremer et Cliff Ellis pour la sortie du jeu en 1989. D’une cinquantaine de pages, il est constitué d’une introduction qui explique ce qu’est SimCity, présente les menus de SimCity, les règles qui composent le simulateur, et se conclut par un article encyclopédique d’une dizaine de pages sur l’histoire de l’urbanisme, accompagné d’une bibliographie, et contient une liste des high-scores obtenus au jeu sur différentes parties.

Péritexte

Je considère ici le péritexte comme le reste des discours attrayant à l’objet référent. Le péritexte est ainsi constitué des publicités, des articles et critiques, des billets de blogs, mais aussi des discussions, production de fan, mods, etc. Il est à la fois du ressort du marketing, mais aussi le témoin de la réception de l’œuvre qui participe à en construire le sens. Néanmoins, une bonne partie de ces discours est aujourd’hui inaccessible, notamment celle attrayant à la réception. Cela circonscrit la portée de mes analyses aux stratégies discursives, limitant à des hypothèses l’effet réel qu’elles ont pu avoir. Je me suis donc concentré sur trois types de sources : d’abord des articles de presse spécialisée, notamment comprise dans la presse américaine, britannique et française lors de la sortie du jeu.

- Compute ! (N°111, 1989). Mensuel américain diffusé entre 1979 et 1994
- Amiga Format (N°23, 1991), mensuel britannique diffusé entre 1989 et 2000.
- Game Players (N°05, 1989), mensuel américain diffusé entre 1989 et 1998
- Tilt (N°64, 1989, N°72, 1989), mensuel français dominant diffusé entre 1982 et 1994.

Je me suis également basé sur l’analyse d’articles généralistes (notamment un article du New York Times, 15 juin 1989), différentes interviews du concepteur du jeu et différents flyers publicitaires. La plupart de ces documents ont été retrouvés grâce à des archives gratuites en ligne, notamment le site abandonware-France.org.

1. APPROCHES THEORIQUES DU JEU

Afin de saisir les enjeux qui ont sous-tendu le cadrage ludique de SimCity, je vais d'abord m'attarder sur une revue de la littérature afin de porter une réflexion plus approfondie sur les approches académiques du jeu. Je vais d'abord présenter comment différentes disciplines s'y sont intéressées et ont défini cet objet. Ensuite, je vais m'intéresser à des cadres d'analyse plus sociologiques. Je conclurai ce chapitre en proposant de s'éloigner d'une définition essentialiste du jeu au profit d'une plus grande historicisation des pratiques et une plus grande place des définitions opérées par les acteurs eux-mêmes.

1.1. Théories du ludique

A l'instar de nombreux objets des sciences sociales, le jeu est aisé à reconnaître mais plus ardu à définir. Sa polymorphie a motivé l'intérêt de toute une série de disciplines. Les premières compréhensions scientifiques du jeu sont héritées de la biologie, plus spécifiquement de la zoologie et de l'éthologie. Le jeu est alors vu comme une fonction, notamment un moyen d'entraînement et d'apprentissage pour les animaux. Une perspective qui a rapidement été emparée par la psychologie, qui s'est beaucoup intéressée au rôle du jeu dans la construction cognitive, motrice, mentale et sociale de l'humain, notamment de l'enfant.

« Jean Piaget (1962), himself a student of another one of Freud's followers Carl Jung, articulated most clearly the general idea presented here, that play is [for the child] essentially a quest for cognitive consistency. Piaget identifies play as "pure assimilation," the attempt of children to make the world's processes submit to cognitively based schemes. People play to experience the pleasure that comes from imposing their own behavioural strategies on the world. »(Henricks 2014:191)

L'apport du jeu à la construction de l'enfant a aussi fortement été mobilisé dans les théories et pratiques pédagogiques. L'éthologie et l'anthropologie peuvent argumenter sur l'universalité de l'utilisation du jeu comme apprentissage, mais retenons ici que dès le 18^e siècle s'amorce une pédagogie moderne, portée par exemple par Jean-Jacques Rousseau. Ainsi, des jeux de sociétés sont conçus ou utilisés expressément comme moyen pédagogiques, à l'image du jeu de l'oie au début de l'époque contemporaine (Trémel 2007:86). Une approche qui a continué à se développer, notamment au 20^e siècle (Schmoll 2011:14)

« Ainsi, Frans Maÿra, (...) (Maÿra, 2008), rappelle l'existence dès les années 1970 d'au moins deux espaces de réflexion et de diffusion spécialisés pour des travaux de

recherches sur les jeux. L'un d'entre eux, dont la diffusion est assurée par la revue Simulation & Gaming, s'appuie sur l'existence préalable d'associations de chercheurs organisées autour de la pratique des Wargames et va s'intéresser essentiellement aux dimensions éducatives des jeux. Ces approches trouvent un écho dans l'intérêt qui est porté plus tardivement par les psychologues aux activités cognitives propres aux jeux informatisés et notamment à l'aptitude qu'ont les joueurs à développer, par l'interaction avec le médium, leurs capacités inductives (Greenfield, 1994 ; Perriault, 1994). » (Zabban 2012:144)

La littérature autour du jeu commence à se consolider durant cette période, en parallèle de l'essor de l'industrie du divertissement de masse, et plus spécifiquement du jeu vidéo. La structuration de la production en genres, comme la « simulation », met à disposition des catégories autour desquelles les théories finissent par s'articuler. En retour ces théories nourrissent des discours et cadrent des usages du jeu dans l'espace social, renforçant notamment l'image du jeu comme étant naturellement associé à l'enfance. Si bien qu'aujourd'hui encore, la littérature couvre largement le jeu comme un objet d'éducation.

Le développement de l'industrie du jeu vidéo et sa pénétration culturelle a aussi encouragé le développement d'études spécifiques sur le jeu, et particulièrement le jeu vidéo : les *Games Studies*, notamment à partir des années 90 et 2000.(Zabban 2012:145). La recherche dans ce domaine étant notamment orientée par une volonté de montrer la spécificité de l'objet de recherche et donc justifier l'autonomie du champ de recherche, que cela soit en le formalisant, se penchant ainsi sur les systèmes de règles, soit sur son contenu narratif (Zabban 2012:146).

1.2. L'aspect social du jeu

Certes, les approches culturelles et sociales du jeu se sont particulièrement développées à partir des années 2000 (Zabban 2012:156). Toutefois, elles se réfèrent quasi toutes systématiquement aux travaux de Huizinga et Caillois, auteurs classiques du 20^e siècle.

Johan Huizinga et sa définition canonique

Johan Huizinga était un historien aristocrate néerlandais productif durant les années 1930-60, connu pour avoir développé le concept d'*homo ludens*. Pour Huizinga, le "jeu" est un élément central du développement et du changement des sociétés, importance érodée par l'ère industrielle et rationnelle (Henricks 2006:15) Selon lui, le jeu est un élément institutionnalisé, donnant des occasions fixes aux gens de se confronter (Huizinga 1955:31 in Henricks 2006:17). Le jeu n'est pas séparé du monde, mais est une forme de relation sociale différenciée (Henricks 2006:10-12,14). Le jeu est ainsi une propriété de

l'expression humaine qui s'articule socialement, décrit comme une approche légère et créative du monde. (Henricks 2006:12) L'amusement, ou le *fun*, n'est pas une fonction biologique, mais une conséquence du jeu, un « évènement esthétique » (Henricks 2006:11-12), motivé par des raisons internes et phénoménologiques. Huizinga, en tant que pionnier sur ces questions, propose ainsi une des principales définitions théoriques du jeu :

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. » (Huizinga, 1951:34-35 in Caillois 1958:14)

Ces critères (*Liberté, fiction, séparation spatiale et temporelle de la vie quotidienne, gratuité, règles, ...*) sont quasi canoniques et sont encore invoquées aujourd'hui, même si les limites d'une définition à la fois si vaste et si restrictive mènent, comme l'explique Roger Caillois (Caillois 1958:15), à exclure a priori des objets ou des pratiques de fait considérés comme des jeux.

Roger Caillois et sa typologie du jeu

C'est en partie pour répondre à cette lacune que Roger Caillois a conçu une typologie des jeux, dans un essai paru en 1958 : une matrice capable d'intégrer, découper et appréhender sans *a priori* les différents jeux. Ceux-ci peuvent se positionner sur un continuum entre les jeux régulés (le *ludus*), et les formes plus spontanées (la *paidia*), en fonction de quatre catégories principales ; le type « *Agon* », qui repose sur la compétition, le type « *Alea* », qui repose sur la chance, le type « *Mimicry* », sur le simulacre et l'imitation, et le type « *Ilinx* », sur le vertige et les sensations physiques.

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses luttons etc. athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs	pari roulette	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Tableau 1 - Tableau 1 - La typologie des jeux selon Roger Caillois. En ordonnée, le continuum entre les jeux régulés (*Ludus*) et spontanés (*Paidia*). En abscisse, les quatre typologies de jeux <https://www.revue3emillenaire.com/blog/classification-des-jeux-par-roger-caillois/> (Consulté la dernière fois le 21 avril 2020).

Cette typologie est séduisante à plusieurs égards. Pour commencer, comme précisé, elle peut être utilisée même sans une définition a priori du « jeu », elle-même justifiée par une série de jeux qui rentreraient dans cette définition. Elle cherche plutôt à présenter les conditions conceptuelles sous lesquels les humains ou les autres animaux approchent le monde d'une façon ludique, et comment ces conditions peuvent être intelligiblement ressaisies. Cela lui permet, grâce à sa forme matricielle, d'intégrer des formes nouvelles ou anciennes de jeu et de proposer une grille d'analyse qui puisse formuler des problématiques nouvelles. Toutefois, cet aspect est peut-être aussi sa faiblesse. Telle une horloge cassée qui est à l'heure deux fois par jour, ce modèle finira toujours par indiquer un type à une forme de jeu donnée. Il ne peut pas donc pas tellement être mis en défaut, ce qui pose des questions sur sa scientificité. Enfin, ce sont surtout les motifs avancés pour justifier cette conceptualisation qui m'interpellent. Effectivement, Caillois argumente ce qui suit :

*« La multitude et la variété infinies des jeux font d'abord désespérer de **découvrir un principe de classement** qui permette de les répartir tous entre un petit nombre de catégories bien définies. (...)*

*Le vocabulaire courant montre assez à quel point l'esprit demeure hésitant et incertain : en fait, il emploie plusieurs classifications concurrentes. **Opposer les jeux de cartes aux jeux d'adresse n'a pas de sens**, ni opposer les jeux de société aux jeux du stade.*

Dans un cas, en effet, on choisit comme critère de répartition l'instrument du jeu ; dans un autre, la qualité principale qu'il exige ; dans un troisième, le nombre de joueurs et l'atmosphère de la partie ; dans le dernier enfin, le lieu où l'épreuve est disputée. (...) Surtout, il devient tentant de rechercher s'il n'est pas possible de découvrir d'autres attitudes non moins fondamentales, qui fourniraient éventuellement les rubriques d'une classification raisonnée des jeux. »(Caillois 1958:24)(Exergue rajoutée).

Cet extrait montre le caractère positiviste de l'approche de Caillois. Les modalités selon lesquelles le sens commun décrit, découpe et assigne des étiquettes à certaines activités « ludiques » seraient *irraisonnées*, et il conviendrait à la démarche scientifique de venir de dévoiler des principes, qui comme des lois physiques, gouverneraient l'essence des objets ludiques.⁵ D'ailleurs, même si Caillois critique la définition d'Huizinga, il produit lui aussi une description essentialiste du jeu (activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive)(Caillois 1958:23), permettant de filtrer les activités qui rentreraient dans sa typologie.

⁵ Roger Caillois était connu pour son ancrage positiviste. En tant que poète, il critiqua le romantisme allemand qu'il accusait d'abuser des données scientifiques. Il s'est d'ailleurs querellé avec Claude Lévi-Strauss et Aimé Césaire sur le *relativisme* culturel (argumentant sur une supériorité de la civilisation occidentale (Di Filippo 2014:297).)

Je pense néanmoins que c'est justement dans la façon dont le sens commun décide de rendre compte des activités ludiques que le lien entre jeu et société peut être rendu saillant par une recherche plus compréhensive qu'explicative. Comme l'explique Goffman, les membres sont capables de reconnaître une interaction quand ils en voient une (Henricks 2006:159-161). Et si les définitions et les classifications du jeu sont variables et concurrentes, ce n'est pas parce qu'elles n'ont « pas de sens », mais parce qu'elles sont socialement et politiquement sensibles, elles reflètent des positions idéologiques et indiquent des rapports de force entre groupes sur la construction sociale de la réalité.

Thomas S. Henricks : le jeu comme expression humaine

A ce titre, dans son ouvrage *Play Reconsidered* (2006), Thomas S. Henricks prolonge cette reconceptualisation du jeu comme une modalité de l'approche du monde. En s'inspirant tantôt de la conception marxiste du travail, du rituel durkheimien ou encore de l'interactionnisme de Goffman, Henricks cherche à décrire le jeu davantage comme une forme de l'expression humaine, à la fois « transformative », soit une posture face au monde qui vise à « confronter et donner forme au monde » (Henricks 2006:193), comme le travail, et « Consummatory », où l'état psychologique et le comportement sont les fins en soi de l'action (Henricks 2006:193), comme les réunions de sociabilité. Pour Henricks, le jeu se définit aussi par l'engagement qu'il produit, qu'il décrit comme « contestive » (basé sur l'opposition), et par la direction que prend cet engagement, qu'il décrit comme « unpredictable » (Henricks 2006:203).

	Stance of Subject toward Object World		
Principal Rationale for Behaviour		Transformative	Conformitive
	Instrumental	<i>Work</i>	<i>Ritual</i>
	Consummatory	<i>Play</i>	<i>Communitas</i>

Tableau 2 - "Modes of Expressive Behaviour" (Henricks 2006:193).

	Pattern of Engagement		
Directionality of Engagement		Contestive	Integrative
	Predictable	<i>Work</i>	<i>Ritual</i>
	Unpredictable	<i>Play</i>	<i>Communitas</i>

Tableau 3 - Modes of Human Interaction (Henricks 2006:203).

L'intérêt principal de cette théorie, pour moi, est de décroiser le jeu, de le sortir d'une rhétorique d'une activité quasi-mystique, circonscrite à un « cercle magique »⁶. Peu

⁶ L'expression « Cercle magique » est développée par Huizinga pour illustrer la séparation du jeu avec le flux des activités ordinaires. Néanmoins, il faut souligner qu'il ne concevait pas le jeu comme une activité magique ou entièrement déconnectée de la réalité.

importe leur forme, les pratiques ludiques existent en relation à d'autres agencements de l'expression humaine. Henricks insiste d'ailleurs sur la nature compréhensive de son outil, et de la porosité de ces catégories. Il permet surtout de présenter des lignes de tensions entre ces dernières, et poser des hypothèses sur le lien entre jeu et travail, par exemple.

Toutefois, dans cette approche aussi, le jeu est découpé analytiquement pour en faire une définition qui, si elle ne constitue certes pas en une liste restrictive de caractéristiques, reste asociale, ahistorique et agéographique. Aussi, elle n'intègre qu'à la marge la façon dont les acteurs négocient le sens et les enjeux d'une telle catégorisation.

1.3. Dépasser l'essence du jeu

A mon sens, les études sur le jeu gagneraient à dépasser les questionnements de définitions et d'embrasser une vision plus constructiviste de cet objet. Je propose ainsi une série d'objectifs qui pourraient être poursuivis en déplaçant la focale sur la *façon* dont les pratiques ludiques sont considérées en tant que telles :

- 1) Analyser le jeu sans *a priori* ni jugement de valeur sur ce qu'il est/devrait être.
- 2) Observer les conditions sociales, politiques, idéologiques, matérielles, technologiques, interactionnelles qui gouvernent l'existence des jeux, leur pratique et leur catégorisation ;
- 3) Comprendre les jeux comme des objets mouvants et les comprendre dans une perspective diachronique, et pas uniquement au prisme d'un constante biologique/éthologique universelle ;
- 4) Décloisonner le jeu et éviter de le considérer comme un objet « à part » et ainsi le réintégrer dans une description du quotidien, lié aux autres enjeux du monde social ;
- 5) Dans la même logique, démystifier le jeu et éviter de le considérer comme un évènement romantique, transcendantal ou comme un espace quasi-*magique* ;
- 6) Ne pas considérer le jeu comme *uniquement* autre chose qu'un jeu. C'est-à-dire, et c'est en lien avec le point 1), ne pas écraser l'interprétation que les acteurs peuvent avoir du jeu (notamment sa dimension hédonique, routinière, de passe-temps) par des cadres d'analyses considérés comme plus nobles dans le champ académique, comme par exemple son caractère idéologique ou rituel.⁷

⁷ Petite pensée réflexive : Remarquons d'ailleurs que j'ai commencé ce mémoire en précisant l'importance politique des loisirs en reléguant leur fonction de « passe-temps » au second plan, moyen pour moi de justifier un tel objet dans le cadre d'un mémoire de science politique et formuler une accroche qui intéresse un public pas forcément réceptif. (suite page 15)

Cette volonté de dépasser les enjeux de définition est, à mon sens heureusement, plus saillante dans la recherche actuelle. Comme l'explique Patrick Schmoll :

« Que disent, dès lors, de nos sociétés des formes de jeu qui vont jusqu'à subvertir la définition même du jeu telle que l'ont élaborée Huizinga et Caillois ? Ces jeux sont l'analyseur de transformations sociales qui affectent les rapports entre réel et virtuel, jeu et réalité, ludique et sérieux, et par conséquent la manière de penser ce qu'est un jeu. » (Schmoll 2011:15)

Sébastien Genvo et le processus de ludicisation

Dans son article « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », Sébastien Genvo propose un cadre théorique intéressant pour conceptualiser comment les jeux et leurs représentations évoluent.

*« Pour comprendre les phénomènes de contagion et de mutation du jeu, il est donc nécessaire de ne pas tenir pour immanentes les caractéristiques et la dimension ludique d'un objet, mais au contraire de les questionner pour **décrire par quels processus certains objets, qui n'étaient pas encore considérés comme des jeux**, en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte et comment, se faisant, les conceptions que l'on se faisait de ce qu'est le jeu sont amenées à changer. Nous proposons de nommer ces processus de contagion et de transformation du jeu des **processus de ludicisation**. » (Genvo 2013:14)(Exergue rajoutée)*

Genvo s'éloigne des définitions canoniques de Huizinga et de Caillois et ancre son cadre théorique dans la perspective développée par Jacques Henriot dans son ouvrage « Sous couleurs de jouer : la métaphore ludique », paru en 1989. Pour Genvo, le point fondamental est que c'est en définitive l'attitude ludique qui fait le jeu (p.14), c'est à dire lorsque l'individu « *procède à l'agencement d'un ensemble de moyens et de règles (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu et qui a aussi un rôle sur sa mise en forme).* »

L'agencement (figure 1, p.16) est compris comme « *une multiplicité qui comporte beaucoup de termes hétérogènes, et qui établit des liaisons, des relations entre eux [...]. Aussi la seule unité de l'agencement est de co-fonctionnement.* » (Deleuze, Parnet 1977:84 in Genvo 2013:15) Mais Genvo ne se contente pas de cette définition de l'attitude ludique. Comme il le rappelle, Henriot déjà soulignait que « tout le monde sait qu' il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu » (Henriot 1989:193 in Genvo

(suite de p.14). En plus de cet aspect stratégique, je pense que cela indique à la fois les effets de ma socialisation à la discipline, mais aussi comment j'appréhende les difficultés de cette dernière à se saisir des objets plus légers ni en les anodinisant, ni en les écrasant par autre chose.

2013:17). Genvo argumente alors que concevoir des jeux comporte une « dimension fondamentalement communicationnelle » (Genvo 2013:17) en ce que l'enjeu est de convaincre l'utilisateur qu'un objet est un jeu, procédé que Genvo appelle « *médiation ludique* » (*ibid.*). Et selon Genvo, pour faire médiation ludique, un objet qui se revendique comme jeu doit mobiliser un *éthos ludique*, soit « les valeurs conférées à l'activité ludique par un logiciel (*Nota bene* : ou un objet) pour être actualisé comme un jeu » (*ibid.*), puisées dans une imaginaire fictionnel déterminé (p.20).

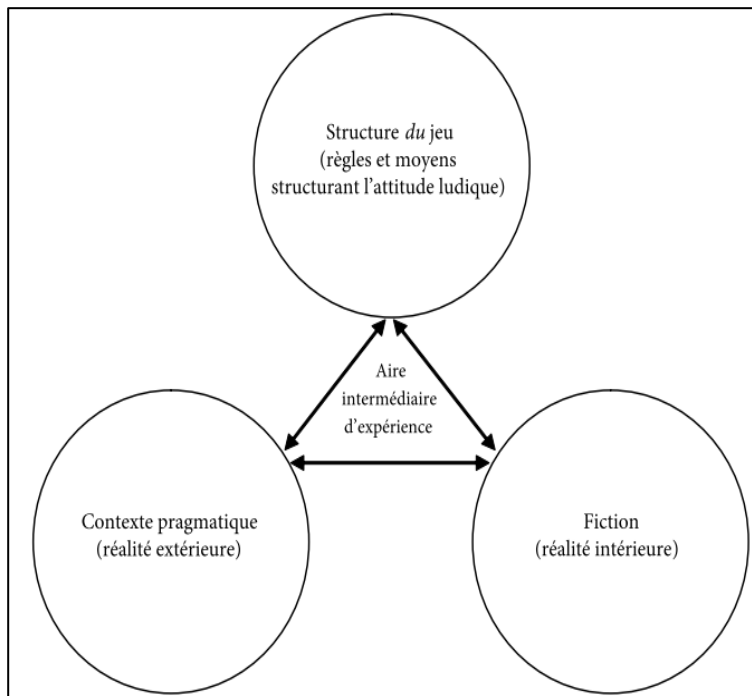


Figure 1 - Schéma des agencements de jeu. (Genvo 2013:16). Comprendre l'agencement ludique procédé par l'individu revient à comprendre comment interagissent la structure du jeu, les conditions pragmatiques extérieures et le support de fiction.

De plus, Genvo souligne que pas toutes les situations se prêtent également au jeu ; autorisent le déploiement d'une attitude ludique ; elles n'ont pas toute la même *jouabilité*. (Genvo 2013:18). Une salle de classe en heure de cours ne présente pas la même jouabilité qu'une cour de récréation pendant la pause. Il évoque d'ailleurs SimCity :

« De nombreux jeux vidéo, tels que la série des Sim City (Maxis, 1989 – 2011), sont par exemple aujourd'hui employés en salle de classe alors que ce n'était pas leur vocation première et qu'ils présentent certaines caractéristiques qui peuvent offrir de la résistance à ces nouveaux contextes, par exemple le temps d'une partie. » (Genvo 2013:19)

Ensuite, une structure de jeu, en plus d'associer une jouabilité donnée à un certain *éthos ludique*, cherchera aussi à s'adresser à certains types de joueurs, dessine des « *joueurs-modèles* » (Genvo 2013:19). Enfin, Genvo argumente que chaque agencement ludique est

traversé par des « *vecteurs de mutation (...) qui l'orientent vers un devenir.* » (Genvo 2013:21). Ces vecteurs dessinent un « diagramme », qui régit notamment le découpage analytique en genres :

« La notion de genre dans les jeux vidéo, et son rôle dans les pratiques, montre de quelle façon les agencements de jeu sont traversés par un diagramme abstrait, qui les préside et construit, à travers eux, un réel à venir, des points de potentialité. Une structure de jeu propose souvent par exemple de perfectionner le fonctionnement de mécanismes déjà éprouvés tout en apportant certaines variations au système d'origine. » (Genvo 2013:21)

Mais ces variations s'opèrent dans un contexte plus large qui les détermine. Celui de « strates historiques », comprises comme les combinaisons situées historiquement de « *manière de dire et de façons de voir* » (Deleuze 1986:630 in Genvo 2013:23) ce qu'un « jeu » est. Ainsi, pour Genvo, « *à charge de l'historien de périodiser ces strates et de tracer au sein de chaque strate la carte des rapports de force qui s'y effectuent* » (Genvo 2013:23). Et bien soit.

* * *

Le modèle de Genvo est intéressant pour rechercher les différents facteurs qui peuvent amener un jeu à se faire considérer en tant que tel. Toutefois, il me semble que la conceptualisation de la ludicisation que fait Genvo est encore trop centrée sur le jeu lui-même. Alors que le cœur de sa problématique est le changement des représentations au fil du temps, il fait du passage par les « strates » un détour presque anecdotique. Ainsi, sa théorie n'explique le processus de ludicisation qu'à travers les jeux eux-mêmes et le travail de l'historien ou du sociologue serait simplement de retracer le lignage des jeux pour découvrir *a posteriori* les points de potentialités qui ont amené au changement, donnant l'illusion que le cadre théorique ressaisit parfaitement la réalité.

C'est pourquoi je pense qu'il serait intéressant de recontextualiser plus précisément les différents éléments soulignés par Genvo qui forment l'agencement de l'aire intermédiaire d'expérience (la structure ludique, l'ethos, le joueur-modèle, la jouabilité, la fiction, le diagramme), notamment à des variables sociales, politiques et historiques, pour ressaisir le rapport au jeu d'une société donnée. Cela modifie ainsi l'approche méthodologique de l'analyse du processus de ludicisation, qui passe d'une simple histoire et analyse des jeux à l'analyse des conditions d'émergence, de pratique, de diffusion, etc. Ainsi, la réflexion entamée par Henriot et Genvo sur la façon dont un objet ou pratique convainc ou non qu'il est un jeu peut être étendue à la façon dont certains acteurs opèrent ce cadrage, qui va en

retour orienter la pratique de jeu ou au contraire entraîner des résistances qui à leur tour vont développer de nouvelles représentations du fait ludique.

A charge de l'historien et du politologue de décrire un petit morceau de cette boucle infinie de rétroactions, cette dynamique des discours et pratiques qui coexistent, s'affrontent ou se mélangent forment un agencement historique particulier, qui je pense est toujours en mouvement, contingent et doit être compris en interrelation avec le reste des enjeux sociaux.

2. FAIRE SENS DE SIMCITY

Ce chapitre présentera plus en détail SimCity et cherchera à montrer comment « faire sens » de cet objet a été un enjeu au moment de sa sortie. Pour ce faire, je vais essayer de décrire l'héritage ludique et visuel porté par SimCity et la genèse du projet, de son développement jusqu'à sa commercialisation. Enfin, je présenterai comment « l'originalité » du programme était systématiquement thématisée mais avec des intérêts variables selon les acteurs, mettant en avant les limites des étiquettes qui existaient alors à l'époque. Ces éléments me permettront de lier l'histoire de SimCity à celle de l'industrie du jeu et à la théorie de l'industrie culturelle de Theodor Adorno.

2.1. SimCity Classic (1989)

SimCity est aujourd'hui considéré comme une série de jeux vidéo de « gestion » (Jeuxvideo.com : SimCity ; Gamekult.com : SimCity) ou encore de stratégie, « city-building » (fr.wikipedia.com, SimCity (Jeu vidéo 1989)), management, moderne ou gouvernement (metacritic.com, SimCity (1989)). Cette sous-partie présentera plus en détail ce qu'était le premier SimCity.



Figure 2 - Comparatif entre une capture d'écran du premier SimCity (1989, par moi) et du dernier (2013, game-up.fr)

SimCity consiste en un programme informatique, à visée « ludo-éducative » (selon le manuel de la version Amiga US de 1989, p.4), qui permet à l'utilisateur de contrôler un espace virtuel simulant un espace urbain par le découpage dudit espace en « zones » (« résidentielles, industrielles, commerciales »), par le rajout ou la suppression d'assets (infrastructures et bâtiments) et la modifications des paramètres liés à l'imaginaire politique et administratif municipal (impôts, budget, criminalité, pollution, ...). Le programme prévoit deux modalités principales d'utilisation. D'un côté, des « scénarios », où une série d'espaces virtuels reproduisant des espaces réels (ex. San Francisco) sont préconçus et donnent des objectifs à l'utilisateur (Diminuer la criminalité à un certain stade, résister à un évènement catastrophique, ...). De l'autre, un mode aujourd'hui décrit comme « bac-à-

sable », sans objectif explicite, où l'utilisateur mobilise les outils du dispositif comme il l'entend.

Le programme se déploie sous la forme d'une *performance configurative* particulièrement poussée : l'action se développe en fonction des actions de l'utilisateur sur le système, elles-mêmes entretenues par l'interprétation de l'état du système que va faire l'utilisateur, sans éléments scriptés.



Figure 3 - Capture d'écran d'une partie personnalisée de SimCity

Cette capture d'écran montre par exemple comment l'espace principal du programme est découpé, entre une bannière informative en haut (nom de la ville, date, budget, alertes du programme), l'espace cartographique en vue zénithale et une série d'options/outils mis sur la droite. Cette configuration permet de mettre en relation l'état du système (écran principal) et des actions à disposition de l'utilisateur (menus). Comme l'exprime Lauwaert :

« The SimCity discourse does sustain the idea of the game as a borderless playground offering the player endless options and the freedom to create, manipulate, build and destroy. What shapes the core of SimCity play even more than this discourse, however, is its design. The game is designed to evolve based on interactions between variables. Feedback mechanisms alert the player to how this interaction is working out. »
(Lauwaert 2009:78)

Les informations sur l'état de la simulation formant des inputs peuvent être considérées comme des injonctions perlocutoires au sens d'Austin (Austin 1962) : informer qu'il existe un besoin de zones commerciales est un énoncé qui pousse l'utilisateur à agir (ici à mobiliser les outils à disposition pour placer des zones commerciales). Cette fonction perlocutoire se retrouve aussi dans différents éléments visuels, comme par exemple les barres vertes, bleues et jaunes sur la gauche de l'écran qui indiquent la sur/sous-représentation des zones résidentielles/commerciales/industrielles, ou encore par la grande occurrence des graphiques et informations statistiques sur l'état du système, que l'utilisateur est entendu comprendre et utiliser pour maîtriser sa partie.

Extrait 1. Observation participante d'une partie de SimCity.

« Lors d'une partie, je remarque que mes bâtiments commerciaux se désaffectent et je cherche à trouver une réponse à cette crise qui risque de plomber mes finances.



Figure 4 - Capture d'écran d'une partie de SimCity, où dans les menus graphiques, j'observe l'évolution du facteur "land value"

Je clique donc sur le bouton « graphs » et trouve un onglet « land value ». En cliquant dessus, la petite carte de ma ville fait apparaître des zones colorées et me permet de voir que la « land value » est moyen à faible. Je reviens dans le jeu pour construire des parcs autour des maisons. »

Ces quelques descriptions et images permettent de représenter globalement comment fonctionne SimCity, quelles actions l'utilisateur est amené à faire et de quelle manière les éléments visuels et textuels interagissent, permettant ainsi de dessiner la dynamique générale de l'utilisation du logiciel. Toutefois, il convient de noter que ces descriptions ne sont pas exhaustives et ne ressaisissent pas la variété des façons dont un programme peut être investi par des usages différents et des styles particuliers (Boutet 2012). D'ailleurs, des différences plus ou moins grandes existent entre les différents portages de SimCity, notamment entre ordinateur et console. Ainsi, rappelons que premier SimCity, ou SimCity Classic, est sorti en 1989 sur une série de machines, notamment sur les premiers ordinateurs (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64) mais aussi sur la console de Nintendo, la Super NES. Ce contexte technologique n'est pas anodin.

Le portage : l'importance symbolique des machines

En effet, les années 80 marquent l'arrivée de l'ordinateur dans les espaces domestiques. Malgré une démocratisation croissante, les prix élevés indiquent un objet davantage destiné à des foyers relativement aisés (Coavoux 2019). L'IBM, par exemple, sortie en 1981, coûtait 3000 dollars (Holloran, Hunt 2009:217). Il reste que l'ordinateur est devenu un objet culturel majeur en Occident durant cette décennie, si bien que le magazine Times le nommera « Person of the year » 1981 (Holloran, Hunt 2006:181). Mais l'ordinateur est alors avant tout perçu comme un objet du travail, qui a navigué des laboratoires aux

entreprises avant de s'installer dans les foyers principalement pour permettre du traitement de texte.

Parallèlement, une autre forme de processeurs s'est installée dans les maisons sous la forme des consoles de jeu, qui prennent le relai des salles d'arcades. En investissant majoritairement l'espace symbolique de la télévision, le jeu vidéo s'adapte progressivement aux codes qui y préexistait, en emboîtant notamment le pas à l'industrie du jouet qui y avait massivement investi en marketing, adressé aux enfants, notamment à travers le développement de dessins animés. (Triclot, 2017 (2011):190-196)

Ainsi, le jeu vidéo sur console devient progressivement majoritaire, surtout destiné aux enfants et mobilise des figures cartoon et débonnaires (Triclot 2017(2011):195). Ces investissements différents se traduisent dans des différences de ton entre les versions PC et la version SNES, cette dernière étant plus légère, plus chatoyante, s'adressant clairement plus aux enfants, par exemple en rajoutant le personnage de Dr Wright (du nom du concepteur du jeu).

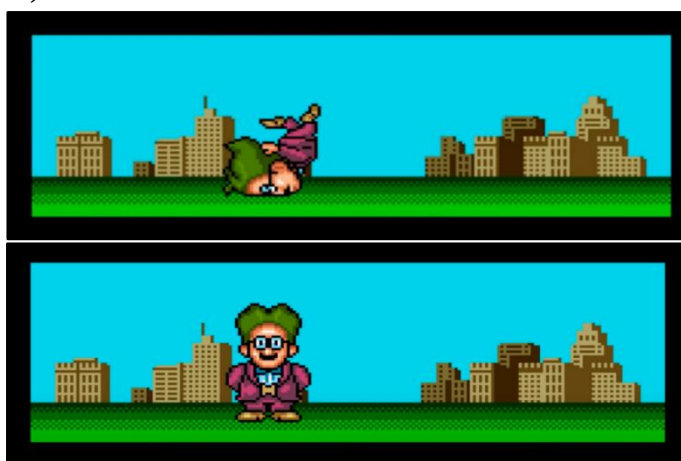


Figure 5 - Extraits de la cinématique d'introduction du personnage de Dr Wright, dans la version SNES de SimCity. La vidéo commence par l'arrière-plan urbain, ciel bleu et herbe verte. Dr. Wright entre dans le champ par la droite en courant, trébuche, se relève et fait face pour dispenser ses premiers conseils.

Ce personnage, qui aide le joueur en lui donnant des conseils, est pour le moins loufoque – proportions de gnome, embonpoint, coupe et couleur de cheveux improbable et petit nœud papillon rigolo. D'ailleurs, la cinématique d'introduction du personnage ne s'y trompe pas pour affilier son contenu au cartoon puisqu'elle commence par un gag : le Dr Wright trébuche et choit, comme s'il s'agissait d'un petit dessin animé (figure 5.)

2.2. Héritage ludique

Ce poids symbolique des machines est un des héritages portés par SimCity dans ses différentes versions. Avant de revenir plus précisément sur la naissance historique du projet

je voudrais tenter de réinscrire SimCity dans un contexte historique plus large et notamment quels héritages visuels et ludiques l'habitent.

Influences techniques

Lorsqu'en 2011, Will Wright, le designer de SimCity est interviewé par le journaliste Tristan Donovan⁸, il revient sur ses inspirations.

Extrait 2. Interview de Tristan Donovan.

Tristan Donovan : Did any video games influence SimCity ? It seems it was influenced by urban dynamics and Life rather than other games.

Will Wright : Not really. I think it had more influence actually from the Macintosh design. Probably, the biggest inspiration for SimCity was MacPaint. When you think about it, there's this pallet of tools, you have a canvas out there, and you grab the tools and draw with them.

Dans l'interview, Tristan Donovan évoque « urban dynamics » et « Life ». Le premier fait référence aux ouvrages de l'ingénieur Jay Forrester sur la dynamique des systèmes, ensemble de théories émergeant dans les années 50, qui cherchent à comprendre l'évolution des systèmes complexes. Jay Forrester, chercheur au MIT en électrotechnique, cherchait à appliquer ses connaissances en ingénierie au monde du management. Ses théories ont vite rejoint, dès les années 60, le champ de l'informatique, puis de l'économie et la politique, lorsque Jay Forrester rencontre le fondateur du Club de Rome lors de discussions sur l'urbanisme italien et qu'un de ses collègues, Dennis Meadows, dirige l'ouvrage « Les limites de la croissance » en 1972, illustrant déjà un lien entre ces théories le politique. « Life » quant à lui se réfère à « The Game of Life », un automate cellulaire développé en 1970 par John Conway. Dans un espace quadrillé en deux dimensions, les cases (cellules) peuvent prendre deux états : vivants (blanc) ou mort (noir). Chaque cellule a huit voisines. À chaque étape de la simulation, l'état d'une cellule dépend des états des cellules adjacentes, selon des règles simples. Ainsi, la simulation se déroule toute seule, raison pour laquelle The Game of Life a pu être nommé jeu à « zéro joueur ». Dans l'interview, Wright vante The Game of Life, qui parvient selon lui à produire et capturer la fascination pour l'émergence de systèmes complexes à partir de règles simples.

Concernant Forrester, Wright explique dans l'interview que « *he was actually one of the first people I found that actually simulated a city on a computer (...) I found when I was reading all these theories about urban dynamics and city behaviour, that when I had a toy*

⁸ Pour l'écriture de son livre « Replay, a video game history ».

simulated version on the computer, it made the subject much more interesting than reading a book ». (Wright in Donovan, 2011). Une fascination pour la complexité qu'il explique avoir développée depuis sa jeunesse à New York où il a vu l'apparition des premiers ordinateurs et simulateurs. (Wright in Donovan, 2011) Un intérêt sans doute aussi consolidé par sa formation en ingénierie mécanique et en robotique.

Mais toutefois, dans l'extrait ci-dessus, c'est avec le logiciel graphique MacPaint (Figure 6) que Will Wright compare SimCity. Il décrit ainsi SimCity comme un « espace de possibilités » (Wright in Donovan, 2011), un dispositif de création destiné à l'utilisateur. Si l'amusement est présent, ce dernier est surtout présenté par la sublimation de la complexité et du choix laissé à l'utilisateur des actions à opérer avec une variété d'outils. Une filiation explicite, qui paraît évidente dès qu'on compare l'interface des deux programmes.



Figure 6 - Capture d'écran prise depuis un émulateur qui reproduit la version 1.5 de MacPaint sur MacIntosh, publiée en 1985, en comparaison d'une capture d'écran sur la version Amiga de SimCity. On retrouve notamment l'utilisation du dispositif souris-écran (popularisé en 1984 par Apple), une division de ce dernier entre un espace « canevas » à modifier et un espace « outils », en deux colonnes, illustrée par des icônes.

Cette alliance entre créativité, jeu et complexité vient en partie, selon Wright et Donovan, de l'éducation de Wright dans une école Montessori, dont la pédagogie favorisait une approche « constructiviste », où l'enfant apprend par le jeu et l'expérimentation.

Extrait 3. Donovan demande à Wright quelle influence a pu avoir son éducation dans sa façon de concevoir le jeu.

D : Did [your education at a Montessori school] influence your approach to games ? Montessori education is about learning through play and experience and your games seem to echo that idea.

W : Yes, I think it did, in a number of ways. It became more overt, more conscious to me later in life, as I got interested in Maria Montessori and her theories, and went back and started reading and studying the whole movement. (...) There were people before her like Friedrich Fröbel, who was a German teacher (...). He was approaching [education] with a very constructivist, «let's give toys that are creative to kids and let them play and learn geometry and math»

Maria Montessori était une des premières femme médecin italienne diplômées. Née en 1870, elle est connue pour avoir développé au début du 20^{ème} siècle une pédagogie basée sur l'observation « scientifique ». Dans cette approche, « *Les enfants ont besoin d'ordre et de liberté dans le choix, la durée et la fréquence de leurs activités spontanées ; ils ont le droit de se déplacer et de s'exprimer tant qu'ils ne gênent pas les autres membres de la communauté qu'ils forment. Ils ont besoin d'un environnement qui soit riche d'activités construites qui aient un but* » (Poussin 2017 :8). Les théories de Montessori auront un gros succès durant tout le 20^e siècle et particulièrement au tournant du 21^e siècle. Si bien qu'aujourd'hui, c'est devenu un label pour les écoles « alternatives », parfois surexploité (Le Figaro, 2017).

En résumé, les inspirations explicites de SimCity semblent assez peu ludiques, et surtout techniques. Ces dernières vont en effet de la robotique à la théorie des systèmes en passant par les logiciels informatiques et une pédagogie « scientifique ». Toutefois, cette *technique* elle-même est décrite comme étant ludique, notamment par la gestion de la complexité. De même, Wright explique toujours avoir apprécié jouer, notamment aux wargames, « jeux de guerre », ces jeux simulant des conflits entre unités militaires ou puissances politiques, à des fins pratiques ou récréationnelles.

Un Héritage ludique élitiste...

Cette représentation des simulations militaires bat son plein dans la deuxième partie du 20^e siècle. Par exemple, le jeu de plateau Risk est développé en 1957. Durant la Guerre froide, ce genre s'articule parfaitement avec les représentations anxiogènes des jeux de pouvoirs en politique internationale, comme retranscrits dans le film WarGames (Badham, 1983).



Figure 7 – « Is it a game, or is it real ? Wargames ». Une des affiches de Wargames (1983). L'affiche encapsule à la fois les craintes inhérentes à la politique de destruction mutuelle assurée liée à la Guerre froide, mais aussi sur l'impact des technologies, son application dans les simulations, le lien entre ces simulations et la notion de jeu et le lien entre ces simulations et les applications politiques.

Dans ce drame de science-fiction (figure 7), la guerre thermonucléaire globale entre les deux blocs dépend des choix d'un ordinateur conçu par les américains pour « penser la troisième guerre mondiale ». La catastrophe est évitée par le héros, fan de jeux vidéo, qui fait jouer l'ordinateur au mord-pions contre lui-même afin de lui faire *apprendre* que certains jeux ne peuvent pas avoir de gagnants. Par ailleurs, la même année sort aux États-Unis Warhammer Battles, jeu de stratégie à figurines, aujourd'hui grand leader dans le domaine. Ces jeux de simulation militaire ont une filiation évidente avec d'autres formes de jeux plus classiques (comme les échecs). Pour revenir sur les simulations sur ordinateur, Hamurabi fait office de précurseur à SimCity. Ce programme de gestion/simulation textuel, développé en 1968 sur PDP-8 (un des premiers ordinateurs commercialisés) permet au joueur d'incarner le roi de Babylone dans une séquence de 10 tours de jeux. De manière générale, SimCity hérite aussi des premiers programmes ludiques développés en interne des universités, notamment au MIT, durant les années 60, comme le bien connu SpaceWar (Russell, 1962).

Tout cet héritage est particulièrement situé socialement. Premièrement, il est en partie composé d'un éthos ludique aristocratique et bourgeois, notamment les simulations guerrières, constituées autour d'une représentation « noble » de la guerre. Ces jeux mettent en scène le pouvoir, militaire, politique, ancré dans un imaginaire historique lui aussi aristocratique et patriarcal – la guerre, l'Histoire, la politique est le fait de grands généraux au service de grands rois lors de grandes batailles. Dans ces jeux, les corps sont mobilisés de façon retenue, distinguée. Le regard est surplombant. Panoptique. La réalité, ramenée à des chiffres et des symboles, est dominée. Ils exigent et valorisent des dispositions particulières : la stratégie, la réflexion, la ruse. Ils exigent aussi parfois du temps, et de l'argent, particulièrement pour les jeux de figurines. Dans la typologie de Caillois, ces jeux sont clairement du côté « ludus » du spectre plutôt que du côté « paidia ». Les règles sont complexes, l'expérience et le corps sont fortement cadrés. Selon Caillois toujours, on pourrait les ranger comme mi-Simulacre, dans leur volonté de mettre le joueur dans un rôle et d'imiter la réalité, mi-Agon, le joueur devant se mesurer, contre la machine ou contre un autre. Aussi, cet éthos est celui du jeu *utile*, qui socialise, apprend et entretient explicitement ces compétences et ces valeurs, et qui en font une activité légitime.

Ensuite, il y a une forme d'éthos qu'on pourrait appeler universitaire. Celui hérité des étudiants des américains en informatique des années 50 à 70, qui, réunis dans des conditions idéales, sont à l'origine du jeu vidéo moderne. Cet éthos, auquel Will Wright est socialisé par son parcours, se lit dans une valorisation de la complexité et de la technicité, et se traduit

dans des jugements esthétiques. Les premiers jeux conçus sont ainsi décrits par Mathieu Triclot comme des « simulateurs à paramètres » (Triclot 2012:191). Ces jeux sont principalement des simulateurs constitués des représentations mathématiques du monde, issue du milieu scientifique : des formules physiques simulant la gravité, la vitesse, etc.

Ces paramètres, il convient de les connaître, de les maîtriser et de les manipuler dans leur complexité. « *Tout le jeu universitaire consiste à produire des simulations dans lesquelles il s'agit de découvrir, par essais et erreurs, le régime optimal* » (Triclot 2017 (2011):183). Et c'est dans l'action sur ces paramètres qu'est extrait le plaisir ludique. SimCity hérite notamment de cette univers le portage sur ordinateur, à l'opposé de la borne d'arcade qui hérite du flipper et du jeu de foire, ou de la console, qui investit la télévision. Cet éthos partage avec le précédent une vision intellectualiste du jeu, une posture retenue et un éloge de la complexité. Ici aussi, la *grande réalité* est ramenée à ses petites composantes. Le jeu est un laboratoire, comme le décrit Bruno Latour (Latour 1983:141-169), dominé par le joueur-chercheur. On peut même étendre ici l'hypothèse que le cadre social des universités d'informatique, durant les années 60, est encore celui d'une petite bourgeoisie, qui a eu le capital culturel, social et économique suffisant pour atteindre une éducation supérieure.

... Et un héritage ludique populaire

Toutefois, et même si c'est moins explicite, SimCity emprunte aussi à des jeux plus populaires. Parmi ceux-ci, le Monopoly est incontournable. Aujourd'hui, ce jeu de société destructeur de liens familiaux par excellence est un blockbuster du jeu de société populaire. Comme SimCity, il propose une forme de « simulation » économique/politique, à base d'un territoire vu du dessus. Pour comprendre cette dimension, il faut revenir à l'éthos bourgeois d'origine du Monopoly. En 1903, l'américaine Elizabeth Magie (1866-1948), fille d'un éditeur de presse dans l'Illinois, dépose le brevet pour « The Landlord's Game » (*Le jeu du propriétaire foncier*). Sa volonté était alors d'illustrer par le jeu la nature « anti-sociale » du monopole, ainsi que les théories de l'économiste Henry George qui militait pour faire peser la charge fiscale sur les propriétaires.

On retrouve ici une approche intellectuelle du jeu, ainsi qu'une dimension performative hors du jeu : le jeu n'est pas gratuit, mais sert à instruire. Au début du 20^e siècle, une série de jeux sur ce principe sont développés. Toutefois, le « Monopoly » que nous connaissons aujourd'hui a surtout été diffusé par les Parker Brothers en 1935 (The New York Times 2015). Ces derniers ont transformé la version d'origine, la trouvant trop complexe, trop technique et trop longue à jouer (Orbanes 2004:92). Redessiné et popularisé à partir la

Seconde guerre mondiale, les ventes du jeu ont atteint 80 millions de copies en 1974 (Brady 1974:20) pour devenir le succès que nous connaissons.

D'autres inspirations de SimCity seraient à observer du côté des jouets (Lauwaert 2009:71). Will Wright lui-même décrit SimCity comme un jouet à manipuler, à la manière des bien connus LEGO, ou des villages en kits. Cammie McAtee fait remonter l'origine de ces petites villages miniatures à l'Allemagne du 17^e siècle d'où ils étaient distribués dans toute l'Europe. Constitués principalement d'une église, d'une porte, de quelques bâtiments, arbres et animaux en bois, ces kits idéalisaient une image d'Épinal de la ruralité pastorale de l'époque. A partir du 20^e siècle, les villages ont été remplacés par des espaces urbains et industriels, délaissant l'église pour le centre-ville commercial (Lauwaert 2009:79). Un imaginaire déployé dans une autre forme de jouet qui a pu constituer un héritage visuel pour SimCity : les *tapis-ville* (figure 8). Ces derniers mobilisent aussi une représentation zénithale de la ville, plus rarement de la campagne, plus souvent de la banlieue américaine comme elle s'est particulièrement développée dans l'après-guerre ; les *suburbs* (Nicolaidides, Wiese 2017). Cet objet est ancré dans une culture populaire partagée, au point d'être l'objet de mèmes, qui souvent thématisent le fait que c'est un objet que « tout le monde » aurait eu, indissociable de l'enfance, souvent décrite comme heureuse ou innocente.

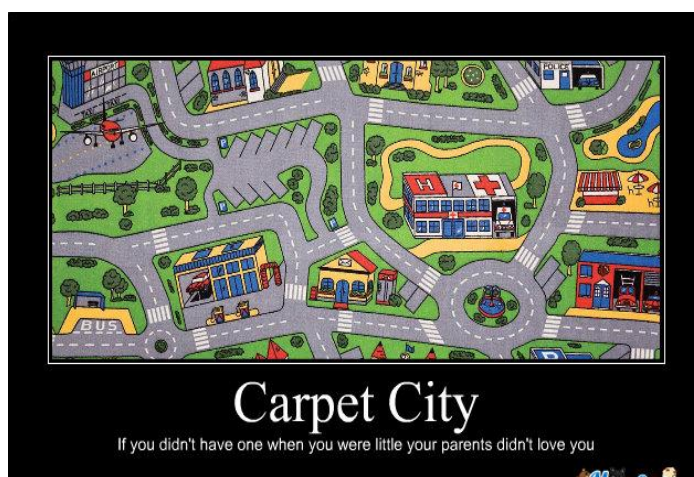


Figure 8 - "Carpet City", par coolkid, 2012, sur memecenter (trouvé en tapant "city carpet meme" sur google. On retrouve sur ces tapis le quadrillage routier (Qui s'articule bien avec d'autres jouets, notamment les voitures majorettes), et une série de bâtiments, souvent publics : hôpital, pompiers, église, plage, ...)

Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'objet est aujourd'hui parfois vendu comme un jouet « éducatif ». Sur Amazon, on peut trouver un « Learning Carpets City Life Play Carpet » en action pour 19 dollars et 49 cents, qui permet « d'observer son enfant devenir ingénieur ou investisseur public en jouant » et de faciliter l'école à la maison lors du télétravail. Un cadrage ici encore appuyé par le contexte de diffusion de l'annonce : le

Grand Confinement de 2020 dû au Covid-19 et aux impératifs de télétravail et d'école à la maison à laquelle nombre de familles ont été confrontées

Une différence fondamentale entre ces jouets avec les autres jeux mentionnés plus haut est l'association plus explicite des premiers à l'enfance, et leur cadrage éducatif s'articule avec leur fonction socialisatrice. Ainsi, comme l'explique McAtee :

« Both toy villages and towns mediate between the outdoor world and a child's private rooms by bringing rural or urban configurations indoors in a containable and manipulable format. » (MacAtee 1997: 15 in Lauwaert 2009:79)

Dans ce sens les jeux de Will Wright (y compris les Sims, par exemple), s'inspirent aussi des dinettes et maison de poupées (Lauwaert 2009:80).

En somme, SimCity est un produit hybride. Il est le fruit du parcours de ses développeurs, notamment de son concepteur principal, qui a été nourri d'une certaine conception du jeu grâce à la concomitance historique de plusieurs éthos. Une vision aristocratique qui s'est diffusée dans les universités, dans un contexte d'après-guerre de course à la technologie et de massification des études supérieures, qui s'est diluée dans une culture de « hackers » à laquelle se sont greffées des références et héritages populaires, massifiés, mais toujours enclin à une certaine vision « pédagogique » du jeu et du jouet. Cet héritage ludique et visuel permet de dessiner une partie ce que Genvo appelle le « diagramme » qui traverse SimCity, cette force abstraite qui a orienté la structure du jeu, ses représentations et ses conditions pratiques de jeu, et la façon dont l'expérience produite par cet agencement tente de « faire jeu ».

2.3. Un objet « original »

Si ce diagramme permet de ressaisir d'où vient SimCity et de comprendre les cadrages qui ont lui ont été imposés, il ne remplace pas les interprétations variées que les acteurs en ont fait. En l'occurrence, une hypothèse que j'avance ici est que Will Wright a transporté l'éthos ludique universitaire dans une *industrie culturelle* du jeu vidéo structurellement réticente à la nouveauté, mais qui était à la recherche de nouveaux marchés, notamment avec le développement de l'ordinateur personnel.

Un contexte économique délicat

Six ans avant la diffusion du jeu, l'industrie vidéo-ludique – déjà bien structurée autour des pôles américains et japonais –, connaît sa première *grosse* crise. Le début des années 80 marque la fin de l'âge d'or des salles d'arcades et une chute vertigineuse des géants pourtant

bien installés (Chantepie 2012:27). En cause, un emballement de la production, trop confiante dans la capacité du marché à absorber tout ce qui est étiqueté « jeu informatique », sacrifiant au passage bien souvent la qualité (Triclot 2017(2011):200). Ce qui a croisé – ou entraîné – une lassitude de la part des consommateurs et une chute drastique des revenus. Les espoirs de révolutions technologiques qui relancerait innovation alors essoufflée de la production sont restés lettre morte, et il aura fallu attendre 1986 pour que l'industrie redémarre aux Etats-Unis. Au Japon, Nintendo s'en est quant à lui bien sorti, notamment grâce à une politique plus ambitieuse de marketing (ciblant principalement les enfants), d'assurance qualité (notamment dans le test systématique des jeux), et une position restrictive de l'accès à ses consoles, en n'accordant le « seal of quality » que de manière considérée aux jeux candidats (Berry 2008:31; Ernkvis 2008:181–86). Cette douche froide sur l'industrie a été en même temps la source de sa structuration moderne, autour d'éditeurs puissants privilégiant des investissements plus massifs dans des jeux plus longs à développer sur des licences phares, nécessitant une financiarisation massive. Une approche favorisant une forme de conservatisme, les éditeurs étant plus enclins à miser sur des suites ou des genres qui marchent (Lauwaert 2009:73).

Or, c'est pile pendant cette dégringolade économique, en 1984, que Will Wright raconte avoir eu l'idée de SimCity, alors qu'il s'amusait à créer les niveaux urbains de « Raid on Bungeling Bay » (un jeu d'action d'hélicoptère pour la société Broderbund Software), et commence à travailler sur un prototype, « Metropolis ». Mais lorsque Wright présente le prototype à Broderbund, ces derniers n'ont cessé de lui demander des modifications du jeu. Si bien que lui et Jeff Braun ont décidé de créer la société Maxis pour faciliter son édition.

Extrait 4. Donovan demande à Wright des précisions sur les difficultés d'éditions.

Donovan : I've heard that you had a hard time getting SimCity published.

*Wright : When I started working on SimCity, I showed it to Broderbund and they said, « sure, let's do it ». But they kept wanting to change it. (...) **They kept wanting a win/lose. They were expecting more of a traditional game out of it. But I always wanted it to be much more open-ended, more of a toy.** So, they never published it. (...) When Jeff and I started Maxis, we just went back to Broderbund and said, « Hey, we want the rights back », and they said « Sure. » Then we invested our money into programming the newer [Mac and Amiga] versions of it. We were a very small publisher. **We actually ended up working with Broderbund as our distributor**, so Broderbund still got their slice of the pie. (Wright in Donovan) (Exergue rajoutée)*

La résistance qui a été opposée au jeu témoigne à la fois de la frilosité des éditeurs à prendre des risques, mais aussi sur une compréhension différente de ce qu'un jeu peut être. Les

éditeurs, investis de la représentation dominante du « jeu traditionnel », liée à une situation de victoire/défaite, prennent alors le rôle de gate-keepers, autorisant ou non le développement de certaines idées.

Un argument marketing

Il est toutefois intéressant de noter que Broderbund a finalement été d'accord de participer à la distribution du logiciel. D'ailleurs, une fois le produit terminé, l'incongruité du logiciel a fini par nourrir son marketing. Par exemple, une publicité de la version Infogrames décrit SimCity comme « unique dans l'histoire du jeu ». Aussi, l'épître de la version US Amiga de SimCity insiste pour présenter le programme comme un objet jamais vu auparavant et met à l'œuvre des efforts importants pour expliquer à l'acheteur/utilisateur ce qu'est SimCity. Cette appréhension que le sens commun et les catégories d'usages de l'époque ne sauraient pas ressaisir ce qu'est SimCity indique que *faire sens* de cet objet était un enjeu pour les acteurs même de sa production et diffusion. Une situation particulière qui motive la création de nouvelles catégories.

Le manuel de la version Amiga est à ce propos une source très intéressante. Comme précisé en introduction, c'est un document dense, qui accompagne la pratique du programme, explicite son fonctionnement et la guide normativement. Ainsi, la deuxième sous-partie de l'introduction du manuel décrit SimCity comme suit :

ABOUT SYSTEM SIMULATIONS

SimCity is the first of a new type of entertainment/education software, called SYSTEM SIMULATIONS. We provide you with a set of RULES and TOOLS that describe, create and control a system. In the case of SimCity the system is a city.

The challenge of playing a SYSTEM SIMULATION game is to figure out how the system works and take control of it. As master of the system you are free to use the TOOLS to create and control an unlimited number of systems (in this case cities) within the framework and limits provided by the RULES.

In SimCity, the RULES to learn are based on city planning and management, including:

Figure 9 - Deuxième sous-partie de l'introduction du manuel, juste après l'avant-propos et la table des matières. P.4.

Dans cet extrait on peut bien observer comment la nature « inédite » de SimCity est mobilisée à la fois pour décrire le logiciel mais aussi pour le valoriser. Ainsi, le manuel prend à cœur d'expliquer dès le début que SimCity ne *ressemble à rien* de ce qui existait jusque-là dans la production vidéo-ludique (même si l'on a vu que ce n'est pas tout à fait vrai). Cela passe d'abord par la création d'une nouvelle catégorie de jeu, créée spécialement pour SimCity et qui préfigure la série de jeux qui suivra (comme SimAnt, ou les Sims) : les « system simulations », appellation que l'on retrouve sur la couverture du jeu (figure 11, p.42). Catégorie qu'il convient d'ailleurs d'expliquer et de justifier, grâce à une

argumentation ambiguë basée sur une description qui vacille entre « divertissement » et « éducation ». Une autre thématization du caractère inédit attribué à SimCity est la façon qu'a le manuel de sur expliciter la moindre des composantes du logiciel, et à expliciter le fait que le manuel va expliciter ces éléments.

Extrait 5. La fin de l'avant-propos du manuel de la version US Amiga (p.4)

« The next few sections will explain the overall concept of SimCity »

Cette nouvelle catégorie n'est pas anodine. En effet, et je m'y attarderai davantage dans le chapitre suivant, elle permet de mobiliser l'éthos ludique particulier de SimCity et de l'adresser à un nouveau joueur-modèle, l'adulte. Comme le dit Wright dans l'interview avec Donovan :

Extrait 6. Wright développe sur l'accueil réservé à un jeu sortant des sentiers battus.

Donovan : How did people react to the idea of a game without a goal, no win or lose ? (...).

Wright : Well, there weren't games that adults wouldn't feel embarrassed playing at that point. They were all arcade shoot 'em-up things. But by the time (...) there was a whole different group of people trying to buy computers for the first times.

Premièrement, cet extrait témoigne que dans la culture américaine des années 80, jouer est une activité généralement illégitime. Plus précisément, l'extrait indique que certaines formes de jeux sont appropriées en fonction d'un découpage binaire et d'une hiérarchie : il y a des jeux appropriés pour les adultes et ceux appropriés pour les non-adultes (dans laquelle on peut ranger les enfants et les jeunes adultes-pas-tout-à-fait-adultes). Les seconds, dévalorisés par rapport aux premiers, sont notamment les « jeux informatiques » dans leur ensemble, notamment par rapport au genre considéré comme sur-représenté : les « shoot'em up things », soient ces jeux d'actions, sur arcade ou console, où un vaisseau tire des projectiles sur des vagues d'ennemis (Space Invaders en étant un des plus connus représentants).

En ce sens, SimCity est aussi inédit, parce qu'il est *approprié* pour les adultes, et donc valorisé. Ainsi, préciser la nature inédite du logiciel permet à ses utilisateurs de se distinguer. D'abord en s'incluant dans une sorte de club de pionniers de ce genre nouveau et d'avant-garde, mais aussi en se positionnant en une élite culturelle de niche par rapport à une offre culturelle décrite comme uniforme et aux attributs peu nobles.

La position des journalistes

L'argument marketing de l'originalité, et sa composante de distinction sociale, a notamment été repris par la presse spécialisée, dont les acteurs ont saisi l'opportunité de parler de SimCity – principalement pour le valoriser – afin de produire un jugement de goût leur permettant à la fois de se distinguer et de réactualiser leur rôle de dicteur de bon goût dans un contexte d'autonomisation de la presse de « jeu vidéo ».

En effet, la presse papier spécialisée dans le jeu vidéo commence à se structurer pendant les années 80, de même que la culture vidéoludique (Berry 2008:30), assimilée à une sous-culture, c'est à dire à un ensemble *« cohérents de biens et de symboles (produits culturels, vêtements, attitudes, langage), qui rassemblent des communautés restreintes dans leur opposition à la culture dominante »* (Mattelart et Neveu 2003 in Coavoux 2019), dépendante d'une industrie marchande (Coavoux 2019). Par exemple, le magazine Tilt, qui aura fait référence en France pendant des dizaines d'années, est fondé en 1982. Dans le monde anglophone, la première édition de *Computer and Video Games* se fait en 1981 au Royaume Uni et *Electronic Games* la même année aux Etats-Unis.(Krywicki, Dozo in Blandin (dir.) 2018:211).

Héritière de la presse d'automatique de divertissement, qui était la première à aborder ce qu'on peut rétrospectivement appeler « jeu vidéo » et des magazines de musique pour jeunes des années 60, cette production adopte une *« structure stable (« news », « previews », « tests », qui sera présente dans tous les magazines jusqu'au début des années 2000 »* (Krywicki, Dozo in Blandin (dir) 2018:211). Cette presse est également marquée par une certaine proximité, voire connivence, avec les constructeurs et éditeurs de l'industrie. Cette proximité, aujourd'hui au cœur de plusieurs controverses, était notamment due au système d'interdépendance entre les journalistes et les éditeurs. Les premiers écrivant des nouvelles sur les jeux ont besoin des informations que sont d'accord de livrer les seconds, qui en retour ont besoin de l'écho du magazine et qui achètent de l'espace publicitaire dans les premiers. (Krywicki, Dozo in Blandin (dir.) 2018:218)

« Si ces magazines proposent une critique de célébration, ceux centrés sur une marque reproduisent le discours de l'industrie du jeu, sans se poser de question (...). Cette stratégie permettant de simuler une compétition entre les magazines, les journalistes mettant en scène des disputes inspirées de la « guerre des consoles » dans leurs pages ». (Krywicki, Dozo in Blandin (dir) 2018:213)

Nonobstant cette relative déférence à l'égard de l'industrie, le métier de « journaliste de jeu vidéo » s'est imposé comme une position privilégiée et valorisée dans cette sous-culture.

Leur parole est une parole d'autorité vis-à-vis des lecteurs (Krywicki, Dozo in Blandin (dir) 2018:212), vers lesquels ils font valoir un capital culturel valorisé (savoir-écrire, connaissances des codes, des jeux, des machines, ...). Toutefois, elle reste une parole dominée dans le reste du champ culturel. Une posture les obligeant à légitimer à la fois leur position au sein de la sous-culture et leur objet au sein du reste de l'espace social, et donc à mobiliser des stratégies de distinctions.

Et dans ce contexte, SimCity et son éthos ludique particulier tombe à pic. Comme précisé, l'originalité du soft est systématiquement rappelée, même plus systématiquement que dans le marketing de Maxis. On retrouve par exemple le magazine britannique Amiga Format (1991) dédier une page entière sur le portage du jeu sur la CDTV expliquant dans un encadré que « *SimCity broke new ground as a game. It was the first environment simulator (...). To say Sim City was a hit is an understatement, and a generic style was born.* », tout en vantant la capacité d'infogrames à distribuer des « bons jeux » sur des nouvelles machines. Dans le même genre, Selby Bateman signe une review de SimCity dans Game Players (1989) qui décrit SimCity comme « *certainly one of the most innovative, challenging and just plain fun simulations yet developed for personal computers* ». Plus élogieux encore, en 1989, pour la sortie du logiciel, Heidi E.H.Aycock conclut par ces mots sa review d'une page de SimCity pour le 111^e numéro du magazine américain *Compute!* :

Extrait 7. Conclusion de l'article de Compute! (111), 1989, sur SimCity.

« SimCity is no arcade game. It's no action-packed adventure. Don't bother with it if you want mindless battles with impersonal aliens. SimCity is an intelligent game with the challenge of a riddle, the novelty of a hypothetical question, and the charm of an engrossing story ».

Dans cet extrait, la journaliste oppose SimCity à l'arcade, concept qui peut être associé soit au jeu d'arcade, sur les bornes, soit aux jeux typés « arcade », c'est à dire les jeux nerveux et chatoyants. La rhétorique de la journaliste mobilise la même opposition que celle effectuée par Wright entre la majorité de la production de l'industrie – les « shoot'em up things », décrits avec dédain comme écervelés et impersonnels, avec ce que représente SimCity : un logiciel décrit sur le champ lexical de l'intelligence et de la science, qui perce d'originalité au milieu d'une production vue comme sclérosée.

Du côté francophone, c'est le même son de cloche. En tout cas de la part du magazine Tilt, qui consacre à SimCity plusieurs papiers. D'abord une petite brève du numéro 64 (mars 1989) dans une page recensant les preview des nouvelles sorties de différents éditeurs

rédigée par Dany Boolauck. Il y écrit : « *MAXIS SOFTWARE : Cette nouvelle société lance son premier produit nommé **Sim City**, une simulation originale (...).* ». Dans le numéro 72 (novembre 1989), une revue un peu plus poussée évoque la version MacIntosh. Dans la fameuse formule « test », le jeu est catégorisé « stratégie/simulation », est noté 17/20, évalué sur certains critères (graphisme, animation, bruitage) et son prix, le tout illustré d'une capture d'écran. Là aussi, le caractère inédit de l'objet est mis en avant dès l'accroche : « *Qui remporte la palme de l'originalité, de la plus complexe stratégie, de la plus réaliste des simulations ?* » et conclut le test : « *Du jamais vu !* ». Mais surtout, ce même numéro contient l'attribution des « tilts d'or », soient des prix attribués aux jeux après des débats au sein de la rédaction mis en scène dans les articles, singeant les débats des jurys d'une cérémonie de la « haute culture », comme celle des Césars. Dans ce format, plus long, les journalistes justifient leur récompense, les articles prenant alors davantage la forme d'éditos – avec titre, chapô, captures d'écran légendées – que de tests ou reviews.

L'occasion pour le magazine de se positionner moins comme un guide d'achat et plutôt comme une référence de critique culturelle, mettant bien en exergue le système de valeurs qui motivent les journalistes. Et dans ce numéro, si SimCity se fait ravir le tilt d'or de la meilleure simulation par Populous, il obtient la récompense du « jeu le plus original ».



Figure 10 - Extrait du Tilt d'or du jeu le plus original décerné par le magazine Tilt à SimCity en novembre 1989.

Rien que dans le chapô, le ton est donné : Dany Boolauck, auteur de l'article, décrit SimCity comme faisant partie de ces « softs » qui permettent de renouveler l'offre des « micro-loisirs », boursoufflée de « shoot-them-up ». L'*originalité* y est décrite comme une « denrée bien rare », et sert de critère de hiérarchisation des logiciels, une mauvaise tentative d'originalité étant supérieure à un « clone » correct. Après une mise en scène des « réunions de délibération » de la rédaction, le journaliste explique que SimCity est aussi plus original que Populous par son caractère « non violent et éducatif ».

Cet article illustre très bien la façon dont SimCity est l'objet idéal pour permettre au journaliste de se distinguer. En valorisant cet objet de niche et l'éthos ludique qui le constitue, il se démarque d'une forme de consommation de masse décrite comme insipide. C'est un moyen d'afficher une forme de capital culturel – le siens – en mobilisant des références de jeux ou des concepts comme « prise en main ». Ainsi, il réaffirme sa position de vecteur de norme, valorisant cette nouvelle forme de logicielle, qui va pourtant à l'opposé de ce qui est communément considéré comme l'essence du jeu vidéo de l'époque. De la même manière, c'est un moyen pour ces acteurs de formuler des arguments de légitimation du jeu vidéo afin de l'anoblir dans l'espace public, qui peuvent être repris par la suite par les lecteurs. En somme, un moyen de dire, « les jeux informatiques, ce n'est pas que du *boum boum* pour adolescents décérébrés », quitte à délégitimer cette même pratique du jeu vidéo populaire alors majoritaire.

2.4. Industrie culturelle et enjeux de distinction

Dans ce deuxième chapitre, j'ai voulu présenter les enjeux qui portaient sur le sens à donner à SimCity lors de sa production et de sa diffusion. En redessinant son *diagramme*, j'ai essayé de montrer de quels éthos ludiques il faisait la synthèse, et à quel joueur-modèle il semblait se destiner. Par sa structure de jeu et ses références visuelles, j'ai voulu montrer qu'il empruntait beaucoup à un éthos dominant, aristocratique, bourgeois et universitaire, principalement destiné aux adultes, auquel se sont greffés des références plus populaires, plus discrètes ou plus enfantines. Le résultat final contraste avec une industrie qui hérite des jeux d'adresse, ce qui explique la résistance connue par son développeur à le faire éditer. Toutefois, le contexte économique, technologique et culturel a agi comme un aimant pour un éthos comme celui de SimCity. Pour commencer, l'industrie se relève d'une crise de surproduction et doit trouver de nouveaux publics. Ensuite, les premiers ordinateurs personnels, acquis par une couche plus âgée, plus riche et plus éduquée de la population,

représentent un marché potentiel. Enfin, la sous-culture vidéoludique se sédimente et ses acteurs, notamment les vecteurs de normes, cherche à la légitimer dans le monde social.

Ces observations se recoupent avec plusieurs théories sur la dimension sociale et politique des loisirs. A la fin du XIXe siècle, Thorstein Veblen décrivait déjà la théorie de la classe des loisirs. Selon ce dernier, les loisirs étaient un vecteur de statut social, ou plutôt d'exposition du statut social (Scott in Blackshaw(dir), 2009:112). L'incongruité de l'ethos ludique dominant porté par SimCity, qui était auparavant un boulet, devient un marqueur social, un critère de distinction permettant de toucher ces nouveaux publics et valoriser la pratique ludique. Mais cela demande un effort de recatégorisation, qui rend saillant l'importance pour les acteurs de faire sens de cet objet, à une époque où les étiquettes du jeu vidéo ne sont pas encore totalement stabilisée, à commencer par l'appellation « jeu vidéo » elle-même.

Theodor Adorno et l'Industrie culturelle

L'importance du travail de catégorisation dans la production culturelle a été soulevé par Theodor Adorno, notamment à travers son concept d'« industrie culturelle ». Aujourd'hui, la notion d'industrie culturelle est entrée dans le langage courant, particulièrement pour le jeu vidéo, mais l'association de ces deux mots relèvent tout de même d'une forme d'antinomie. Avec celle-ci, Adorno et son collègue Horkheimer voulaient souligner comment la culture était « créée et régulée de la même manière que les autres modes de production, de distribution et d'échange du système capitaliste. » (Mussel in Blackshaw (dir) 2015:101, traduit) Un des points critiques soulevée par Adorno est que l'industrie culturelle est surtout industrielle car, en remplaçant la valeur d'usage de ces produits par leur valeur d'échange, elle conduit à une standardisation, une homogénéisation de ces derniers.

« Culture becomes reduced, rigidly controlled, managed, shaped, pre-formed, pre-digested and marketed so as to negate its critical, spontaneous and unpredictable elements. The industrialization of culture makes priorities of categorization, routinization and demographics. Each cultural entity must be easily categorized within extant genres and rehearse established conventions, so they may be consistently reproduced and distributed to their target audiences ». (Mussell in Blackshaw (dir.) 2015:101)

La catégorisation, en genres par exemple, permet de créer des repères facilement identifiables, qui facilite la vente/l'achat de la production. Cela mène, selon Adorno, à une

forme de conservatisme de l'industrie culturelle, dont les changements ne seraient que de surface.

« More than anything in the world, the culture industry has its scaffolding of rigidly conservative basic categories (...). What parades as progress in the culture industry, as the incessantly new which it offers up, remains the disguise for an eternal sameness. »
(Adorno 1975(1967):13)

Très critique, Adorno accuse aussi l'industrie culturelle de participer à l'aliénation des masses. D'ailleurs, il distingue l'industrie culturelle de la culture de masse, pour souligner que la première est imposée à la population mais qu'elle n'émerge pas de celle-ci. Selon lui, ce mode de production rend le consommateur passif : « Il ne lui reste plus rien à classer » (Adorno, Horkheimer 1997:125 in Mussell in Blackshaw (dir) 2015:103). La culture ne servant alors plus que de divertissement, de déconcentration, menant à une « enforced resignation » des publics réduits à des consommateurs passifs, absous de penser par eux-mêmes. La culture devient alors apolitique et inhibée de toute créativité (Mussell in Blackshaw (dir) 2015:203).

Dans le cadre de la distribution avec SimCity, les parallèles avec le concept d'industrie culturelle sont assez flagrants. D'abord, comme évoqué plus tôt, l'industrie du jeu vidéo commence à se structurer durant les années 80 sous une forme *littéralement* industrielle. La division du travail de production s'intensifie, les concepteurs, les développeurs, les graphistes, les compositeurs, les éditeurs, les investisseurs etc. se spécialisant. Les constructeurs et les éditeurs concentrent et contrôlent davantage la production et la tendance va vers un marketing plus poussé et vers une stabilisation progressive des genres. Ensuite, la question du conservatisme de cette industrie et de la standardisation, appuyée par une stabilisation progressive des genres, a déjà été soulevée dans ce mémoire, notamment en soulignant la surreprésentation perçue des jeux typés « beat-em ups » et l'hégémonie de la représentation du jeu constitué d'une victoire ou défaite.

A ce titre, SimCity semble être un ovni, vu que son concept revêt aux yeux des acteurs d'une métamorphose fondamentale de la structure d'un « jeu », et non pas d'un changement de façade. Le concept d'industrie culturelle est aussi utile pour souligner la façon dont les acteurs de l'industrie (ici Maxis) ne se sont pas contentés de proposer un produit différent, mais ont amorcé ce travail de catégorisation dans un objectif d'en lubrifier la distribution. Le joueur-modèle correspond bien à un public-cible à qui vendre un produit, considéré pour sa valeur d'échange.

Néanmoins, Adorno et sa conceptualisation de l'industrie culturelle ont été notamment accusés de snobisme, et je me range en partie derrière ces critiques. En effet, la perspective d'Adorno prend pour acquis la passivité des « consommateurs », leur ôtant tout travail d'interprétation, d'usage et de réappropriation des produits de cette industrie culturelle. En distinguant la bonne culture de la mauvaise (industrielle), Adorno se range implicitement dans ceux qui savent distinguer les deux, et par la même se distingue lui-même. De manière similaire aux journalistes de Tilts qui encensent SimCity pour s'opposer aux masses de joueurs de shoot-em ups. Ainsi, je me retrouve davantage dans l'approche du Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) :

« The CCCS investigated how culture is experienced, symbolically understood (coded/decoded) and communally and individually (re)appropriated, particularly by subordinate groups in society. » (Mussell in Blackshaw 2015:106).

Cette nuance étant établie, je considère qu'une synthèse est possible entre une compréhension du fonctionnement objectif de l'industrie culturelle vidéoludique américaine durant les années 80 et les régimes d'expérience de la culture propre à cette société.

Les eighties et les subcultures

En effet, les années 80 sont particulièrement marquées en occident – notamment aux Etats-Unis – par l'explosion de la culture de la consommation de masse. Alors que se multiplient les centres commerciaux, le matérialisme est au cœur des enjeux d'identités (Holloran, Hunt 2009 :175-6). La télévision a fini d'intégrer les foyers et ses icônes cinématographiques ou musicales (avec l'apparition de la chaîne musicale MTV en 1981, la même année que l'introduction de l'ordinateur personnel IBM) participent à définir des styles, des identités et des communautés (Giddens 1991:81, in Veal in Blackshaw(dir) 2015:267). Ces sous-cultures marchandes, ou « copyrighted subcultures » (Dayan 1986 in Coavoux 2019) sont marquées par le rapport de verticalité entre les industries et les consommateurs (Coavoux 2019).

Pour les auteurs du CCCS, les « styles de vies » et sous-cultures sont déterminées par les facteurs sociaux, comme la classe, l'origine ethnique ou encore le genre, par opposition aux thèses du « post-subcultural turn » (Roberts in Blackshaw (dir.) 2015:259). Une perspective aussi déterminante dans la sociologie constructiviste de Bourdieu, pour qui le goût, les pratiques culturelles et les jugements esthétiques sont ancrés dans une hiérarchie à la fois du

capital culturel et du capital économique et donc du positionnement de classe. (Bourdieu 1986:13-96) in Veal in Blackshaw (dir.) 2015:270).

* * *

Ainsi, durant les années 80 se développe toute une sous-culture autour de l'industrie culturelle du jeu vidéo et de ses productions matérielles, une sous-culture qui s'autonomise, se structure et se mesure à la culture dominante. Cela signifie donc que les efforts de catégorisation fournis par cette industrie sont importants pour la définition même de ces identités. Toutefois, étant donné que les pratiques et expériences changent au sein de cette sous-culture, par exemple en fonction de l'origine sociale (Coavoux 2019), il faut nuancer la vision monolithique d'Adorno sur la pervasivité du discours de l'industrie. Il faut donc comprendre comment ce discours est réapproprié par les membres de cette communauté, dans une relation certes asymétrique, mais pas unidirectionnelle. Ainsi, lorsque les acteurs de cette industrie définissent SimCity comme un objet original, les actes de catégorisation qui en découlent sont conséquents dans les logiques identitaires et de distinction culturelle qui motivent les membres de la sous-culture.

C'est pourquoi, dans le chapitre suivant, je montrerai comment, dans SimCity et les discours qui portent sur lui, il semble une tension entre le présenter comme un « simulateur », appuyant son caractère sérieux et productif, justifiant une valorisation sociale, et le présenter comme un objet « fun », qui justifie que l'on fasse de cet objet non pas un simple logiciel, mais un « jeu », permettant de même d'évacuer sa dimension politique. Cela me permettra, en définitive, de montrer que la ludicisation de SimCity s'est opérée à un moment le discours néolibéral valorise une certaine définition du jeu qui se voit également attribuée des atouts pédagogiques légitimée par le discours scientifique sur le jeu.

3. CADRAGES SUPERPOSES ET IMPLICATIONS IDEOLOGIQUES

Dans ce dernier chapitre, je vais montrer comment les acteurs investis de la promotion de SimCity mobilisent principalement deux cadrages pour faire sens de SimCity et le décrire. Ces cadrages sont articulés autour de deux catégories principales. D’abord, et c’est ce que je présenterai dans la première partie, le présenter comme un « programme » de simulation. Ensuite, et ce sera montré dans la deuxième partie, en faire un « jeu ».

Je présenterai la tension apparemment inhérente à l’usage de ces deux catégories, en fonction des différents bagages symboliques qu’elles importent, et montrerai comment elles coexistent dans les sources. Ainsi, si dans l’analyse je vais artificiellement séparer les deux catégories, il faut garder en tête qu’elles sont parfois mobilisées ensemble, mais pas aux mêmes endroits ni pour signifier la même chose. D’un côté, lorsque SimCity est nommé comme un simulateur, c’est plutôt pour mettre en avant son aspect éducatif et sérieux, sa fidélité à la réalité, complexe et sophistiquée. Il est alors comparé à un « programme », un « logiciel » aux multiples possibilités. Lorsqu’il est nommé comme un « jeu », c’est plutôt pour souligner son potentiel « fun » et créatif, sa distance avec la réalité, le pouvoir dans les mains du joueur et le challenge qui lui est opposé. Je présenterai alors comment l’équilibre entre ces deux catégories se constitue et comment il tend à dépolitiser le jeu. Enfin, je montrerai comment ces discours témoignent et participent d’un changement du sens de « jouer », par l’incorporation d’une dimension « utilitaire », à des fins de légitimation culturelle qui ont été évoqués auparavant. Je conclurai sur la dimension idéologique de ce changement qui s’appuie sur un système de valeurs néolibéral et des discours épistémiques qu’il conviendra d’historiciser.

3.1. SimCity, un « simulateur » ?

Comme précisé au début de ce mémoire, il est aujourd’hui considéré comme évident que les SimCity, comme tous les city-builders, sont considérés comme des jeux (Schmoll 2016:160). Ainsi, lorsque j’ai entamé ma recherche sur le premier SimCity, ma question initiale était uniquement de comprendre comment on avait fait de cet objet un jeu.

J’ai toutefois bien vite déchanté en m’intéressant aux premières sources que j’avais à disposition, notamment la boîte de la version Amiga (figure 11, p.42).

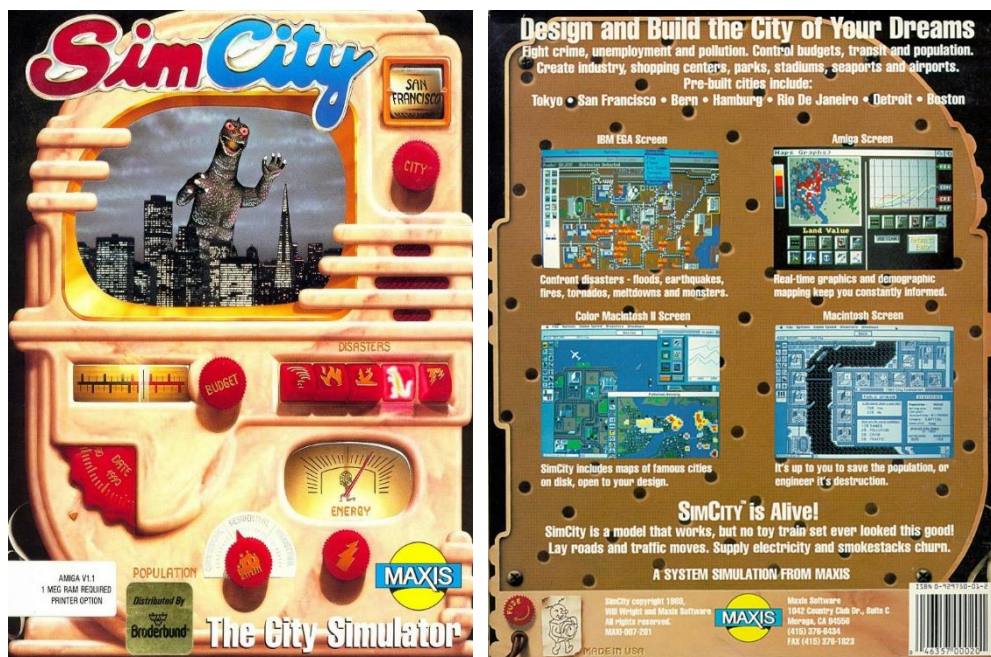


Figure 11 - Couverture et quatrième de couverture de la version Amiga - US de SimCity (1989)

En effet, pas la moindre trace d'une catégorisation comme « jeu ». A la place, SimCity est décrit comme « The City Simulator ». Visuellement, même, SimCity est représenté comme une machine, ressemblant à un Juke-Box, proposant à l'utilisateur une série de paramètres manipulables (Population, énergie, budget) grâce à une série de boutons et de compteurs qui permettent de simuler une ville (ici San Francisco). Le quatrième de couverture illustre quant à lui l'intérieur de cette « boîte noire » qu'est SimCity, comme pour en présenter les rouages internes. Le logiciel y est décrit comme « a model that works » et « a system simulation », qui renvoie aux descriptions vues dans le manuel, que l'on retrouve également dans les publicités où SimCity est à nouveau présenté comme « A System Simulation », « the City Simulator », a « dynamic real-time urban simulation » peuplée de « simulated citizens » (Figure 12). La place de cette catégorie dans les titres et les en-têtes laisse penser qu'il s'agit là du cadrage principal que veut imposer Maxis/Broderbund sur leur produit.

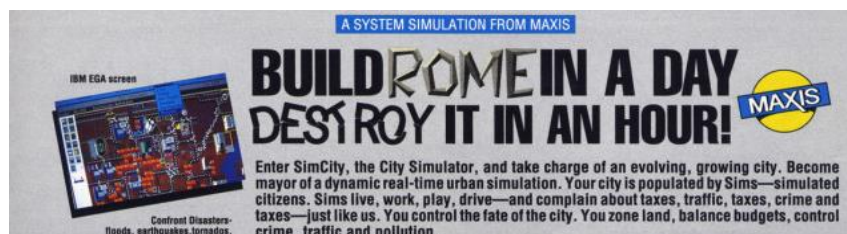


Figure 12 - En-tête d'un flyer publicitaire de Maxis pour SimCity (1989), distribué dans les magazines spécialisés.

Par ailleurs, cette dernière publicité illustre bien la façon dont les deux cadrages se côtoient, se superposent un petit peu mais restent malgré tout distinguibles à l'intérieur des sources. En effet, cette publicité est constituée d'un en-tête et de plusieurs encadrés qui entourent

une illustration (la même que pour la boîte Amiga US). Un encadré développe les actions proposées au joueur, un autre propose quelques points clés pour le vanter, et un dernier, celui qui nous intéresse, enchaîne les extraits de « témoignages de joueurs » afin de prouver l'expérience positive proposée par SimCity, à la fois comme jeu et comme simulateur.



Figure 9 - Colonne d'un flyer publicitaire de Maxis pour SimCity Amiga US(1989)

En effet, dans cette colonne (figure 13), on arrive très bien à distinguer deux « pôles ». Dans toute la première moitié de la colonne, SimCity est référé comme un jeu (« *Great game ! (...) addicting, educational and the best Game (...) not just a game (...) computer game* »). Dans la seconde partie, la référence au jeu s'efface pour laisser place à des commentaires vantant son intelligence, le décrivant avant-tout comme un programme : (« *Electronic ant farm (...) Excellent program ! learning can be fun (...) software (...) intelligent, educational and thought-provoking software, etc.* »). Si je reviendrai dans la deuxième partie de ce chapitre sur les caractéristiques attribuées à la notion de jeu, cet extrait permet de voir comment ces deux cadrages sont pensés comme articulés, mais pas interchangeable. La « simulation » n'est pas présentée que comme un simple *genre* de jeu, c'est un type de programme aux ambitions, usages et destinataires différents.

La suite de cette partie présentera trois de ces caractéristiques qui apparaissent régulièrement dans les différentes sources : d'abord, un rapport de proximité avec le réel, qui justifie l'appellation « simulation ».

Ensuite, une valorisation de la complexité comme élément que l'utilisateur doit maîtriser. Enfin, la description de SimCity comme un programme performatif, qui possède une utilité en dehors du jeu.

Rapport de proximité avec le réel

L'objectif explicite de SimCity est de simuler le fonctionnement d'une ville et de sa gestion. La notion de simulation sous-entend une représentation déclarée objective et réaliste de cet

objet référent, et donc un rapport de proximité avec la « réalité ». Cette volonté de proximité se retrouve à la fois dans le logiciel et dans les discours qui s'y rapportent.

Au sein de SimCity, cela se remarque par la rhétorique procédurale (le système représenté par un système) déployée par le programme et par la fiction dans laquelle elle évolue. Dans SimCity, l'utilisateur est amené à manipuler certains assets qui font référence à un imaginaire urbain « réaliste » – par opposition à un imaginaire par exemple fantasy ou de science-fiction. SimCity propose une représentation commune, et contemporaine de ses utilisateurs, d'une « vraie » ville. Ici, pas de forteresse elfique ou de spatio-port, mais des zones résidentielles et des stations de pompiers. Aussi, les interactions entre ces différents éléments sont une projection de ce qu'ils pourraient être dans la « vraie vie » :

Extrait 8. Série d'énoncés du Manuel qui décrivent le rôle de différents éléments.

« In this simulation, industrial zones represent the « basic » production of your city » (p.35) (...) « TRANSIT LINES create a railway system for intra-city mass transit. Place tracks in heavily trafficked areas to help alleviate congestion ». (p.19) (...) « FIRE DEPARTMENTS make surroundings areas less susceptible to fires ». (p.20)

Ces interactions sont explicitées dans le livret qui accompagne le programme, mais leur seule représentation graphique et leur catégorisation dans le logiciel permettent à l'utilisateur de réactualiser des assertions sur le fonctionnement d'une ville : il faut des « lignes électriques » pour relier « la station énergétique » à la « zone résidentielle ». Si les « routes » paraissent congestionnées, il faut établir un nouveau plan routier. Si la « criminalité » est en hausse, il faut construire un « poste de police », etc.

Le « réalisme » de SimCity est implicite davantage par ses mécaniques que par ses graphismes. Il produit une représentation de la ville et de la discipline de l'urbanisme (figure 15) qui trouve une écoute heureuse dans l'espace public, comme l'illustre cet extrait qui établit un lien direct entre une expérience personnelle de la ville, l'urbanisme, et l'expérience de SimCity (figure 14).

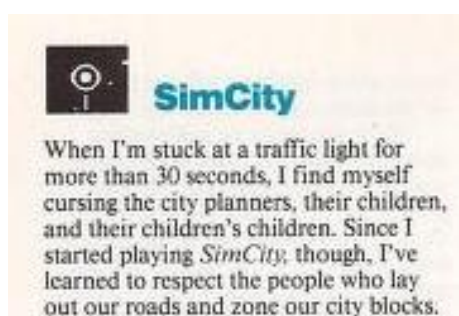


Figure 14 - Introduction de l'article de Compute! (111), 1989.



Figure 15 - Extrait de l'article de Game Players (05) 1989.

Toutefois, c'est une *certaine* représentation de la ville qui est développée dans le système de SimCity. Une ville américaine, industrielle, vouée à croître à coup de baisse d'impôts et de construction de buildings. Cela peut provoquer des dissensus avec les utilisateurs, qui ne vont pas forcément partager ces allants-de-soi. Pour illustrer, SimCity ne permet pas à l'intervention politique (fiction dans laquelle est l'utilisateur) de gérer la « santé publique », par exemple en plaçant des « hôpitaux ». Ces derniers apparaissent spontanément sur les zones résidentielles, alors que pour certains utilisateurs, en fonction de leurs représentations politiques ou de leurs expériences dans d'autres city-builders, il s'agirait là d'une compétence fondamentale de la planification urbaine. Cette absence rend saillantes les limites du réalisme de la simulation, les choix qui ont été faits et leur origine idéologique. Ainsi, SimCity contient une réelle tension politique qui aurait pu saper sa légitimité de produit grand-public car il risquerait d'apparaître comme *biaisé*, clivant, voire propagandescue. Pour anticiper cette critique, le réalisme de SimCity ne s'affiche pas seulement comme basé sur des représentations communes de la réalité, mais comme émanant d'une vision scientifique, presque technique, de son objet et donc de la réalité. D'ailleurs, dans un article du New York Times de 1989, Jeff Braun, le collaborateur de Wright, est interrogé à ce sujet :

Extrait 9. Extrait d'un article du New York Times de 1989, « Making City Planning a Game ».

« And in Maxis's view, a good city is simply one that works.

*"There's no one way to do something," said Jeff Braun, the president of Maxis.
"Everything affects everything else. The real goal is to try to create the most wonderful city you can and learn by experimentation what works and what doesn't." »*

L'article articule les interventions de Braun par celles de plusieurs chercheurs et architectes, qualifiés par leur titre. Ce traitement illustre la façon dont Maxis a réussi à imposer un cadre, et une légitimité, épistémique à son logiciel, du moins pour le grand public. Cet effort se remarque explicitement, notamment dans le manuel, par une filiation clairement énoncée entre SimCity et l'urbanisme, pensée comme une discipline formulant des règles objectives sur le fonctionnement d'une ville :

Extrait 10. Manuel Amiga US, p.4.

« In SimCity, the RULES to learn are based on city planning and management »

Mais cet effort se voit plus implicitement également, surtout par le ton généralement encyclopédique du manuel, qui explique des concepts, des « facteurs », des relations de

causalités, etc. Le pinacle de cette stratégie est sans doute la présence, à la fin du livret Amiga US, d'un essai de Cliff Ellis sur l'histoire des villes et de l'urbanisme. Cet universitaire ayant obtenu un master en « Planning and Community development » en 1982 et un doctorat en « City and regional planning » en 1990, signe un texte d'une dizaine de pages qui détaille une certaine histoire des espaces urbains et de leur fonctionnement contemporain. Accompagné d'une bibliographie, « for serious city-planners » (Manuel Amiga, p.13), cet appendice vient donner un soutien épistémique à la rhétorique procédurale de SimCity et les choix qui la constituent. D'une part, cela permet de réaffirmer le réalisme affiché par Maxis. Ensuite, cela permet d'évacuer les cadrages idéologiques qui pourraient être posés sur le logiciel. Enfin, cela permet de décrire la pratique de SimCity, et la maîtrise de la complexité qui compose le simulateur, comme une forme d'apprentissage académique.

Une complexité à maîtriser

Ainsi, lorsque Cliff Ellis décrit que « *City planners must weave a complex, ever-changing array of elements into a working whole* », il décrit une réalité *complexe*. Et pour justifier d'une représentation fidèle à la réalité, Maxis insiste sur la complexité de son logiciel. Sur la couverture de la version Amiga US (Figure 11), cette complexité est représentée par les nombreux boutons et compteurs de la « machine » de SimCity, comme autant de paramètres à maîtriser pour gérer le « City simulator ». De même, la deuxième phrase du manuel US propose à l'utilisateur de devenir « *the undisputed ruler of a sophisticated real-time City simulation* » (p.4). Trois pages plus loin, dans la partie « getting started », une sous partie « simulator reaction time » vient mettre en garde l'utilisateur sur la gourmandise du logiciel en ressources, tellement il est complexe :

Extrait 11. Introduction du livret Amiga, partie « getting started » (p.7).

« The simulator is a very complex multi-tasking piece of software. It is constantly performing many checks, calculations, and updates, as well as keeping watch on the mouse and keyboard to respond to your demands. ».

La complexité est régulièrement décrite dans le registre de l'exhaustivité : SimCity simule *beaucoup* de facteurs.

Extraits 12. Illustrations de la thématization de la quantité de variables.

« Many factors influence the chance of your city's prospering or floundering »(p.34) ;

« There are thousands of variables that influence your city ». (p.35)

Dans le jeu, la complexité est thématisée par le rôle important que prend l'interface et la navigation dans les différents menus, et notamment par la présence de fenêtres

« statistiques » : des cartes légendées, des graphiques et des fenêtres de « fiscal budgets » venant régulièrement demander à l'utilisateur d'ajuster certains paramètres (« impôts », « budgets »). La présence de tels menus dans un « jeu » des années 80 est particulièrement incongrue, et permet aussi de mieux comprendre les réticences formulées par les différents éditeurs. Pourtant, le livret décrit ces outils comme nécessaires à la compréhension de la simulation et à sa maîtrise, si bien qu'un chapitre entier du manuel est dédié à la lecture *correcte* de ces différentes fenêtres qu'il présente comme fondamentale : « *The MAPS/GRAPHS Window supplies the city planner with **vital** information on his City* » (p.26, exergue ajoutée) », « *The MAP WINDOW should be constantly referred to in all stages of city planning, building and management* » (p.26)..

Le manuel invite même l'utilisateur à imprimer ces documents et les annoter avec un stylo (p.26). Loin d'être anodin, cette remarque illustre que la jouabilité (son contexte pragmatique de pratique) de SimCity est conçu comme poreux avec la réalité. Enfin, de la même façon que l'utilisateur est décrit comme un *city planner* qui utiliserait toutes sortes de rapports et de statistiques, ces fenêtres s'ancrent dans un certain imaginaire politique : administratif et bureaucratique. Cet imaginaire, qui appuie la rhétorique « technique » et « scientifique » qui vient le légitimer, se prolonge même à la « fenêtre d'évaluation », qui juge la progression de l'utilisateur et qui prend la forme d'une enquête d'opinion.

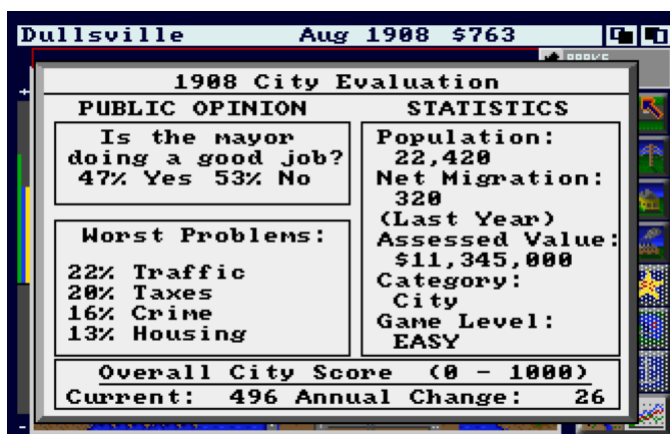


Figure 16 - Capture d'écran d'une partie de SimCity en mode scénario sur émulateur Amiga. Il s'agit de la fenêtre d'évaluation qui prend la forme d'une enquête d'opinion. Mon score est de "496" sur 1000. Avec le score, seul le "game level" est extradiégétique dans ce menu.

Ainsi, la complexité est décrite comme une qualité du logiciel et un élément que l'utilisateur *doit* maîtriser grâce aux outils *vrais* outils statistiques et donc la maîtrise de leur grammaire.

Dans les publicités, cette complexité devient un argument marketing, notamment décrite comme « profondeur de jeu », comme dans ce flyer de Maxis (figure 17) ou d'Infogrammes (Figure 16). A noter toutefois que dans ce cadre, les discours tendent à simultanément

présenter SimCity comme complexe par sa profondeur et ses possibilités « illimitées », mais simple à jouer.



Figure 17 - Extrait d'un flyer publicitaire pour SimCity (Broderbund, Amiga US, 1989)



Figure 18 - Extrait d'un flyer publicitaire pour SimCity (Amiga, version française, Infogrammes, 1989)

Cette apparente antinomie reflète bien la façon dont les deux cadrages coexistent et témoignent de l'ambiguïté des descriptions qui sont faites du jeu. De même, les versions Nintendo et Infogrammes de la jaquette de SimCity mettent bien moins l'accent sur cette complexité, au profit de la représentation de la ville et des capacités créatives du jeu (c'est un point sur lequel je reviendrai dans la seconde partie de ce chapitre).

On retrouve d'ailleurs cette juxtaposition « complexité/simplicité » dans la presse spécialisée et généraliste :

Extrait 13 : Tilt d'Or du jeu le plus original, TILT (072), 1989, Dany Boolauck, p.23.

« Là où ce dernier [SimCity] surprend c'est qu'il propose un objectif à la fois non violent et éducatif, le tout dans un esprit essentiellement ludique. Sim City avait toutes les chances, de par le sujet traité, d'être un logiciel sérieux, piège que les auteurs ont su contourner » (Dany Boolauck, TILT (072), 1989, p.23).

Extrait 14 : « Making City Planning a Game », New York Times, 15 juin 1989.

« "The model is very sophisticated, yet understandable," said Dr. James A. Segedy, who teaches at the College of Architecture and Planning at Ball State University in Muncie, Ind. "And just as important, it's fun, too." » (New York Times, Making City Planning a Game, 15 juin 1989)

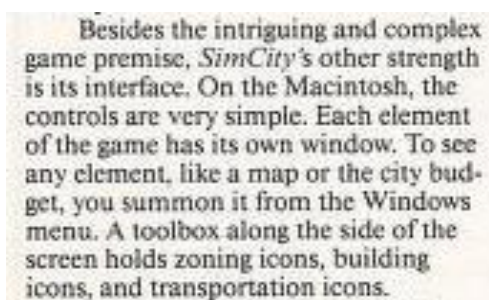


Figure 19 - Extrait de l'article de Compute (111), 1989, p.64

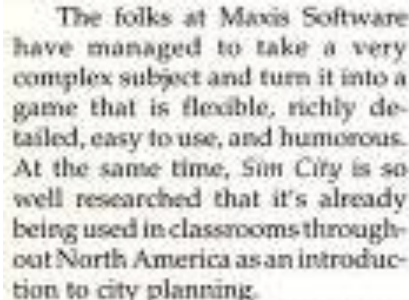


Figure 20 - Extrait de l'article de Game Players (05), 1989, p.96

Ces extraits illustrent bien la façon dont les acteurs se représentent comme *a priori* incompatibles les notions de simulation et de jeu. Les acteurs sont poussés à réaffirmer le caractère « fun » de SimCity, afin qu'il ne soit pas disqualifié comme un objet « d'amusement » par sa complexité sur laquelle se base sa légitimité comme objet *original*, *profond* et *éducatif*.

Performativité et utilité hors du programme.

En somme, lorsque les acteurs cadrent SimCity comme un simulateur, cela signifie qu'il représente une réalité complexe qu'il convient à l'utilisateur de manipuler, par la maîtrise de l'interface et des outils statistiques qui le constituent. Il hérite ainsi pleinement des simulateurs à paramètres universitaires des années 60. Ses représentations sont décrites comme techniques et scientifiques, établissant une porosité entre le logiciel et la réalité. Contrairement aux jeux, qui selon la définition classique qu'en fait Huizinga seraient séparés du monde par une sorte de cercle magique, SimCity est régulièrement connecté à la réalité, même dans ses conditions pratiques d'usage.

Ainsi, tout un discours de l'utilité est construit autour de SimCity. Le logiciel se voit ainsi attribué d'un pouvoir performatif : le simulateur, dans toute sa sophistication, permet de manipuler « la réalité », d'y importer ses hypothèses sur le fonctionnement d'une ville et de tester « ce qui marche et ce qui ne marche pas ». Cela justifie un récit autour de SimCity comme un logiciel d'éducation car les actions effectuées par l'utilisateur sur le logiciel sont associées à une utilité en dehors de ce dernier. En effet, la maîtrise des règles de SimCity et la compréhension de ses représentations est assimilée à une maîtrise des règles de l'urbanisme et une compréhension scientifique de son fonctionnement. Ce récit est appuyé par le caractère encyclopédique du livret. Il est renforcé par le poids symbolique de la machine sur laquelle il est porté – l'ordinateur – et son association aux activités sérieuses, comme le travail. Il est repris dans l'espace public par la publicité et la presse. Il offre à SimCity une aura composée d'un ensemble de représentations et de valeurs associées à la science : connaissance, intelligence, stratégie, méthode, abstraction, etc. Il motive des usages particuliers – dans les universités et les écoles, qui s'équipent elles aussi d'ordinateurs durant les années 80 (Ravestein and Ladage 2014:1), usages qui vont, à leur tour, réalimenter ce récit : « puisqu'on l'utilise dans les écoles, il *doit* être scientifique ». ⁹

⁹ Caroline Ladage et Jean Ravestein reviennent sur l'histoire de l'institutionnalisation de l'ordinateur dans l'école française, montrant à la fois une forme de volontarisme politique, notamment pour affirmer que l'école se prépare à la « société de demain » (Ravestein and Ladage 2014:10), mais aussi des résistances des réseaux de corps enseignants. Il serait intéressant de prolonger cette discussion sur

Tout ce discours fait écho à celui porté sur « l'originalité » de SimCity. Non seulement il permet de construire une distinction entre la production vidéoludique « de masse » et les produits originaux, mais en plus la distinction s'opère en fonction de la noblesse des valeurs attribuées à SimCity au regard de la culture dominante. Noblesse d'abord parce qu'il hérite de l'éthos ludique aristocratique. Mais également parce qu'il correspond à l'éthos bourgeois protestant typique du capitalisme industriel et consumériste du 20^e siècle, car il est cadré comme un programme utile qui se rapproche presque du travail.

Le cadre analytique de Henricks, par sa nature idéale-typique et flexible, permet à mon sens de bien faire ressortir ce point (voire p.13). Pour rappel, Henricks tente de comprendre le jeu en relation avec trois autres types d'activités humaines : le travail, le rituel et le « *communitas* »¹⁰. Selon Henricks, le jeu et le travail ont en commun d'exiger une approche *transformative* du monde et de fonctionner avec des interactions « contestatives ».

Toutefois, pour Henricks, le travail procède d'une rationalité instrumentale (orientée vers un but), tandis que l'intérêt du jeu résiderait dans sa seule pratique. Aussi, l'engagement dans le travail nécessite de la *prédictibilité* (l'objectif doit pouvoir être représenté). A l'inverse, le jeu nécessite une part d'imprédictibilité (le résultat ne doit pas être connu d'avance). (Henricks 2006:193-201).

Selon ce cadre, SimCity tient moins du jeu que du travail. En effet, sa nature est transformative (l'objectif est de manipuler et transformer un espace), mais sa rationalité est quasi instrumentale (le simulateur est utile parce qu'il permet d'apprendre). Aussi, si SimCity reste *contestatif* (il faut jouer contre la simulation), la structure même du jeu se base sur sa *prédictibilité*, puisque l'objectif explicite du jeu est la maîtrise technique de paramètres dont les effets, inspirés de « règles scientifiques », peuvent et doivent être appris. Loin d'être libre et gratuit, de n'avoir de fin que sa propre pratique ou d'être clairement séparé de la réalité, SimCity le « simulateur » *ressemble* à du travail. Une caractéristique renforcée par l'investissement de l'ordinateur et les références administratives qui le composent. Il est utile. Il est performatif. Il est productif.

Pourtant, malgré cela et comme j'en ai déjà sporadiquement parlé, SimCity est également décrit comme un « jeu » et a participé à imposer son genre comme tel. La seconde partie

la réappropriation d'objets comme SimCity dans ces contextes pragmatiques d'usage, que je dois toutefois éluder pour des raisons de synthèse.

¹⁰ Que je ne sais pas vraiment comment traduire, si ce n'est l'activité d'être avec des gens et passer du bon temps.

de ce chapitre cherchera alors à comprendre comment s'est opéré ce que Genvo appelle la « médiation ludique » : comment on a fait d'un simulateur un « jeu ».

3.2. SimCity, un « jeu » ?

Comme il a été souligné à plusieurs reprises, la catégorisation de SimCity n'est pas monolithique et une réelle ambiguïté sur les ambitions du logiciel est entretenue. Si le décrire comme un simulateur vise à en faire un objet *légitime*, cela n'en fait toujours pas un jeu. Alors que le genre des simulateurs était marginal dans l'industrie vidéoludique, on comprend qu'un effort soit consenti pour réaffirmer sa nature « ludique ». Cette stratégie, qui a relativement¹¹ marché vu le succès commercial et critique de SimCity, peut s'observer à d'une part, la façon dont l'objet lui-même convainc qu'il est un jeu – par sa structure, sa fiction, son contexte pragmatique d'usage – et de l'autre à la catégorisation effectuée par les discours dans et hors du jeu qui le présentent comme un jeu. Ces deux approches permettent également de voir quels attributs justifient cette appellation.

Une définition du fun : le challenge et l'objectivation des compétence

Avant tout, et cela a déjà été évoqué dans l'interview entre de Donovan, Wright considère SimCity plus comme un jouet, ou alors comme un jeu destiné aux adultes. Cette perception se retrouve dans le quatrième de couverture de la boîte Amiga :

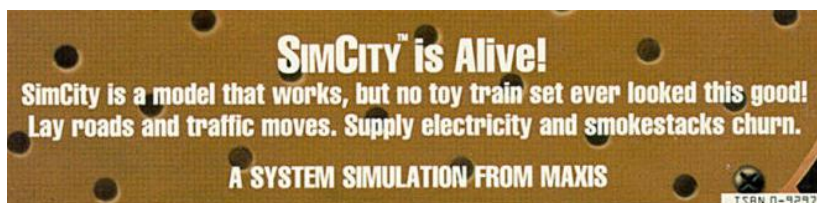


Figure 21 - Extrait du quatrième de couverture de la version AMIGA US de SimCity (1989). Il s'agit de l'énoncé qui ferme le quatrième, après une série de captures d'écran légendées.

Si SimCity est avant tout présenté comme un modèle, ou une simulation, il est intéressant de voir que pour faire sens de l'objet dans un rayon de *jeux* vidéo, il est comparé au « toy train set », soit à la modélisation ferroviaire. Cela présente SimCity comme un système avec lequel on *joue* et fait écho à des expériences que les acheteurs potentiels peuvent avoir

¹¹ Je dis ici « relativement », car je pose l'hypothèse que SimCity n'a pas été *forcément* considéré par tout le monde comme un jeu, vu que son éthos ludique s'adresse à un public bien particulier. Il aurait été *vraiment* intéressant d'avoir accès à des sources qui présenteraient un dissensus sur le sujet, mais je n'en ai pas trouvé. Cependant, l'absence de preuve n'est pas la preuve de l'absence, et il faut rester critique sur le Récit de SimCity, du *jeu auquel personne n'a voulu croire, par le petit développeur indépendant, mais qui a connu un succès indiscutable à la hauteur du mérite de l'innovation, du travail et de la prise de risque*, ce d'autant que les auteurs des sources les plus accessibles avaient tendanciellement un intérêt à vanter le jeu (les éditeurs pour des raisons évidentes, les journalistes pour les raisons évoquées dans ce mémoire).

déjà vécues. On retrouve ici la filiation avec les villages-jouets évoqués dans le premier chapitre, associée à la variété des actions à disposition du joueur, à la différence que le modélisme ferroviaire peut être compris comme un de ces jeux (ou loisir) destinés aux adultes. Toutefois, je n'ai pas de sources empiriques de l'époque pour affirmer cela directement. Néanmoins, cette interprétation se recoupe avec d'autres énoncés (comme l'aveu de Wright lui-même). Mais surtout, on retrouve cette association modélisme ferroviaire – adulte dans des sources contemporaines, comme par exemple Wikipedia.fr qui justifie l'usage pédagogique de ce loisir ainsi :

Extrait 15 : Extrait de la sous-partie « Aspect pédagogique » de la page Wikipédia FR « Modélisme ferroviaire », fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A9lisme_ferroviaire, consulté la dernière fois le 22.05.2020.

« Traditionnellement et par moquerie, on soupçonne le père (ou le grand-père) d'offrir un « train électrique » à son enfant pour pouvoir y jouer lui-même. Cependant, le modélisme ferroviaire est une activité d'adulte, qui, bien que familiale, ne peut être pratiquée par les enfants que de manière accompagnée, avec un aspect éducationnel fort. »

Cette rhétorique, qui circonscrit ce loisir à l'adulte ou alors à l'accompagnement pédagogique, est référencée sur Wikipédia par un article de Jacques Le Plat d'une revue spécialisée datant de... 1987 ! (Le Plat 1987:9) et rappelle la description faite de SimCity dans le manuel comme un logiciel de « divertissement/éducation » (p.4). Toutefois, même sans se référer à son caractère éducationnel, une stratégie pour justifier d'appeler SimCity un jeu et réaffirmer sa filiation avec le reste de la production vidéoludique reste simplement de rappeler explicitement qu'il est « fun », et de déployer toute une rhétorique de l'amusement basée sur l'effet cognitif que ce dernier produirait. Dans la presse, cela se retrouve notamment dans des petites phrases qui viennent rassurer le lecteur sur le fait que SimCity est amusant :

Extraits 16 : Extraits de magazines insistant sur la dimension « fun » de SimCity.

« I've seldom run into more entertaining game options » (Compute ! (111), 1989),

« SimCity is certainly one of the most innovative, challenging, and just plain fun simulations (...) » (Game Players, 05, 1989)

« Là où ce dernier (SimCity) surprend, c'est qu'il impose un objectif à la fois éducatif et non-violent, le tout dans un esprit essentiellement ludique ». (TILT (072), 1989).

« "The model is very sophisticated, yet understandable,(...) And just as important, it's fun, too. » (New York Times, Juin 1989).

Certes, il n'y a pas grand-chose de renversant à voir des acteurs définir un jeu comme étant amusant. Toutefois, l'effort consenti à devoir l'explicitier et le rappeler indique que ces caractéristiques n'allaient pas de soi pour une simulation destinée au grand public. On peut également interpréter cette stratégie comme une justification pour le jeu d'être vendu dans un magasin de jeux et à des journalistes spécialisés d'en parler comme tel. Notons cependant que les caractéristiques de « fun » ne sont pas vraiment définies et sont mobilisées de façon assez arbitraire. Pour les acteurs, s'il faut expliciter que SimCity est fun, il n'y a pas besoin d'explicitier ce qu'être « fun » est. Il y a un sens commun du fun. Pour saisir quels éléments constituent la substantifique moelle de l'amusement comme conçus par les promoteurs de SimCity, il convient de se pencher sur les attributs conférés à SimCity avec lesquels la notion de fun est articulée.

Le meilleur exemple à ce sujet est la colonne du flyer publicitaire dont j'ai déjà parlé (figure 11) qui ressasse la qualité de « jeu » du soft dans sa première partie, en mobilisant notamment son caractère « addictif » : (« I'm hooked », « I may quit my job so I can play more », « SimCity should be outlawed !! It's addictive », ...). L'utilisation de cet argument marketing, qui associe positivement jeu et addiction - quitte à rogner sur le travail ou le sommeil - est intrigant. Aujourd'hui, les communautés de joueurs et éditeurs *insistent* pour dissocier ces deux notions, face aux polémiques qui se sont cristallisées sur ce sujet, quitte à minimiser les comportements à risques bien réels. Cela montre bien le caractère historique de des conceptions normatives du jeu.

Ensuite, la thématisation du challenge a une place centrale pour justifier l'appellation « jeu ». Par exemple, elle apparaît dans un des tous premiers écrans du jeu (et un des seuls à mobiliser la catégorie « jeu ») : lorsque l'on crée une ville, et avant-même de la nommer est celui du choix de la *difficulté* du jeu, nommée « game level » (figure 22) :



Figure 22 - Capture d'écran d'une partie de SimCity en mode libre sur émulateur Amiga. Lorsque l'on crée une nouvelle ville, l'écran nous propose de choisir une carte, un nom de ville et de choisir la difficulté de la partie, qui définit notamment notre budget de départ.

La difficulté est ici principalement présentée comme une contrainte proposée au joueur dans le répertoire des actions qui lui sont proposées dans la logique de *résolution de problèmes* qui fonde le cœur du logiciel. C'est ici déjà une première différence avec les kits de jouets urbains, le modélisme ferroviaire ou le logiciel de dessin qui a inspiré Wright. « Jouer » n'est plus juste *apprendre* comment le système fonctionner, mais réussir à le manipuler optimalement avec des ressources limitées, et induit forcément des « bonnes » et « mauvaises » façons de jouer et laisse entrevoir une conclusion en « victoire » ou « défaite » sur le jeu. Une vision qui se voit dans le manuel :

Extrait 17 : Extrait du manuel AMIGA Us (1989). « The Goals of SimCity », p.4.

« There are many goals to be pursued and reached in SimCity.

Scenarios

Each of the eight included Scenarios is actually a game in itself, with an unlimited number of ways to win – or lose.

Each Scenario is a city which is either the victim of horrible planning or about to be the victim of a natural disaster. After you load in a Scenario, you will have a limited amount of time to correct or repair the problems. If you are successful, you will be given the key to the city. If not, you may be ridden out of town on a rail ».

Cet extrait se trouve au début du manuel et témoigne de la façon dont les éditeurs appréhendent et anticipent une perplexité des joueurs sur ce qu'il faut faire avec ce logiciel. En tant que jeu, ce dernier doit avoir un *but*. Ensuite, les « scénarios » sont présentés avant la partie « Your dream city » qui correspond au mode « bac-à-sable ». Cet extrait présente SimCity non seulement comme un jeu, mais comme *huit jeux en un* dont la finalité objective est bien définie : victoire ou défaite, qui sanctionne les actions contraintes du joueur par rapport à des situations « objectivement » mauvaises. Cette notion d'évaluation objective se retrouve aussi sur le fait que le « game level » se retrouve dans les fenêtres « d'évaluations », qui présentent un score à la partie en cours. C'est étonnant quand on compare ces énoncés au vœu pieu de Wright de se détacher d'une telle vision du jeu.

Mon hypothèse est ici que c'est l'effet de la pression des éditeurs subie par Wright et Braun lors du développement de SimCity qui se sont résolu à certains compromis. On peut en effet concevoir ces éléments, qui se sentent assez artificiellement rajoutés au logiciel, comme des stigmates d'une opération de « traduction » de l'ethos ludique universitaire dans l'ethos dominant de la culture vidéoludique. Ces éléments, dispensables dans un autre contexte social de jeu, deviennent impérieux dans ce nouveau contexte pour *convaincre* de

sa nature ludique.¹² C'est d'ailleurs compréhensible, vu que la notion du challenge est régulièrement reprise dans la presse.

lité exemplaire (icônes et souris). Le niveau de difficulté de la partie varie selon les scénarios proposés. Pour les novices, il s'agira de créer, de contrôler et de faire progresser une cité plutôt tranquille. Les pros lutteront quant à eux contre les raz de marée, l'attaque d'un monstre gigantesque, etc., autant de scénarios préprogrammés sur la disquette. Prévu sur Amiga,

Figure 23 - Extrait d'une review de TILT (072), 1989.

SimCity is certainly one of the most innovative, challenging, and just plain fun simulations yet developed for personal computers.

GP

Figure 24 - Extrait de l'article de Game Players (05), 1989.

Perhaps you'd like the challenge of working on a real city model. *SimCity* has eight built-in scenarios. You could restore order to Hamburg, West Germany, after the firebombing raids of World War II. When you finish in Europe, travel to Boston, where a nuclear meltdown rips the municipal fabric of Beantown. There's a futuristic Rio de Janeiro devastated by floods and a contemporary Detroit bullet-ridden by crime.

SimCity is no arcade game. It's no action-packed adventure. Don't bother with it if you want mindless battles with impersonal aliens. *SimCity* is an intelligent game with the challenge of a riddle, the novelty of a hypothetical question, and the charm of an engrossing story.

— Heidi E. H. Aycock

Figure 25 - Extraits de l'article de Compute! (111), 1989.

Si la notion de challenge réaffirme la dimension ludique du logiciel, il est intéressant de noter qu'elle est aussi co-occurente de la notion de jeu que de celle de simulation, mais systématiquement mesurée à l'aune de la complexité du jeu que j'ai développé tout à l'heure. Le challenge est décrit comme *intellectuel*, comme une énigme, réservé aux *vrais* joueurs, aux *bons* joueurs, les « pros », aux personnes qui savent jouer avec cette complexité.

Actions, Conséquence, et agentivité

Au cœur de toute cette rhétorique se niche l'importance accordée aux *actions* du joueur. Que cela soit en considérant *SimCity* comme un jouet pour adulte où l'utilisateur doit manipuler toutes sortes de paramètres pour apprendre le fonctionnement d'une ville, ou pour caractériser le challenge du jeu où le joueur doit surmonter optimalement des « problèmes », *SimCity* est systématiquement décrit par ce que l'on y fait. L'objet fait jeu grâce à une rhétorique de l'action. Cette dernière est déployée tant dans le jeu (par l'importance des actions pour le déroulement dynamique de la partie) que dans le paratexte où on la retrouve souvent sous une énumération de différents verbes d'action, adressée soit à l'impératif, soit en décrivant l'action « des joueurs » :

¹² Une fois de plus, c'est surtout avec le portage sur la Nintendo que le rôle de cette traduction s'est fait sentir. Alors que Nintendo s'est imposé sur le marché international après la crise de 1983, Shigeru Miyamoto, le concepteur de licences comme Mario ou Zelda, était intéressé à créer un jeu similaire à *SimCity* pour la Famicom. Le géant japonais a donc approché Wright et Braun pour développer le portage Nintendo, d'abord sur NES (qui ne sortira pas) et finalement sur SNES. Cette version, plus cartoon, rajoute un sens de la progression au jeu, un personnage didacticiel (Dr Wright, déjà évoqué), plus de bâtiments (une banque, un zoo, ...), plus de musiques, etc. (Cifaldi 2018). Bref, « Most importantly of all, Nintendo's version of *SimCity* finally managed to turn the simulation into a proper game. » (Cifaldi 2018).

Extraits 18 : Différents extraits énumérant les actions proposées par SimCity :

« Design and build the City of Your Dreams

Fight crime, unemployment and pollution. Control budgets, transit and population. Create industry, shopping centers, parks, stadiums, seaports and airports » (Quatrième de couverture de la version Amiga US, 1989).

« To get from bare land to teeming boulevards, you zone areas for three types of development (...). Next, you add roads and mass transportation (...). By setting tax rates, you can continue to grow (...) » (Compute ! (111), 1989).

« Tout en respectant son budget, il [le joueur] construit des écoles, lutte contre la criminalité, améliore les transports et répond aux exigences d'une population souvent mécontente ». (Tilt (072), 1989, p.60).

« Players can lay down roads, set tax rates, enact zoning and install electrical lines, and if they want to eliminate, say, a factory, they can simply bulldoze it away. » (« Making City Planning a Game », New York Times, 15 juin 1989)

Les éléments énumérés s'inscrivent dans le cadre fictionnel de la ville, de la politique et de l'administration : ce que fait le joueur n'est pas « cliquer sur des icônes et faire apparaître des images sur un écran », mais bien « construire des écoles ». Aussi, la modalité de l'énumération insiste sur le nombre et la variété des actions accessible au joueur, afin de décrire un logiciel « complet » ou « profond ».

De plus, ces actions ne sont pas seulement permises, elles sont décrites comme *importantes* au sein de la fiction du jeu. Ces actions sont lues au prisme du pouvoir, de décision, de la création et de la destruction : elles mettent en scène la puissance accordée au joueur. C'est ce que j'appelle la « conséquence » de SimCity : les actions qui s'y déroulent sont caractérisées par le fait de porter un enjeu.

La conséquence de SimCity se voit à travers deux types d'énoncés récurrents : d'abord, les actions permettent de mesurer la qualité du joueur et de déterminer s'il est un bon ou mauvais urbaniste. Ensuite, par la mise en scène des « catastrophes naturelles » au sein du jeu, que ce soit leur irruption spontanée dans la partie ou leur invocation volontaire par le joueur.

Extraits 19 : Extrait du manuel Amiga US, partie « User reference », (p.15) et d'une publicité.

« The DISASTER MENU allows you to set natural disasters loose in your city. Use these disasters to test your ability to deal with emergencies in your city or just to release some aggression »

« *SimCity takes on a life of its own.* »

Build roads-cars appear. Lay track-trains go. Build an airport-planes fly. Helicopters report on traffic. Factories cause pollution. Neighbourhoods go condo. Areas deteriorate into slums. Lead a thriving metropolis or be left broke, mayor of a ghost town. SimCity gives you the key to the city. The rest is up to you. »

Ainsi, la *conséquence* de SimCity revient à déterminer le sort d'une « ville » et de toute sa population aux actions du joueur et des qualités qui lui sont propres. La rhétorique de l'action pour « faire jeu » implique donc la centralité et valorisation de la notion de choix, bons ou mauvais, et de la responsabilité individuelle du joueur.

Distance complice avec le réel

Ce qui est intéressant, à mon sens, c'est que cette *conséquence* se déploie sous deux formes. Soit elle reste encapsulée dans le jeu et son récit : les actions du joueur déterminent l'avenir de sa ville. Soit elle a un impact sur la réalité : le joueur est considéré comme ayant *véritablement* des compétences d'urbanismes, et peut les apprendre. Cela témoigne d'un rapport au réel ambigu. Si dans la sous-partie précédente j'ai surtout insisté sur les proximités avec la réalité, il est intéressant de noter que ce n'est pas homogène, surtout dès qu'il s'agit de présenter le caractère « fun » de SimCity. Ici, je vais surtout m'attarder sur les efforts de distanciations avec le réel.

SimCity est clairement présenté dans les différentes sources comme permettant au joueur de diriger une ville. Malgré tout le réalisme que se vante d'avoir le jeu sur l'imaginaire urbain, politique et administratif qu'il met en scène, il est évident que cette affirmation est décrite avec une distance ironique : le joueur ne contrôle pas *vraiment* une ville, il adopte une certaine posture face au monde, il *fait semblant*. Il *joue* un rôle explicitement hypothétique et paradoxal, qui associe à la fois le réalisme politique et le fantasme de puissance promis par le jeu : celui d'un maire omnipotent

Extraits 20. Illustrations de la mise en scène de la toute-puissance du joueur dans la fiction.

« *Enter SimCity and take control. Be the undisputed ruler of a sophisticated real time City Simulation. Become the master of existing cities (...) or create your own dream city (or dream slum) from the ground up.* » (Manuel Amiga (1989), p.4)

« *As the ultimate planner, you decide every aspect of the development of your urban area.* » (Game Players (05), 1989).

L'imaginaire politique de SimCity en fait ce que John Crowley appelle un jeu « démiurgique ». Selon Crowley, les « jeux de stratégie (démiurgiques) placent le joueur en position de pure verticalité par rapport aux personnages du jeu. » (Crowley 2008:74). Le joueur doit « jouer de manière expérimentale et distanciée » (Crowley 2008:82) et « détermine par ses choix le devenir d'une collectivité. » (Crowley 2008:73). Ce qui implique que « cet imaginaire des jeux démiurgiques ne laisse donc aucune place à la démocratie » (Crowley 2008:80).

Dans le cadre du réalisme autoproclamé de SimCity, cet imaginaire politique s'inscrit dans une double distance à la réalité : d'abord, elle renvoie au fait que le joueur n'est probablement ni un urbaniste, ni un maire, ni un tyran surpuissant et qu'il ne le sera sans doute jamais. Ensuite, elle se base sur le fait qu'un maire n'est pas tout-puissant dans la réalité. Parfois, ce décalage est thématisé de façon assez terre-à-terre pour effectuer un « pas de côté » avec la fiction du jeu, briser le quatrième mur et rappeler qu'il s'agit d'une simulation :

Extraits 21. Le manuel explicite le fait que SimCity n'est qu'une simulation simplifiée.

*« In this simulation, industrial zones represent the « basic » production of your city. »
(p.35)*

« A major difference between SimCity and a real city is that SimCity does not allow a budget deficit » (p.23)

Parfois, il est thématisé avec ironie et humour pour justifier par exemple les limites de la simulation et la présence d'éléments expressément irréalistes, comme l'invasion de monstres d'inspiration nipponne destructeurs de villes. L'univers fictionnel qui constitue le jeu est parfois thématisé avec un certain second degré réflexif, de façon à quittancer une complicité partagée entre le jeu, les développeurs, les journalistes et les joueurs sur le fait que personne n'est dupe.

Extrait 22. Manuel Amiga US (1989). « Budget Window ». (p.23)

« You cannot allocate more than 100% of the requested funding for fire and police departments – SimCity police officers and fire inspectors are honest and will not accept your bribes. »

Ainsi, SimCity tente de faire jeu en promouvant le « faire comme-si », (Corbillé 2019:6) perçu par la recherche sur le jeu comme une composante essentielle du fait ludique (Bateson 1988 (1979):132-133 in Corbillé 2019:6) où le jeu serait un négatif de la réalité,

qui se mesure par la distance avec celle-ci. Une posture que résume assez bien Roberte Hamayon :

« Le cadre fictionnel constitué par le jeu (ou rituel) met en place une forme de réalité « distincte » de la réalité empirique et en rapport avec elle, et cette évidence butte sur les limites du langage » (Hamayon 2012:84)

Si je reste prudent sur l'ambition universelle de ce critère de démarcation du jeu, je suis tout à fait d'accord pour souligner que dans notre cas, la mise en scène de cette distance à la réalité peut être interprétée comme une stratégie pour encourager l'utilisateur à adopter une posture ludique vis-à-vis de SimCity.

Enfin, comme les derniers extraits le montrent, cette distance sert à justifier la simplification du réel que propose SimCity. Cela a deux conséquences principales pour moi. D'abord, cela permet à SimCity de ne pas s'adresser qu'à un joueur-modèle *adulte*, mais aussi à un joueur-modèle *enfant*. Une lecture qui vient renforcer l'idée que SimCity est un jeu pédagogique. Enfin, cela permet également aux développeurs de relativiser les représentations forcément politiques et éventuellement polémiques présentes dans SimCity. Ces stratégies, que Thomas Dedieu appelle les discours « métaludiques » consistent à dire que « tout ceci n'est qu'un jeu et que cela ne prête à aucune conséquence » (Dedieu, 2019). Toutefois, il faut noter ici que dans toutes les sources que j'ai trouvées, l'évacuation du politique par le jeu est absente et se retrouve plutôt remplacée par le rappel qu'il ne s'agit que d'une « simulation ». Il arrive même, dans certaines interviews, que les « biais » soient assumés par Wright, les présentant comme une fatalité inhérente au genre qui permettent toutefois de faire réfléchir, le joueur pouvant dès lors confronter ses assomptions contre celles du modèle (Lauwaert 2009:83).

Extrait 23. Réponse de Wright quand Donovan lui demande s'il y a des « biais » dans SimCity.

W : Well any simulation is a set of assumptions. So, there is bias in any simulation, depending on how you look at it. (...) One of the fun things is that a model like that gives you something to reflect against, in fact, when people start arguing with the model, that's when I think it's been successful.

Cependant, si j'insiste sur ce point, c'est parce qu'aujourd'hui la dimension politique des jeux fait beaucoup débat. Une partie des créateurs et des joueurs estimant qu'il s'agit là de deux règnes qui sont séparés et qui devraient l'être (Brown 2018), une autre non, cette lutte participant d'une redéfinition normative du jeu. Ainsi, je n'ai pas de preuves que la

catégorie jeu soit explicitement mobilisée à ce dessin dans mon cas, mais la probabilité qu'elle le fût existe toujours.

3.3. Jeu néolibéral et pédagogie

Dans ce chapitre, j'ai voulu revenir sur deux cadres construits sur SimCity par ses promoteurs pour faire sens d'un objet présenté comme étrange et sur la façon dont les enjeux de dénomination s'articulent avec une certaine vision de ce qu'est le jeu. Ainsi, on voit bien qu'il n'y a pas d'étiquette unilatérale et que plusieurs catégories coexistent.

Ainsi, SimCity n'est pas complètement présenté comme un « jeu ». La catégorie « simulation », surtout mobilisé par le paratexte de la version Amiga US, permet de poser un cadre « réaliste », technique et scientifique, presque sérieux sur SimCity, en valorisant une complexité à maîtriser : celle de la « réalité » à laquelle le logiciel dit se rapprocher. Le logiciel se présente alors comme intelligent, performatif, éducatif et apolitique grâce à une sorte de soutien épistémique. Il devient alors « utile », ce qui dénote des conceptions classiques du jeu. Toutefois, ce cadre coexiste et rentre en tension avec celui qui cherche à le présenter comme un jeu, notamment chez les journalistes ou dans le portage Nintendo, en réexplicitant sa nature « ludique ». Cette dernière découlant pour ces acteurs de son pouvoir addictif et surtout du challenge qu'il propose. Ce dernier critère permet de le rattacher à la vision décrite comme dominante du jeu dans son contexte de sortie : avec victoire ou défaite. Un tel cadre dépend d'un discours sur la *conséquence* des actions du joueur et d'une rhétorique du choix qui s'opère dans une distance ambiguë avec la réalité.

Cette ambiguïté est selon moi fondamentale dans la façon dont le jeu a pu être promu et réapproprié, car c'est un discours qui sert et légitimise des usages différents. Ainsi, il a pu tantôt être présenté comme un programme ou un jouet pour adulte – public de niche sous-représenté dans la consommation vidéoludique –, tantôt comme un jeu adapté aux enfants, valorisé pour son contenu éducatif et le pouvoir pédagogique qui empreinte sa rhétorique procédurale. D'ailleurs, plus précisément, c'est à mon sens la notion de « pédagogie » qui permet à la fois d'absorber la tension entre ces deux cadres sémantiquement opposés que sont le « jeu » et la « simulation ». Ainsi, dans les paragraphes qui vont suivre, j'aimerais conclure ce chapitre en replaçant SimCity dans une histoire des idées et argumenter que le processus de ludicisation des « simulations », qui va se poursuivre durant les années 90 et 2000¹³, est pour moi révélateur d'un changement général de perception et définition du jeu.

¹³ Avec la stabilisation des genres et la multiplication des productions, On peut citer, outre la série des SimCity, la longue série des simulateurs urbains et politiques, les jeux de stratégie, les reconstitutions

D'abord, ce changement est permis par la prévalence de l'idéologie néolibérale durant la fin du 20^e siècle, qui permet une écoute heureuse du « jeu utile », notamment dans un objectif de légitimation culturelle. Ensuite, ce changement s'articule, se nourrit de et reproduit des discours descriptifs et normatifs issus notamment de la pédagogie, qui produit une « rhétorique du progrès » autour du jeu pour en légitimer la pratique.

Les cadrages de SimCity, le jeu et l'idéologie néolibérale

Le premier point que je veux avancer est que SimCity est une itération du « jeu » qui s'ancre dans un contexte occidental de montée du néolibéralisme durant les années 80 et qui singe un éthos bourgeois.

Par « néolibéralisme », je me réfère une « *philosophie politique et un « art de gouvernement » qui est devenu hégémonique dans les pays capitalistes après les crises économiques des années 70* » (Jayne, Ward 2017:2007, traduit). Marginale durant les années 60, la pensée néolibérale « *prône un retour aux « valeurs » du libéralisme : rôle normatif de la propriété privée notamment des moyens de production, credo de la libre entreprise, rôle de régulateur principal dévolu au marché, opposition à l'intervention de l'État dans la sphère économique.* » (Gomez 2009:373). Elle forme ainsi un socle idéologique pour la transition d'un capitalisme managérial à un capitalisme actionnarial durant la fin du 20^e siècle (Gomez 2009/8:371-2) et produit des prescriptions de gouvernance (Baerg 2009:116). Le néolibéralisme et ses postulats sont notamment portés durant les années 80 aux Etats-Unis par le gouvernement de Reagan et en Grande-Bretagne par Margaret Thatcher. (Lazonick, O'Sullivan 2000:14) qui l'associent à un renouveau du conservatisme (Holloran, Hunt 2009 :4). En effet, le néolibéralisme se base sur des assertions anthropologiques (critiquables) inspirés de la théorie du principal-agent, qui postulent notamment la rationalité (et responsabilité) individuelle et le libre-choix (Chanlat, 2009). Une vision du monde qui supporte une idée de « méritocratie », où le cadre social et politique est inexistant (« There's no such thing as society », disait Madame Thatcher) et que la libre décision des acteurs individuels, autorégulés par « le marché », produit les meilleurs résultats possibles.

Un récit qui s'accorde particulièrement avec le mythe américain du Self-made man et le roman national étatsunien dans un contexte de Guerre froide, particulièrement lorsqu'à la

historiques, les ironiques « goat simulators », les très sérieux simulateurs de laveuses de voirie, voire même les hybridations comme Second Life, les jeux de société de simulation comme Pandemic ou encore les « serious games » utilisés en entreprise ou à l'université.

fin des années 70, un fort ressentiment de « perte de vitesse » des USA. Ainsi, formulant un discours basé sur la notion la liberté et de choix individuels (Baerg 2009:116), le néolibéralisme peut être conçu comme une idéologie. Au sens de Van Dijk comme évoqué au début de ce mémoire d'abord, comme système d'explication du monde qui permet de cristalliser des oppositions communautaires (par exemple, entre le « monde libre » et le reste du monde aux Etats-Unis dans un contexte de Guerre froide, ou « les méritants » et « ceux qui ne sont rien »¹⁴, pour une réactualisation plus contemporaine de ce discours), mais aussi comme le définit Olivier Reboul, soit un discours qui porte une pensée partisane – partielle dans ses affirmations ; collective – la pensée des individus s'inscrit dans un « déjà-pensé » ; dissimulatrice – se montre comme « le bon sens, l'évidence, les faits » ; rationnelle – en apparence ; au service du pouvoir – dont elle a pour fonction de légitimer l'exercice et l'existence. (Reboul 1980:22). Ainsi, n'oublions pas que la production de SimCity commence en 1985, en plein milieu des « années Reagan ». Ce contexte idéologique de production de SimCity en fournit donc une grille de lecture théorique intéressante.

En premier lieu, l'analyse la plus évidente serait d'expliquer le contenu de SimCity, sa *fiction*, sa représentation de la ville et du fait politique par le discours néolibéral hégémonique. En effet, en formulant un sens commun, un prêt-à-penser, le propre d'une idéologie est d'être partagée et de paraître comme évidente. De l'aveu même des concepteurs du jeu, les assertions sur lesquelles le simulateur est basé s'adressent aux représentations communes que pourraient avoir les joueurs. Ainsi, le système de représentation du discours néolibéral permet de nourrir le logiciel et de lui faciliter une écoute heureuse. Cela peut sembler paradoxal pour un jeu dont le postulat de sa fiction est de permettre d'incarner un état « tout-puissant ». Mais plusieurs éléments permettent d'inférer ceci. En effet, le jeu s'ancore dans un imaginaire occidental « réaliste » typique des années 80. La rhétorique procédurale de SimCity décrit comment la Cité s'y gère selon des règles rationnelles et objectivables qui visent une allocation optimale des ressources et des actions. L'intégralité du système est orientée vers et réglée par l'économie (et *l'équilibre* entre zones industrielles, commerciales et résidentielles) et vise implicitement vers la croissance¹⁵, qui reste l'indicateur du succès d'une partie. La marge de manœuvre du joueur

¹⁴ Macron, Emmanuel. 2017. *Inauguration de la station F*, le 25 juin 2017.

¹⁵ Même si on retrouve dans les livrets une quittance des modes de jeux alternatifs, comme « créer le plus grand taudis » ou « la plus jolie ville » ou « une petite ville de campagne », l'imaginaire du jeu se base tout de même sur le fait de gérer des vraies mégalofoles ou de parachever le rêve des pionniers américains ; construire une mégalofole à partir de rien.

se réduit en réalité à quelques domaines régaliens – le budget, les taxes¹⁶, l'allocation générale du territoire, énergie, transport, sécurité. Ainsi, le reste de l'activité humaine est implicitement « autorégulée », comme l'indiquent les hôpitaux qui apparaissent spontanément. Certes, cette limitation peut aussi s'expliquer par les limitations techniques de la machine, mais les choix opérés sont justifiés dans le paratexte par la nature « scientifique » des modèles dont SimCity s'inspire, et permet de décrire la gestion administrative comme « apolitique » et éviter d'être attaqué sur son orientation politique, de paraître « factuel ». Ainsi, effectivement, il peut être perçu comme « éducatif », et absorber les critiques. Il n'y a plus de désaccord idéologique, mais un déséquilibre entre un jeu qui « sait » et un joueur qui « apprend ». Et même, au pire, la distance permise par le « jeu » ou même le « simulateur » permet en dernier recours d'évacuer ces critiques.

Ensuite, et c'est un peu moins évident, c'est peut-être la structure même de SimCity qui correspond à ce contexte idéologique. Notamment, là où la notion de « simulateur » et de « jeu » se recoupent, c'est sur l'importance de l'action individuelle conséquente. Si au premier regard, le discours néolibéral est contradictoire avec l'idée d'incarner un pouvoir politique tout puissant pour gérer une communauté, le cadre fictionnel de SimCity permet particulièrement bien de mettre en scène la responsabilité individuelle – par l'importance des actions – dans un cadre de choix rationnel, technique, de maîtrise de l'information en vue d'une allocation des ressources dans une optique de coûts-bénéfices, toujours attachée à l'idée de choix. C'est l'idée que développe Andrew Baerg dans son article « Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game ». Dans son texte, Baerg argumente que les jeux vidéo se développent en même temps qu'émerge l'idéologie néolibérale parce que les deux s'ancrent dans une même culture du choix. En se basant sur le concept de gouvernementalité pensée comme « *a political rationality that invokes what Nikolas Rose calls « a set of intellectual techniques » rendering reality thinkable and practicable(1996:42) »* (Baerg 2009:117), il décrit les jeux vidéo comme une forme de « *technology of government in neoliberalism* ». Deux axes lui permettent d'inférer cette description :

« 1) the progressive expansion of free markets characterized by choice and 2) an accompanying market-based calculative rationality grounded in risk-management. By employing these two elements, the digital game, and its processes of computational

¹⁶ Qui ne doivent pas être trop hautes ! A partir de 9% de taxes, tous les « Sims » partent, peu importe le niveau de service public ou la qualité de vie. Ainsi, lorsque dans ma partie, je me suis retrouvé en pleine crise, la seule solution qui a marché a été de... faire une thérapie de choc : baisser les impôts et les services publics au minimum, démanteler les infrastructures, attendre que les gens reviennent, attirés par les taxes faibles, payer des impôts et relancer petit à petit les services publics.

representation, enacts rules driving a symbolic system that represents processes at work in neoliberalism ».

En somme, selon Baerg, le jeu vidéo était le médium idéal pour promouvoir cette culture du choix et de la responsabilité individuelle. Il propose un espace où entraîner une perception du monde en termes de « coûts-bénéfices », s'articule avec compréhension quantitative du monde, qui permet d'objectiver une rationalité calculative et instrumentale. En bref :

« The procedural rhetoric of the digital game functions like the neoliberal free market economy in offering choices to players who can use its resources to further their own interests within the parameters of the game's rules. In doing so, the digital game naturalizes a neoliberal approach to decision making in daily life. » (Baerg 2009:119)

L'explication que fournit Baerg me semble intéressante pour saisir le lien entre le contexte idéologique historique et les processus de ludicisation, en tout cas dans le cas de SimCity. Toutefois, je pense que son argumentation souffre de ne pas évoquer d'autres formes ludiques que le jeu vidéo, et surtout de ne pas proposer de comparaison avec des jeux en dehors du contexte néolibéral qui permettrait mieux d'isoler la relation entre forme ludique et contexte idéologique. Par exemple, en quelle mesure une partie de cache-cache au 18^e ou de Monopoly au début du 20^e ne mobiliseraient-elles pas aussi des notions de choix, de rationalité ou d'optimisation ? Ainsi, j'aurais surtout tendance à dire que ce n'est pas tant « l'unicité du jeu vidéo », chère à Baerg (118) que favorise le discours néolibéral, mais plutôt une *certaine* forme de structure ludique. Une opération possible en formulant un cadre général de pensée où les notions de choix, de calcul et d'optimisation sont symboliquement valorisés mais aussi sincèrement ressentis comme positifs, voire amusants¹⁷. Une idéologie qui sert alors des descriptions normatives du jeu.

Enfin, et c'est un élément qui a été transversalement abordé dans ce mémoire, faire des simulations des jeux est une opération permise par l'incorporation, dans la sous-culture vidéoludique, d'un éthos ludique issu de dominants, et donc a priori imprégnés de cette idéologie. En considérant les pratiques ludiques et les discours sur ces pratiques comme des marqueurs culturels, cela permet à une série d'acteurs (joueurs, journalistes) de se distinguer d'une culture décrite comme vulgaire, et permet également aux acteurs de cette

¹⁷ A titre d'exemple (peut-être un peu anecdotique, raison pour laquelle je le réserve pour une note de bas de page), j'ai assisté – comme membre – à des controverses entre développeurs et joueurs sur le MMO World of Warcraft sur la place de « l'agency » des joueurs dans un contexte de multiplication des mécaniques aléatoires (obtention du butin, progression des personnages, ...). Ces dernières, très impopulaires, sont considérées comme « not fun » et certains joueurs critiquent le développement du jeu « par le haut », de façon « bureaucratique » et valorisent la capacité d'action et du choix, notamment dans des stratégies de maximisation de leur personnage.

industrie culturelle d'atteindre de nouveaux publics et d'entretenir une « légitimité externe » vis-à-vis d'une culture dominante. Toutefois, il faut noter que si le jeu vidéo est une pratique populaire, le jeu-vidéo domestique (notamment sur ordinateur, comme SimCity), nécessite une série de ressources (matérielles, donc économiques, mais aussi culturelles). Ainsi, la façon dont Bourdieu a pu lier les goûts aux enjeux de classe est assez parlante : les cultures « moyennes », ont comme principale caractéristique de singer les cultures « supérieures », sans pour autant en faire partie (Mouriaux 1980:475). C'est à mon sens ce qui peut expliquer, dans SimCity et les discours qui le portent, une valorisation d'un éthos ludique bourgeois. Ce dernier se remarque par la mise en avant d'un certain habitus stéréotypé des classes supérieures (intelligence, stratégie, réflexion, connaissances académiques). Cet éthos se remarque aussi par la promotion de l'utilité, à travers la performativité attribuée au jeu (notamment sur une vision de pratique vertueuse, pour s'améliorer, et sur l'apprentissage). Une utilité qui renvoie au travail, si l'on se réfère à la définition qu'en fait Henricks. Aussi, ce n'est pas n'importe quel travail et n'importe quel apprentissage que propose SimCity.

- 1) C'est d'abord un *métier*, SimCity proposant d'incarner un « urbaniste ».
- 2) Ensuite, c'est un apprentissage/travail noble, puisqu'il s'agit d'un rôle de pouvoir, de gestion de la terre.
- 3) Enfin, c'est un apprentissage valorisé parce que justifié par un cadrage scientifique. L'utilité attribuée à SimCity est celle valorisée dans un contexte idéologique capitaliste et productiviste.

Pour développer ce point, je vais faire un rapide détour par une ethnographie de Sophie Corbillé. Dans son enquête d'un parc d'attraction simulant une « ville » où les enfants incarnent les différents « métiers », Sophie Corbillé montre comment le parc se présente comme un dispositif d'apprentissage/jeu qui témoigne ici aussi d'une incorporation, dans le moule néolibéral, de ces notions de jeu et d'apprentissage. Comme SimCity, ce parc déploie une rhétorique pour présenter une scène « réaliste », mais les acteurs (animateurs, enfants, ...) adoptent une distance ambiguë avec ce réalisme. Une mise en scène de la performativité justifie aussi un discours pédagogique pour valoriser les activités ludiques qui s'y déroulent. Ainsi, dans sa conclusion, Sophie Corbillé souligne que :

« Dans les parcs de cette entreprise, le contenu éducatif concerne des informations sur le monde du travail, mais aussi des compétences et valeurs spécifiques qui relèvent d'un certain ethos contemporain lié au (néo)libéralisme : la confiance en soi, la communication, la créativité, etc. Cela tient à la présence des entreprises et des »

institutions qui, selon les concepteurs, sont au service de la représentation d'une ville « réelle ». ». (Corbillé 2019:14).

Si j'ai mobilisé cet extrait, c'est pour souligner la façon dont les cadres de « simulation » et de « jeu » sont à la fois liées à des questions idéologiques, mais également à des rapports d'âges propres à la question de l'éducation et de la pédagogie. En effet, à l'image des rôles du parc d'attraction, les activités proposées par SimCity (métier, exercice du pouvoir, science) sont des activités d'adultes. Pourtant, l'image stéréotypée du jeu est d'être une activité d'enfants. Ce faisant, SimCity cristallise des stratégies pour légitimer le jeu adulte en faisant une activité utile par le biais de la simulation. Mais il le légitime également comme activité associée aux enfants en en faisant un jeu, qui plus est valorisé parce qu'il leur permet de symboliquement « devenir adulte » par l'apprentissage.

Jeu, pédagogie et légitimation scientifique des pratiques culturelles

Dans notre société, les rapports d'âges sont marqués par une domination de l'adulte (et ses attributs) sur l'enfant (Brougères 2002:8) qui naturalise et justifie le pouvoir du premier sur le second par l'inégalité biologique de la relation, soutenue aussi par les discours scientifiques (biologiques, psychologiques) qui viennent réaffirmer certaines catégories d'âges et produire des assertions leur relations. Or, comme ces discours épistémiques sont vecteurs de normes et de pratiques, ils participent à modeler la réalité dans leur contexte historique. Ainsi, ce sont les disciplines de la pédagogie, de la psychologie et de la psychanalyse qui se sont emparées du discours légitime sur l'apprentissage et l'éducation, notamment pour construire une certaine idée de ce que peut être le jeu. Par conséquent, pour comprendre la valorisation de SimCity comme un objet « pédagogique », il convient de retracer l'historiographie du rapport entre jeu et éducation par la science. Dès lors, il faut se rendre attentif au fait que les théories scientifiques qui portent sur mon objet d'étude deviennent dans cette perspective également des sources primaires d'une histoire des idées.

Selon Will Wright, la séparation entre jeu et apprentissage est artificielle, témoin de son rapport au jeu intériorisé notamment par sa scolarisation dans les écoles Montessori. Néanmoins, l'association de ces deux éléments est également le fruit d'un travail social et idéologique. Comme le souligne Gilles Brougères :

« De rapides explorations historiques montrent que d'autres cultures ont pu construire sur des bases totalement différentes leurs conceptions du jeu. Ce relativisme conduit à l'idée que l'association entre jeu et éducation relève d'une construction sociale

particulière qui suppose une organisation conceptuelle originale, mais sans doute également des pratiques liées. » (Brougères 2002:6)

Ainsi, sans entrer dans une histoire détaillée de cette articulation, on retrouve dès le 16^e siècle des auteurs vantant le caractère éducatif du jeu surtout lorsqu'associé à l'enfance, que ce soit dans la littérature humaniste de Rabelais ou plus tard « Emile ou De L'Education » de Rousseau que j'ai déjà évoqués. Au 18^e et 19^e siècle, notamment avec la montée de la pensée moderne et rationaliste, des tentatives sont entreprises pour concevoir le jeu comme un objet sérieux et comme un outil d'enseignement, notamment dans le mouvement de l'Ecole Nouvelle, avec des pédagogues comme Pestalozzi, Fröbel ou encore Montessori, dont Wright s'est explicitement inspiré. Pour Gilles Brougères, la vision de la pédagogie de cette époque est ancrée dans le romantisme, « *centrée sur l'exaltation de l'enfance, de l'origine, qui rend possible une nouvelle vision du jeu* » (Brougères 2002:6) qui s'hybride avec une forme de positivisme scientifique nourrit par le darwinisme et la psychologie. Dans un contexte de construction de l'Etat-nation et d'institutionnalisation de la scolarisation de masse, des discours encouragent les instances scolaires – surtout préscolaires – à s'emparer du jeu et à en faire une pratique légitime (Brougères 2002:6). Une vision qui a produit les théories pour lesquelles j'ai montré mon insatisfaction dans le premier chapitre de ce mémoire : des théories qui à la fois cherchent absolument à trouver une définition essentielle et universelle du jeu, d'imposer des classements et catégories, et d'en faire un objet quasi mystique, une expérience transcendantale coupée des routines et contextes pragmatiques. Bref, on pourrait qualifier cette période de domestication du jeu, qui associe une définition normative de ce qu'il devrait être justifiant un usage institutionnel considéré comme légitime.

Cependant, selon Brougères, le fondement positiviste de ces théories est en réalité bien fragile et forme surtout un vernis. Ainsi, ces théories semblent davantage motivées par une forme de volontarisme. Ainsi, il rappelle que plusieurs auteurs (Smith 1995 ; Sutton-Smith 1997 ; Power 2000) ont montré comment les scientifiques penchés sur le sujet se sentaient investis de légitimer le jeu, quitte à falsifier leur recherche. Ainsi, ils ont produit une rhétorique du jeu comme outil de « développement » individuel, un outil performatif, afin moins d'avoir une compréhension du sujet que d'asseoir certaines pratiques et une certaine représentation de l'enfant. (Brougères 2002:6).

Si ces « rhétorique du progrès » (Sutton-Smith, 1997 in Henricks 2006:4-5) ont légitimé le jeu comme pratique enfantine, elles ont surtout affirmé sa circonscription à cette catégorie d'âge. Et comme le résume Sophie Corbillé dans son ethnographie :

« En réalité, comme le souligne Brougère (2013), il est bien difficile de démontrer les liens entre jeu et apprentissage. En revanche, une chose est sûre, les « rhétoriques » autour des jeux éducatifs sont aujourd'hui très puissantes » (Corbillé 2019:14)

En effet, ce cadrage théorique du jeu comme outil pédagogique a traversé le 20^e siècle, et reste encore vivace aujourd'hui dans des stratégies de légitimation du médium, renforcé par le développement de l'industrie culturelle du jeu et du jeu vidéo. Plus précisément, c'est dans les années 70 que l'association entre jeu et éducation va prendre un élan certain. En effet, les premiers jeux-vidéo éducatifs apparaissent pendant cette décennie (Schmoll 2016:160), en co-construction de tout un appareil théorique (Schmoll 2016:159,164) qui vise à définir le « jeu sérieux ». Mais cette forme de jeu particulière soulève le même paradoxe que nous avons retrouvé dans SimCity :

« Au regard de la définition canonique du jeu, qui distingue entre l'utile et le futile, la réalité et la fiction et contient le jeu dans un espace et un temps délimités, le jeu sérieux n'est, stricto sensu, pas un jeu, ou alors il lui faut gérer le paradoxe de la gratuité de l'action dans un dispositif fonctionnellement orienté vers une utilité. »

* * *

Néanmoins, ce paradoxe n'existe que par la façon dont les théories scientifiques, y compris celles des premiers sociologues, ont cherché à définir universellement le jeu afin d'en faire un « bon » objet, au regard de critères valorisés dans leur contexte social, historique et idéologique de production. Dans ce sens, je rejoins entièrement Schmoll lorsqu'il poursuit :

« Toutefois, ce paradoxe n'est contenu dans la notion de jeu sérieux que parce qu'il est un effet de dispositif, et notamment un effet de cette définition classique du jeu qui maintient une séparation ferme, voire axiologiquement marquée, entre l'utile et le futile, le travail et les loisirs, le sérieux et le ludique. Au-delà des effets de mode qui en font un emballage marketing, la dénomination jeu sérieux a donc une pertinence comme analyseur des effets de saturation. (Schmoll 2016:166)

Cela signifie, selon moi, que plus qu'être un « bug de la matrice », la contradiction perçue entre « jeu » et « simulateur » n'a rien d'essentielle, mais doit être vue comme un témoin d'un certain pensable du ludique. Dans le cadre de SimCity, il est surtout intéressant de noter qu'une partie des acteurs, avec certaines ressources (éditeurs) le

voient comme une contradiction qu'il faut résoudre en faisant coller le simulateur à une certaine idée du jeu. D'autres acteurs (développeurs, journalistes), avec d'autres ressources (ethos ludique, accès à la parole publique, justifications scientifiques), peuvent certes percevoir une contradiction, mais s'arrangent pour cadrer différemment l'objet pour servir une redéfinition du jeu dans des objectifs de légitimation culturelle. Ainsi, pour résumer, en plus d'un contexte idéologique néolibéral qui permet une redéfinition du jeu, notamment dans son rapport à l'utilité, SimCity est produit dans un contexte où « jouer » se voit attribuer une valeur pédagogique et performative au vernis scientifique, qui a orienté sa création, par la vision qu'avaient son concepteur sur l'éducation.

CONCLUSION

Synthèse

Dans cette recherche, j'ai cherché à reconstruire la « strate historique » derrière le processus de ludicisation des simulateurs. Je me suis donc intéressé aux enjeux qui sous-tendent la définition des pratiques ludiques en basant mes analyses sur un objet apparemment controversé, qui semblait épuiser les cadres théoriques classiques du jeu. En essayant de déplacer la focale vers une vision plus constructiviste, qui comprend le jeu comme étant un agencement d'une structure, d'une fiction et d'une jouabilité, j'ai voulu dessiner un exemple de « ludicisation », soit la façon dont, dans un contexte social et historique donné, pense de nouveaux objets et nouvelles pratiques comme des « jeux ». Ainsi, dans le cas de SimCity, on voit que cette ludicisation dépend beaucoup d'un travail de cadrage discursif indexé à des idéologies et des logiques de légitimation culturelle. Ainsi, j'ai d'abord montré comment SimCity était un objet saillant pour les acteurs, parce que vu comme en décalage avec les représentations communément admises du jeu vidéo.

Mais en m'intéressant à la genèse et à l'héritage porté par SimCity, j'ai voulu montrer qu'en réalité, la vision qu'il porte du jeu existaient, mais juste dans des contextes sociaux différents, notamment dans les élites culturelles universitaires et aristocratiques. Ainsi, SimCity a constitué une forme d'intrusion de cet éthos ludique élitiste dans une industrie culturelle plus populaire qui cherchait à asseoir sa légitimité et toucher de nouveaux publics. Editeurs comme journalistes insistent sur son originalité comme synonyme de qualité. Aussi, cette incongruité met en avant l'importance pour les acteurs de faire sens de SimCity, de le situer dans le reste de la production vidéoludique et de le catégoriser.

Pour ce faire, j'ai voulu montrer que principalement deux cadrages co-existent sur SimCity dans les différentes sources (même s'il peut y en avoir d'autres) et s'articulent autour de deux catégories : « simulateur » et « jeu ». Je les qualifie de « superposés », parce que s'ils sont distinguibles, ils ne s'écrasent pas mutuellement et s'articulent. Pour déployer ces deux cadrages, les éditeurs, développeurs et journalistes soulignent certaines de ses caractéristiques et lui attribuent certaines valeurs, parfois apparemment contradictoires. Ainsi, en nommant SimCity « simulateur », on en fait un programme sérieux, complexe, fidèle à la réalité, technique et appuyé scientifiquement. En le nommant « jeu », on invoque son accessibilité, l'amusement par l'addiction et le challenge et la valorisation de l'action et du choix individuel. Cette tension produit une description ambiguë de SimCity, qui sert

des usages divers. Mais les deux s'accordent sur les notions de performativité et d'utilité, qui témoigne d'un décalage plus général sur la conception classique de l'amusement et du jeu, issu à la fois du contexte idéologique des USA des années 80 et l'histoire des idées pédagogiques.

D'un côté, l'idéologie néolibérale triomphante des années 80, associée aux discours conservateurs, valorise socialement l'idée de choix, de responsabilité individuelle, de mérite et de travail. De l'autre, les discours scientifiques sur le jeu, notamment la pédagogie, insistent sur son potentiel utile et éducatif. Un contexte qui vient renforcer une certaine définition normative du jeu que vient reproduire SimCity, à la fois dans sa structure formelle, dans sa fiction, mais également dans la façon dont il est présenté dans l'espace public. En effet, cela lui donne une légitimité idéologique et un vernis scientifique pour être présenté comme une offre « noble », qui permette au public-cible (à la fois enfants, mais aussi adulte) de se distinguer culturellement en singeant la culture dominante.

En procédant d'une nouvelle itération ludique, suffisamment différente pour paraître comme novatrice, suffisamment consensuelle pour trouver un public, SimCity et les discours qui l'ont promu ont participé à faire accepter communément les simulateurs comme des « jeux », tout en redéfinissant ce que les jeux peuvent être. Ainsi, on retrouve un exemple empirique, historiquement situé, des conditions sociales qui orientent le « diagramme » de Genvo, qui traverse tout agencement ludique, ces « points de potentialités » qui orientent le processus de ludicisation.

Dès lors, on comprend que la tension entre « simulateur » et « jeu », tout comme l'oxymore entre « éducatif » et « ludique », entre « sérieux » et « fun », ou entre « utile » et « gratuit » est une construction sociale à laquelle les théories du jeu ont elle-même participé, notamment par leur articulation avec l'industrie culturelle du jeu. Ainsi, on observe qu'à la fin du 20^e siècle, cet aspect paradoxal s'efface progressivement. Ce processus permet d'expliquer l'ambiguïté qui entoure la place du jeu aujourd'hui, où la séparation avec le sérieux ou le travail n'a jamais été si floue. Ce qui apparaît comme un paradoxe fondamental pour certains n'est en définitive qu'une configuration comme une autre de ce que le jeu peut-être.

L'ancrage social des théories sur le jeu

Or, comme cela a été souligné, ce paradoxe apparaît surtout pour les théories qui s'essoufflent à définir essentiellement le jeu. Ce sont elles qui supposent qu'un jeu ne peut pas être "utile", car il est censé être "gratuit". Mais la réalité empirique semble

s'accommoder de cette apparente contradiction. Même, dans certains contextes idéologiques ou économiques, c'est un critère de légitimation. Par conséquent, cela signifie qu'un jeu "utile" correspond à une définition socialement située du jeu. Assez grossièrement, j'ai associé cet éthos à une conception tantôt aristocratique tantôt bourgeoise du jeu. Toutefois, la position sociale de cette définition du jeu, voire même de la pertinence de la distinction « jeu » et « utilité » n'est pas empiriquement très appuyée, et n'est sûrement pas monolithique non plus. En somme, il faudrait plus de documentation sur la façon dont les groupes auto-perçoivent leurs pratiques, quête périlleuse s'il en est tant que les questions de définitions obnubileront les théoriciens.

Ainsi, il est par exemple compliqué d'assigner le jeu utile aux élites culturelles et économiques. En effet, on trouve dans les éthos aristocrates et bourgeois une valorisation de la performance, de l'amélioration de soi (comme l'illustrent les jeux de guerre, ou d'autres pratiques de loisir comme le Grand Tour). Mais on peut aussi argumenter, comme Thorstein Veblen, que le loisir *inutile* est un moyen pour les classes dominantes de montrer leur statut et d'afficher leur oisiveté comme une libération du travail (Scott in Blackshaw(dir) 2015:111-2).

De même, assigner par défaut le jeu « gratuit », compris comme « pur », aux classes populaires relève d'abord d'une forme de populisme, puis réifierait la culture populaire et effacerait les usages multiples et parfois explicitement utilitaires du jeu (par exemple, sa fonction de sociabilité). D'un autre côté, il serait aisé de tomber une forme de misérabilisme, décrivant les dominés comme aliénés dans un rapport purement fonctionnaliste et matériel au monde. Enfin, considérer a priori comme pertinente cette distinction « utile »-« gratuit » revient à l'imposer, alors qu'elle ne fait pas forcément sens.

Aussi, au vu des enjeux de légitimation culturelle soulignés dans ce mémoire, il manque aussi à la recherche historique des éléments pour saisir la façon dont les groupes sociaux perçoivent et décrivent les pratiques ludiques des autres groupes sociaux. Pour être plus précis, même, il ne reste à l'historien presque que la vision des groupes dominants (y compris les discours scientifiques), qui, grâce à leurs ressources, parviennent à imposer leurs cadres de pensée, fussent-ils hétérogènes, et à les documenter, à les archiver et à les faire perdurer dans le temps. En définitive, cela pose de vraies questions aux sociologues, mais encore plus aux historiens qui chercheraient à comprendre ces logiques dans le temps.

Cela procède alors d'un problème méthodologique plus général et plus fondamental lié à un accès difficile, avec les sources disponibles, aux sens investis dans le « jeu ». D'abord,

on peut supposer qu'il existe davantage de sources témoignant d'un rapport « romantique » au jeu, lorsque ce dernier est perçu comme une expérience *unique* qui mérite une définition *extraordinaire*, précisément parce que la pratique même de documenter ou archiver sur ces pratiques risque de ne pas s'appesantir sur les aspects routiniers, considérés comme peu importants, sur le jeu « passe-temps », le jeu « obligé », d'autant plus dans un contexte où la pratique est dévalorisée. A l'inverse, ce seront les récits d'expériences *épiques* du jeu, qui *méritent d'être racontées*, les bons coups, les gros échecs, les belles parties, qui ont plus de chance de nous parvenir.

D'ailleurs, la propension même à documenter ces pratiques risque de varier socialement et dépend de ressources matérielles et culturelles, par exemple pour écrire dans un magazine ou rédiger un livre sur le sujet. Et se baser sur ces sources risque de donner un inventaire réduit des pratiques ludiques et une image tronquée du sens qui leur est investi, et on en revient aux critiques adressées à l'*Homo Ludens* de Huizinga. Enfin, les sources matérielles sur les *jeux* eux-mêmes sont également lacunaires. Dire d'un objet qu'il est un jeu n'en fait pas un. Et ni les règles, ni la structure du jeu ne suffisent à redessiner des usages et des expériences qui semblent s'être à jamais évanouies dans le temps. Dès lors, le sens mis derrière le mot « jeu », derrière l'action de « jouer » à travers l'Histoire est compliquée à décrire de façon cristalline.

Une histoire linéaire du fun

Dans mon étude sur SimCity, j'ai eu l'opportunité de travailler sur un objet relativement récent sur lequel quelques sources sont encore accessibles pour montrer l'existence de discours concurrents, parfois superposés, et leur articulation avec des enjeux idéologiques plus larges, sur le rôle des loisirs, de la pédagogie, de la science. Néanmoins, il s'agit là, et j'en ai conscience, de sens attribués par le haut à cet objet : par des développeurs, par des scientifiques, des journalistes, des théoriciens du jeu, de moi. Dès lors, les conclusions que j'apporte à ce mémoire sont évidemment limitées.

Ainsi, j'analyse une parole assez homogène, avec des documents produits par des développeurs, des éditeurs, des journalistes. Toutefois, au vu de ma question de recherche, j'aurais gagné à trouver un dissensus plus net, une controverse plus franche sur les pratiques ludiques. Certes, ma recherche présente des discours de justification qui impliquent des formes de luttes et de violences symboliques et la mobilisation de cadrage parfois concurrentiels. Elle montre une multiplicité de perceptions possibles indexées à une certaine histoire des loisirs et une certaine histoire des idées. Pourtant, il faut l'avouer, la

controverse autour SimCity, selon les sources à ma disposition, semblait s'arrêter à sa conception, et le jeu a *de facto* produit un consensus qui ne permet pas tant d'observer des argumentations contradictoires, des réceptions alternatives, un sens et des usages différents.

Cela pointe un dernier caillou dans la botte de l'historien des jeux qui a déjà été soulevé plusieurs fois : l'interdépendance entre les scientifiques et l'industrie culturelle. Or, l'histoire du jeu semble, surtout pour le jeu vidéo au 20^e siècle, définie par sa production et pré-écrite par l'industrie. Cette histoire est celle des « bons jeux », ou des jeux à succès, des *trope codifiers*. Ou éventuellement des grands échecs ou des grandes crises. Mais elle demeure une histoire linéaire, qui se construit de pierre angulaire en pierre angulaire.

Evidemment, en adoptant une telle grille de lecture, l'inventaire des pratiques ludiques souffrira fatalement d'un sacré biais du survivant : il ne nous reste comme témoin de ce qui faisait « jeu » que ceux qui ont réussi à s'imposer à nous comme importants. Peut-être alors devrions nous davantage nous pencher sur les objets « médiocres », les bâtards, les petits jeux qui ont tenté et échoué, si nous voulons vraiment mieux saisir les sens du jeu.

BIBLIOGRAPHIE

- Adorno, Theodor W. 1975. "Culture Industry Reconsidered." *New German Critique* (6). pp.12–19.
- Baerg, Andrew. 2009. "Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game." *Andrew* 17(1–2):115–27.
- Berry, Vincent. 2008. "De Pong à World of Warcraft : Construction et Circulation de La Culture (Vidéo) Ludique." *La Ronde Des Jeux et Des Jouets*. pp. 21–41.
- Boutet, Manuel. 2012. "Jouer Aux Jeux Vidéo Avec Style: Pour Une Ethnographie Des Sociabilités Vidéoludiques." *Reseaux*. 173–174(3–4). pp.207–34.
- Bourdieu, Pierre. 1986. "Distinction : A Social Critique of the Judgement of taste." *London : Routledge and Kegan Paul (paperback edition)*.
- Brady, Maxine. 1974. "The monopoly book : Strategy and tactics of the world's most popular game". *D. McKay Co*
- Brougères, Gilles. 2002. "Jeu et Loisir Comme Espaces d'apprentissages Informels." *Education et Societes* 10(2). pp.5–20.
- Brown Alfie. 2018. "Games are political. Here's how they can be progressive". *The Guardian*. En ligne. <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive>, consulté la dernière fois le 25.05.2020
- Caillois, Roger. 1958. "Les Jeux et Les Hommes (Le Masque et Le Vertige)". *Gallimard*.
- Chanlat, Jean-François. 2009. « L'agir humain selon « la théorie de l'agence » : une critique anthropologique », *Les études critiques en management, Presses Universitaires de Laval, Québec*.
- Chantepie, Philippe. 2012. "Une benjamine devenue aînée : structures et mutations dans l'industrie du jeu vidéo". *Editions Choiseul. Géoeconomie. Automne-hiver*. pp. 25-33
- Cifaldi, Frank. 2018. « Recovering Nintendo's Lost SimCity for the NES ». *Gamehistory.org*, <https://gamehistory.org/simcity/>, consulté la dernière fois le 22.05.2020.

Bibliographie

- Coavoux, Samuel. 2019. "Les Jeux Vidéo : Sociologie d ' Un Loisir de Masse." *La vie des idées*. En ligne. <https://laviedesidees.fr/Les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse.html>. consulté la dernière fois le 04.06.2020.
- Corbillé, Sophie. 2019. "Sciences Du Jeu Les Ambivalences de l ' Animation Dans Un Parc à Thème Pour Enfants , Entre Jeu et Éducation." *Sciences Du Jeu* 2 (12). pp.1–17.
- Crowley, John. 2008. "L'imaginaire Politique Des Jeux Vidéo." *Critique Internationale* 38(1). pp.73–90.
- Dayan, Daniel. 1986. "Copyrighted Subculture". *American Journal of Sociology* (91). pp. 1219-1228.
- Dedieu, Thomas. 2019. "Indicible, Inouable. La shoah dans les fictions vidéoludiques". *Colloque international, « les langages du jeu vidéo »*. En ligne. <https://www.youtube.com/watch?v=Angir2XtQ1I>. Consulté la dernière fois le 25.05.2020.
- Di Filippo, Laurent. 2014. "Contextualiser Les Théories Du Jeu de Johan Huizinga et Roger CailloisContextualizing the Theories of Game and Play of Johan Huizinga and Roger Caillois." *Questions de Communication* (25). pp.281–308.
- Di Filippo, Laurent. 2015. "La Dichotomie Chercheur-Joueur Dans La Recherche En Jeu Vidéo : Pertinence et Limites." *La Position Du Doctroant. Trajectoires, Engagements, Réflexivités*. pp.171–92.
- Entman, Robert M. 1993. "Framing : Toward Clarification of a Fractured Paradigm" *Journal of Communication* 43(4). pp.51–58.
- Ernkvist, Mirko. 2008. "Down Many Times , but Still Playing the Game : Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986." *Södertörn Academic Studies* (38). pp.332.
- Genette, Gérard. 1957. "Seuils". *seuil*. En ligne. [Seuil.com](https://www.seuil.com/ouvrage/seuils-gerard-genette/9782020095259). <https://www.seuil.com/ouvrage/seuils-gerard-genette/9782020095259>. Consulté la dernière fois le 01.06.2020.
- Genvo, Sébastien. 2013. "Penser Les Évolutions Des Jeux Vidéo Au Prisme Des Processus de Ludicisation". *Nouvelle Revue d'esthétique* 11(1). pp. 13-24.
- Gomez, Pierre Yves. 2009. "La Gouvernance Actionnariale et Financière: Une

Bibliographie

- Méprise Théorique.” *Revue Francaise de Gestion* 198–199(8–9). pp. 369–91.
- Henricks, Thomas S. 2006. "Play reconsidered : Sociological Perspectives on Human Expression". *University of Illinois Press*.
- Henricks, Thomas S. 2014. "Play as Self-Realization: Toward a General Theory of Play." *American Journal of Play* 6(2). pp.190–213.
- Holloran, Peter C. Hunt, Andrew. 2009. « Social History of the United States : the 1980s ». *ABC-CLIO*.
- Huizinga, Johan. 1955. « Homo Ludens : A study of the play element in culture ». *Boston : Beacon*.
- Isaac, Jean-Baptiste. Leclair, Agnès. Pech, Marie-Estelle. Kovacs, Stéphane. Beyer, Caroline. 2017. "Tout ce qu'il faut savoir sur la méthode Montessori". *Le Figaro*. En ligne. <https://www.lefigaro.fr/actualite-france/2017/06/09/01016-20170609ARTFIG00252-avec-notre-emission-education-vous-saurez-tout-sur-la-methode-montessori.php>. Consulté la dernière fois le 02.05.2020
- Jayne, Mark. Ward, Kevin. 2017. « Urban theory ». *Routledge*
- Krywicki, Boris, and Björn-Olav, Dozo. 2018. "La Presse Vidéoludique." in *Manuel d'analyse de la presse magazine*, edited by B. Claire. Liège: Armand Colin. pp. 209–22
- Latour, Bruno. 1983.« Give me a laboratory and I will Raise the World » in Knorr-Cetina, Karin et Mulkay, Michael (dir). « Science observed. Perspectives on the Social Study of Science. ». *Sage publication*. pp. 141-170.
- Lauwaert, Maaïke. 2009. "Part III : Commercial Geographies of Play." in *The Place of Play, Toys and Digital Culture*. pp. 71–105
- Lazonick, William. O'Sullivan, Mark. 2000. "Maximizing Shareholder Value: A New Ideology for Corporate governance", *Economy and Society*, 29,1. pp.13-35.
- Le Plat, Jacques. Mars 1987. « Le train miniature nouveau : Hobby créatif de notre temps », *Loco-Revue, LRPresse*. 51 p.
- Meunier, Sarah. 2017. "Les Recherches Sur Le Jeu Vidéo En France: Émergence et Enjeux." *Revue d'Anthropologie Des Connaissances* 11(3). pp.379–96.

Bibliographie

- Minassian, Hovig Ter, and Manuel Boutet. 2015. "Les Jeux Vidéo Dans Les Routines Quotidiennes." *Espace-Populations-Societes* . pp.1–20.
- Mouriaux, René. 1980. « Pierre Bourdieu, La Distinction, 1979, [compte rendu] », *Sociologie du travail*, 22-4, pp. 475-477.
- Mussell, Simon. 2015. « Theodor W. Adorno, the Culture Industry and Leisure » in Blackshaw, Tony (dir). « Routledge Handbook of Leisure Studies ». *Routledge*. pp.99-109
- Nicolaides, Becky. Wiese, Andrew. 2017. « Suburbanization in the United States after 1945 ». *Oxford Research Encyclopedias*. En ligne : <https://oxfordre.com/americanhistory/view/10.1093/acrefore/9780199329175.001.0001/acrefore-9780199329175-e-64>. Consulté la dernière fois le 04.06.2020.
- Orbanes, Philip E. 2004. "The Game Makers: The Story of Parker Brothers (First ed.)", *Harvard Business School Press*.
- Pilon, Mary. 2015. « Monopoly's Inventor : The Progressive Who Didn't Pass 'go' ». *The New York Times*. En Ligne : <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html>. Consulté la dernière fois le 02.06.2020.
- Poussin, Charlotte. 2017. "La pédagogie Montessori". *Que sais-je? Presses Universitaires de France*. 128p.
- Ravestein, Jean, and Caroline Ladage. 2014. "Ordinateurs et Internet à l'école Élémentaire Française" *Éducation et didactique* 8-3. pp.9-21
- Reboul, Olivier. 1980. "Langage et idéologie". *Presses Universitaires de France*. 228 p.
- Roberts, Ken. 2015. « Leisure and the life course » in Blackshaw, Tony (dir). "Routledge Handbook of Leisure Studies". *Routledge*. pp.256-267.
- Schmoll, Patrick. 2011. "Sciences Du Jeu : État Des Lieux et Perspectives." *Revue des Sciences sociales* 45. pp.10–19.
- Schmoll, Patrick. 2011. "Jeux Sérieux : Exploration d'un Oxymore Jeux Sérieux : Exploration d'un Oxymore." *Revue des Sciences sociales* 45.pp. 158–67.

Bibliographie

- Scott, David. 2015. "The Leisure Class, From Veblen to Linder to MacCannell" in Blackshaw, Tony (dir). "Routledge Handbook of Leisure Studies". *Routledge*. pp.110-119.
- Thompson, Graham. 2011 (2007). "American Culture in the 1980s". *Edinburgh University Press*.
- Trémel, Laurent. 2007. "Jeux, Éducation et Socialisation Politique: Contribution Au Rappel de La Permanence d'un Processus." *Geographie Economie Societe* 9(1). pp. 83-99.
- Triclot, Mathieu. 2012. "Jouer Au Laboratoire: Le Jeu Vidéo à l'université (1962-1979)." *Rezeaux* 173-174(3-4):177-205.
- Triclot, Mathieu. 2017 (2011). "Philosophie des jeux vidéo". *La Découverte/Poche*.
- Van Dijk, Teun. 2006. "Politique, Idéologie et Discours", *Semen*. En ligne. <http://journals.openedition.org/semes/1970>. Consulté la dernière fois le 26 février 2020
- Veal, A.J. 2015. "Lifestyle and leisure theory" in Blackshaw Tony (dir.), " Routledge Handbook of leisure studies", *Routledge*. pp..266-279.
- Zabban, Vinciane. 2012. "Retour Sur Les Game Studies: Comprendre et Dépasser Les Approches Formelles et Culturelles Du Jeu Vidéo". *Réseaux* 173-174. pp. 137-176.

CORPUS DE SOURCES

Extraits du corpus de sources.

PREVIEWS

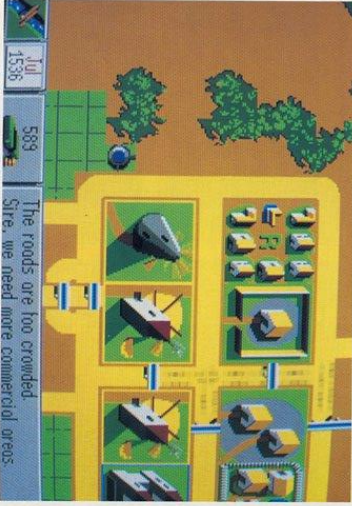
50 AMIGA FORMAT JUNE 1991

SIM CITY - CDTV

INFOGRAMES

Launch time

Starting in January the Infogrames programmers have been soldiering away to get the game ready for the official CDTV launch, though the games' launch has yet to be announced. Infogrames development system used a CDTV saved to a PC system, for the sake of speed. Principally, the project was coded in C (as speed is relevant in *Sim City* with the sub-rotines written in assembler. Amiga writers, however, accomplished Amiga writers, because of the different hardware, the CDTV and Amiga share a common basis, but there are obvious differences. Controlling a CD drive is different in both principle and practice to a floppy disk. The CD drive, while five times faster at moving code from the disk, is compar-



The roads are too crowded.

Play away

Paying *Sim City* on the CDTV is initially odd. Once you get into the game, however, you realize it is a relaxed and fun game to play. The key pad is easy to use and can be used to mimic either a joystick or mouse. The directional pad on the left hand side and the two buttons by the right thumb. As a short cut, the various types of building you may want to use are all present on the handset. So rather than cycling through all the options on a menu screen, you can now slip it straight on the map.

Sim City looks like an ideal CDTV game. It combines strategy, good effects and fast game play. Being together with the numerous side of the game, it is a pleasure to play. It is still better to build a city before it is too late, before losing Goddill or a giant lumbered on the place.

TECHNICALLY SPEAKING

Programming - Stéphane Baudet
 Frédéric Raynal
 Sound - Dominique Grouff
 Didier Chénier
 Original design - Philippe Vachey.

Amiga format (23), Juin 1991

REVIEWS

64 COMPUTER

SimCity

When I'm stuck at a traffic light for 30 seconds, I find myself cursing the city planners, their children, and their children's children. Since I started playing *SimCity*, though, I've learned to respect the people who lay out our roads and zone our city blocks.

SimCity is a simulation of town growth. As mayor and city planner, you start with some raw land, a few bulldozers, and a budget of \$15,000. If you handle it right, you end up with a booming town from here hard to leaving boulevard, you zone areas for three types of development: residential, industrial, and commercial. Next, you add roads and mass transportation so that the people in the residential areas can get to the jobs in the industrial areas and to the shops in the commercial areas. By setting tax rates, you can continue to grow. (For every action you take, there is an equal and opposite reaction.)

Once you've set up some zones and a transportation system, the city map comes to life. A train travels along your mass-transportation lines. Bottlenecks clog the highways if your roads are badly planned. The Sims, who inhabit your city, build houses, factories, churches, and football stadiums.

During the entire process, you have to juggle carefully with a tax burden that can lead to a tax revolt. You get your summary in the Windows menu. A toolbar along the side of the screen holds zoning icons, building icons, and transportation icons.

The only interface feature missing from the Macintosh version is an Undo command. Maxis Software claims that such a command would encourage too much cheating. The builder is a sufficient substitute because it only costs one click to undo a move.

On the Amiga, the interface is more complex and simple. The Amiga version does include an Undo command. Even though *SimCity* is complicated, the game runs quickly. In fact, you rarely have to wait long before your actions take effect. You can even accelerate the game's documentation is well-written and easy to understand. The manual and the addendum teach you how the interface works, of course, but they also teach you how the model works—how *SimCity* figures out what effect a new commercial zone will have on that slum across the tracks and what effect a new stretch of railroad track will have on those pollution problems. Beyond the game, the history of city planning, and the addendum lists city-planning books for children. I've never run into more useful game documentation.

design your own landscape. *SimCity* is a game, it's no action-packed adventure. Don't bother with it if you want mindless battles with impersonal aliens. *SimCity* is an intelligent game with the challenge of a riddle, the novelty of a hypothetical question, and the charm of an engrossing story.

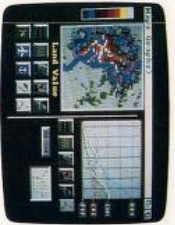
—Heddi E. H. Aycock

688 Attack Sub

In the hushed waters of the sea, your 688-class nuclear submarine stalks four unsuspecting Libyan oil tankers. But they're not alone. You've identified a Soviet Kirov-class destroyer, but you found a supersonic Kilo attack submarine close by.

Check the navigation board to see which blips have been identified. The last unknown contact was a school of mackerel. Check the radio room for orders, the status board for the condition of your sub. You'd like to use the periscope, but you have to be pretty sure you can fire torpedoes. In the meantime, you just wait and hope the enemy doesn't find you first.

688 *Attack Sub*, from Electronic Arts, is riveting. Besides being a blast to play, this simulation of a modern nuclear attack sub is one of the best-looking games I've seen. Crew members appear as digitized photos of actual people. And since there's not a great deal of screen detail, the constantly updating life signs of the sub are a welcome sight. There's more memory available to create your own, you'll find that *SimCity* changes. The game randomly generates terrain when you start a new town, so different problems present themselves. With an add-on package called *SimCity Terrain Editor*, you can



Weak a city block in the mayor's shoes when you play *SimCity*.

SimCity

For... \$49.95
 Amiga... \$49.95
 CDTV... \$49.95
 Macintosh... \$49.95

From...
 Maxis Software
 353 Mountain View Dr.
 Lafayette, CA 94549
 (415) 375-6434
 And...

A PC version will be available soon.

688 Attack Sub

For... \$49.95
 Amiga... \$49.95
 CDTV... \$49.95
 Macintosh... \$49.95

From...
 Maxis Software
 353 Mountain View Dr.
 Lafayette, CA 94549
 (415) 375-6434
 And...

A PC version will be available soon.

REVIEW

SIM CITY

Selby Beileman

from planning not your idea of a fun way to relax? Think again. Sim City is a computer simulation of city planning that's every bit as fascinating as it is challenging and educational. First released for the Macintosh, Amiga, and Commodore 64 computers, Sim City is now available in an excellent version for the PC.

The folks at Maxis Software have managed to take a very complex subject and turn it into a game that is flexible, richly detailed, easy to use, and humorous. At the same time, Sim City is so well researched that it's already being used in classrooms throughout North America as an introduction to city planning.

As the ultimate planner, you decide every aspect of the development of your urban area. Where will the residential, commercial, industrial, and government buildings be placed? What can you do to control crime, reduce taxes, maintain city services, and build police stations and parks?

The real key to Sim City's excellence is that you can do all that and much more in an environment that combines great graphics with an easy-to-use set of tools. Thanks to menus and a variety of maps, graphs, and reports, you always have all the information you need to keep up to date.

You can start with a small town and build from scratch. Or you can begin with San Francisco just before the 1906 earthquake and fire, or Boston, just prior to a nuclear power plant meltdown, or Tokyo, just as Godzilla roams ashore.

Whatever scenario you choose, your town or city will begin to fill up with Sims (simulated people) who build houses, commute to work on the roads, complain about high taxes, demand fire stations and sports arenas, and generally behave just like real urban dwellers. If you do a good job, the Sims will give you a high approval rating. If you fail in your efforts, they'll leave your city in droves.

Sim City is certainly one of the most innovative, challenging, and most fun simulations yet developed for personal computers.

Chances will happen. Whether it's an earthquake or a nuclear power plant meltdown, you must respond efficiently to save your Sims.

You must balance residential, commercial, and industrial needs to make your city successful and maintain plans that will keep your people where they want to go.

GAME PLAYERS

96

TILT JOURNAL

prévu sur C 64 et PC. Un mot sur **Hillstar** (com d'une cité de l'ouest, Realms), un jeu de rôle d'action portant la grille AD&D du TSR. Des versions ST et Amiga sont prévues.

Chez SPECTRUM HOLBYTE, une seule nouveauté intéressante : une simulation de course automobile en 3D dans la ville de San Francisco. Les graphismes et les effets de perspective sont de très bonne facture (ceux qui ont vu Folcon sur PC, ST et Amiga comprendront). L'innovation vient de la possibilité de jeu à deux en connectant deux ordinateurs ou via modem. Voilà un logiciel qui risque de déborder les passions.

Un mot également sur la version américaine de **Tetris** sur Amiga inspirée de la version Mac. Elle est nettement plus agréable à jouer que celle de Minorsoft. En cours de développement, cette course de volants possède un jeu de code : Car l'axe de la date de sortie pour ce logiciel qui sera probablement disponible sur PC, Mac, St, Amiga.

MINDSCAPE : on découvre quelques créations françaises comme **Action Service** (Commodore) ou **Captain Blood** (dont la version II GS était en démonstration, et **Opération Jupiter** (Hosage). Retenons pour notre part, **International Team Sports**, une simulation sportive (volant, football, volley-ball, etc.) sur C 64, **Soft Slayer's Mat Wars**, une simulation de combat sur C 64 et PC, **Deja Vu II**, un jeu d'aventure très attendu, sur II GS (pour mai 89), Amiga (mars 89), ST (déjà disponible) et PC (mars 89), **Aussie Games** regroupe six sports de plein air pratiqués par les Australiens. Ce logiciel sera bientôt en vente dans ses versions C 64 et PC.

Information informatique : **SHI** n'ont rien banni sur nos petits écrans. Affaire à suivre ! Sur Nintendo, deux titres sont prévus : **Indiana Jones et Paper Boy**. ORIGIN : en attendant **Ultima VI**, voir **Tangled Tales**, un jeu de rôle déjà disponible sur Amiga II et C 64. La version PC ne devrait pas tarder.

MAXIS SOFTWARE : cette nouvelle société lance son premier produit nommé **Sim City**, une simulation originale. Vous êtes le maire d'une ville dont la lourde responsabilité consiste à planifier le développement de la cité, son budget, son infrastructure, ses impératifs économiques, etc. Ajoutez à cela, le contrôle des naissances, la criminalité, la pollution et les sinistres et vous avez une idée de l'indét que peut susciter **Sim City**.

INFOCOM : les voici, enfin, leurs premiers jeux datés de graphismes. Commençons avec **Quarterstaff: The Tomb of Smeeth**, un jeu de rôles qui se joue près de parties de Donjons et Dragons. Déjà disponible sur Mac, les versions PC et II GS sortent au printemps.

Battle Tech: The Crescent Moon, un jeu de rôles graphique, on attend **Journey** sur Mac, un logiciel entièrement graphique à la souris. Infocon n'oublie pas l'aventure et lance **Zork Zero** et **Shogun**, deux logiciels aux graphismes somptueux sur Mac II.

PARAGON SOFTWARE : plaisir dans le stand Microprose (le distributeur), Perigon (revenu pour Allen First) présentent ses dernières créations.

Guardians of Infinity est un jeu d'aventure/science-fiction où vous remonter le temps pour empêcher le meurtre de Kennedy. D&B disponible sur PC, les versions Mac, ST et Amiga suivront.

Wizard Wars, qui n'a rien à voir avec **Wizard Wars** de US Gold, est un jeu de rôle animé et en 3D. Seule la version PC est disponible, mais les versions Mac, ST, Amiga, C 64 et Apple II suivront. Tenueons avec **Spiderman et Captain America in Dr. Doom's Revenge**, un jeu d'aventure/action prévu pour PC, ST, Amiga.

Amiga : C 64 printemps 89. SEGA : vingt nouveautés sont annoncées sur la console 8 bits. Parmi les jeux d'arcade, nous verrons **Altered Beast**, **Vigilante**, **Time Soldiers**, **Rampage**, **California Games**, **Alien**, **Raid: High Tech World**. Dans la catégorie aventure/rôle, nous pourrions voir advenir sur PC, **The Vanished Ones**, **Warrior Quest**, **Gobolius: Valley of Doom et Lord of the Sword**. Quelques jeux 3D sont également prévus, dont **Outrun 3D** et **Poseidon Wars**.

TITUS : une des dernières sociétés françaises présentes au CES, joue à fond la carte de la filiale US (Titus Software Corporation). L'attente nous donne, Tilt se fait également un nom à bas. Horrez les jeux que nous com-

sons bien — **Crazy Cars** sur Mac II, **Excelsior Crazy Cars II** (F40 Pursue Strangler), Tilt est, nous avons découvert le petit dernier : **Knight Force**. Ce jeu d'action est déjà disponible sur Amiga, ST et PC (en principe).

TITUS SOFTWARE TOOLS : un seul titre en démonstration pour cette petite société : **Life & Death**. Il s'agit d'une simulation très délicate d'une intervention chirurgicale sur PC.

NEW WORLD COMPUTING : après **Might and Magic**, voici **Might and Magic II**, encore plus beau et passionnant que le premier ! Disponible sur Amiga II et II GS, les versions PC (novembre 89) et C 64 (mars) sont prévues.

MINDGRAV : **Software: The Magic Candle is Burning Low** est l'unique titre de cette société. Premier d'une série, ce jeu de rôles est disponible sur Amiga II et II GS, les versions PC (novembre 89) et C 64 (mars) sont prévues.

ACCOLADE : un titre intéressant pour vous, Européens, les autres étant déjà connus (Maze 18 sur Mac, TKO, Fast Break, etc.). **Steel Thunder**, la simulation de tank sur C 64, est prête.

SERRA-ON-LINE : le maître des jeux d'aventure graphique animés et en 3D nous présente des surprises. Nous avons vu **Space Quest III** sur un PC équipé d'une carte sonore Roland MT-32. C'est un jeu à assurer que l'on obtiendra le même résultat sonore sur un ST ou un Amiga équipé d'une Roland MT-32.

Hélas, ce bolide, qui se branche sur la prise MIDI, coûte cher en France (2 500 F environ). Les sources de logiciels se font à un rythme soutenu et régulier. En attendant **Space Quest III**, Gold Rush et Superhead (le seul jeu d'action Sierra) vont avoir de quoi vous occuper avec **Poller Quest II**, **Manhunter et Leisure Suit Larry II**.

LEVI LTD : retour à la console Nintendo pour cette société qui se distingue par l'éclat de ses jeux vidéo des grands succès cinématographiques. En vrac, il y a **Les Dents de la Mer (Jaws)**, **Les Griffes de la Nuit (Nightmare on Elm Street)**, **Karate Kid**, **Vendetta 13** et **Roger Rabbit**.

VELOCITY : dernière ce nom se cachent les concepteurs de F-18 **Interceptor**. Ils ont décidé de voler de leurs propres ailes et sortent sur PC, une simulation encore plus riche en possibilités qu'**Interceptor**. Décoré plus délicate, tenue minutieuse et la possibilité de piloter un F-14 Tomcat, un F-16 Fighting Falcon, et un F/A-18 Hornet. Le nom de ce logiciel : **Jet Fighter**, qui sera distribué par Simulation.

ACTIONAIRE, un stand très moderne pour le créateur de Capone et POW. En attendant la sortie de **Creature**, voici **Sideways** un jeu de tir qui se joue non violent !

UBI : la majorité de ses titres étaient en développement chez Epyx (**Skateball**, **Ironlord**, etc.). En fait, la présence d'UBI s'explique par la poursuite de sa stratégie commerciale.

Comme beaucoup d'éditeurs français, il se lance dans la conquête des jeux vidéo étrangers qui passe par l'internationalisation de son logiciel. Iront nouveautés Ubi à nous : **Rank**, action/aventure dont la violence dépasse tout ce que nous avons vu sur micro ; **Holiday Dream et Le Vile des Lions**, jeux d'aventure sur Amiga. Date de sortie inconnue.

Que retenir du CES de Las Vegas ? Pas grand chose en définitive : les grands de la console s'observent et attendent que l'Europe dévoile ses batteries. A les écouter, ils ressemblent bien encore quelques années de plus avec leurs consoles à bits qui, mal lot, se vendent très bien. Fort heureusement, la concurrence est là pour stimuler. On des constructeurs de consoles regarde d'un oeil un peu amusé l'arrivée de la console Komet ! Mais cette dernière risque de devenir la conquête des consommateurs. Aux yeux des éditeurs qui font vue, ses performances égales ou supérieures d'Amiga ! Ces derniers ne cachent pas non plus leurs appréhensions concernant l'arrivée des consoles 16 bits. Bien entendu, on est encore loin des déclarations alarmistes sur l'avenir de la micro, mais...

Côté des micro-logiciels, c'est la fête ! Rien de vraiment palpitant ! Bien sûr, il y a eu de quoi faire le bonheur de passionnés de jeux de rôles et de simulations (voir **Land of Legends**, **Jet Fighter**, **Neuramancer** et **Might & Magic II**).

Un logiciel nous a vraiment fait une formidable impression mais nous n'avons pas le droit d'en parler pour l'instant ! Si la version définitive sera faite à la prévision que nous avons vue, il va changer toute l'approche actuelle des jeux d'aventure ! Restez vous : nous reviendrons sur ce projet secret signé MicroIllusions !

Dany Boulauck

Version digitalisée de l'article du New York Times, « Making City Planning into a Game », juin 1989.

A NEW computer game, Sim City, allows the player to build a city from the ground up and then manage it. Developed by Maxis Software in Lafayette, Calif., near Berkeley, Sim City costs about \$50 and is widely available nationwide.

The game, which can be played by one person at a time, shuns the traditional "win or lose" conclusion. Instead, the object is to make the citizens of the simulated city happy by creating an optimal environment. And in Maxis's view, a good city is simply one that works.

"There's no one way to do something," said Jeff Braun, the president of Maxis. "Everything affects everything else. The real goal is to try to create the most wonderful city you can and learn by experimentation what works and what doesn't."

To give the game a more competitive slant, Sim City players are rated by the computer, with 1,000 being the highest score.

[Continue reading the main story](#)

Players can lay down roads, set tax rates, enact zoning and install electrical lines, and if they want to eliminate, say, a factory, they can simply bulldoze it away. As the city grows, the computer program calculates population levels, land values, crime statistics, environmental changes, business growth and other factors.

"The model is very sophisticated, yet understandable," said Dr. James A. Segedy, who teaches at the College of Architecture and Planning at Ball State University in Muncie, Ind. "And just as important, it's fun, too."

The Sims, as Sim City's residents are called, are generally passive, but they do make their demands known through opinion polls and messages to the player. They can also run the player out of town if they are displeased.

There are actually two games in Sim City. This first offers eight scenarios of disasters both real and imaginary. For example, one of the cities is San Francisco in 1906 just before and just after the great earthquake. The challenge is to rebuild the city. Another scenario is set in Boston in 2010, where a nuclear meltdown is imminent.

But what seems to intrigue most Sim City players is the second version of the game, in which they fashion their own utopias. And with the Terrain Editor, an accessory, they can create a city with whatever geographic characteristics they want.

*"The guys at Maxis really did understand city planning," said Chris Harlow, a geographic information systems consultant in San Diego. "This is a game that is actually fairly serious. It struck me as a great tool for people to get used to the idea of using a **computer** to manage the city."*

Dr. Daniel W. Earle, who teaches a graduate urban-design class at Louisiana State University in Baton Rouge, intends to use the game this fall. "We're looking at it as a planning and design tool for teaching urban and regional planning," he said.

Sim City was designed by Mr. Braun's partner in Maxis, Will Wright, a computer programmer who specializes in games. About three years ago, Mr. Wright "began reading about cities and became totally fascinated," he said.

He was also intrigued by a story by Stanislaw Lem called "The Seventh Sally," which appears in "The Mind's I," a collection edited by Douglas R. Hofstadter and Daniel C. Dennett (Bantam, 1982). In the Lem story a banished tyrant returns to his despotic ways after being given control over a simulated city.

At Maxis, Mr. Braun also liked the idea of a simulated city and enlisted about 20 programmers to work on the project. "We sort of became garage city planners," he said.

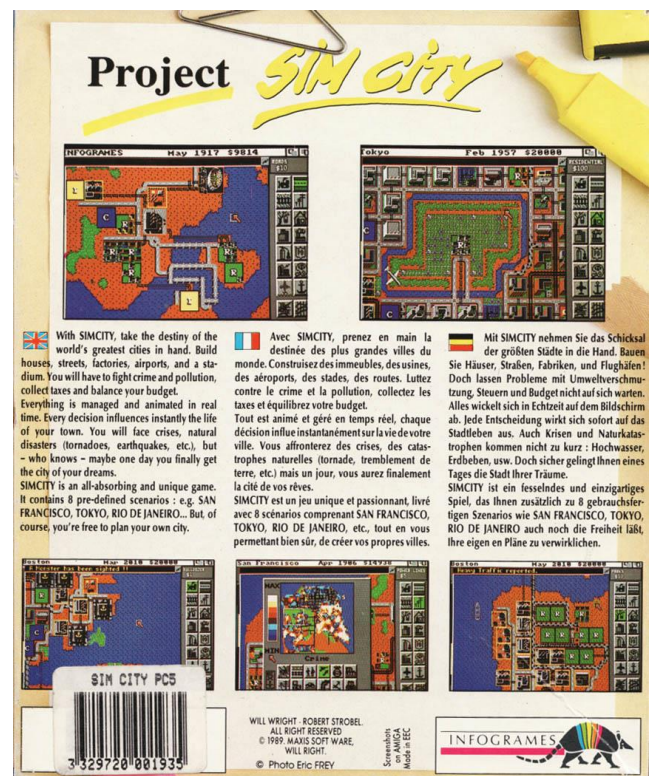
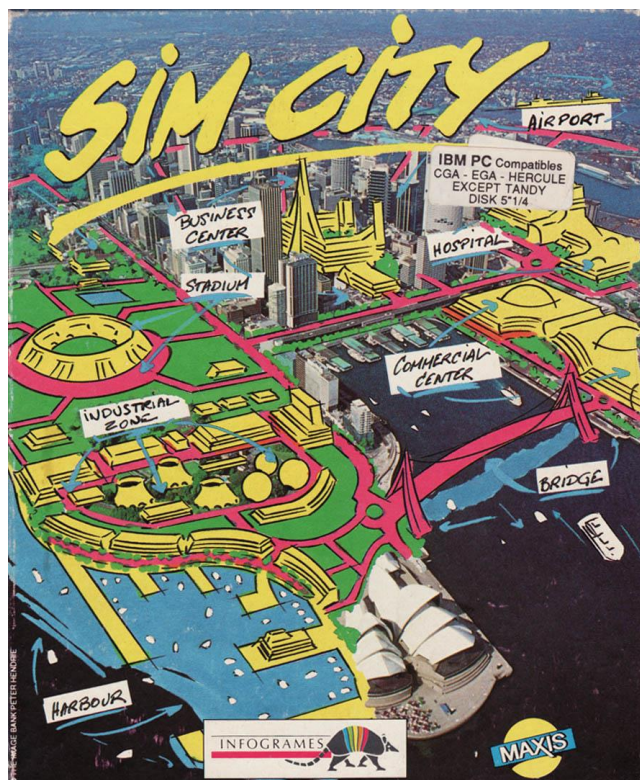
The simulation is as complicated as it can be within the limits of a computer screen, said Bruce Joffe, a city planning consultant in Oakland, Calif.: "For example, a real city may have 4,000 streets, but a player can only lay down about 40 streets."

"The hardest thing to do was deciding what to leave out," Mr. Wright said. So Maxis is working on more sophisticated versions for professional use.

The designers have also built in some of their own biases. Take nuclear power, for example. "We sort of tease people into thinking it's a good deal," Mr. Braun said. "It doesn't pollute, and it generates three times as much power as a coal plant. But it will blow up, and when it does, it's a major disaster."



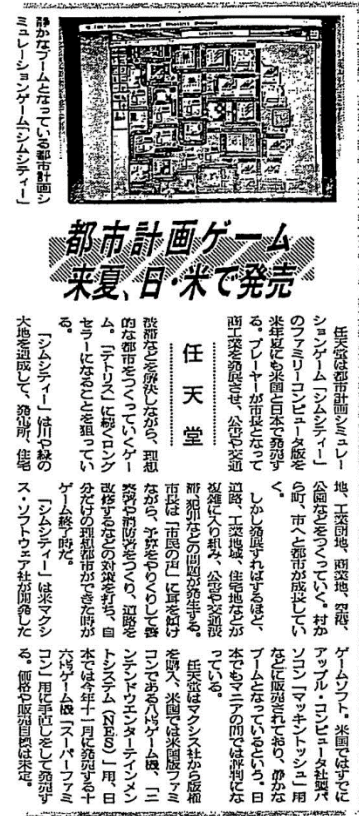
Couverture et quatrième de couverture de SimCity (Amiga)



Couverture et quatrième de couverture Infogrames



Couverture de la version SuperNintendo (1991)
 > Publicité Nintendo pour la Famicom (Merci à Carline Estermann pour la traduction).



IBM EGA screen

Control: Keyboard, mouse, joystick, touchpad, light pen, and mouse.

Build Rome in a Day DESTROY IT IN AN HOUR!

MAXIS

Enter SimCity, the City Simulator, and take charge of an evolving, growing city. Become mayor of a dynamic real-time urban simulation. Your city is populated by Sims—simulated citizens. Sims live, work, play, drive—and complain about taxes, traffic, crime and taxes—just like us. You control the fate of the city. You zone land, balance budgets, control crime, traffic and pollution.

DESIGN AND BUILD THE CITY OF YOUR DREAMS.
 Collect taxes. Build homes, stores and factories—even nuclear power plants. Design mass transit. Hire police. Build a football stadium. Create an urban utopia.

OR TURN CITY LIFE INTO A NIGHTMARE.
 Raise taxes. Bulldoze entire neighborhoods. Manipulate property values. Cause tornadoes, earthquakes, floods, fires and other disasters at your whim.

SIMCITY TAKES ON A LIFE OF ITS OWN.
 Build roads—cars appear. Lay track—trains go. Build an airport—planes fly. Helicopters report on traffic. Factories cause pollution. Neighborhoods go condo. Areas deteriorate into slums. Lead a thriving metropolis or be left broke, mayor of a ghost town.

SIMCITY GIVES YOU THE KEY TO THE CITY. THE REST IS UP TO YOU.

Satisfied SimCity players say it best...

Great game! I'm hooked. • I've got SimCity syndrome! • I find SimCity to be the most addicting, educational, and the best game I have ever played! • Amazing! • I may quit my job so I can play more... well, nah. • You guys are Maximum Pinheads. • SimCity is not just a game, it's a way of life. • Simply the best computer game I've ever played! • SimCity should be outlawed! It's addictive. • Fantastic! I've been playing almost non-stop for 4 days! • Excellent game! But I've been losing a lot of sleep since I bought it. • Wow! • It's a blast! • TERRIFIC FANTASTIC! • Awesome! • Super! • The airplane pilots are psychotic to understand this too, mine doesn't. • It's like an electronic art form. • Outstanding! • What a fantastic program! • My 4 year old loves it too! • Excellent program! Learning can be fun and addicting! Best game ever for the Amiga! • My wife and I really love this software. • I stay up until 2 a.m. playing it everyday! • Thank you for a piece of intelligent, educational and thought-provoking software. • Absolutely wonderful idea and program. • Excellent product. I wish I'd thought of it! • I've never seen a program like this. • Make more Sim games, nothing even comes close. • On a scale of 1-10 this one's a 20!!! • This is a totally different, stimulating, engrossing and visually enjoyable program. • Spilly. • Great. Great and Great! •

(These comments are from the correspondence from real SimCity users. Hooray!)

Simple to play—all icons and graphics, no text commands.

Loaded with animation and detailed sound effects.

An endless number of possible cities—all different.

Exceptional depth of play.

SimCity 1989

GAME OF THE YEAR

Computer Gaming World

See Our Rare Reviews In:
 May 29 NEWSWEEK
 NEW YORK TIMES - June 15
 COMPUTER SHOPPER - July
 COMPUTER SHOPPER - August 21
 BUSINESS WEEK - August 21
 NEWSWEEK - May 15
 WHOLE EARTH REVIEW - Summer 1989

Distributed by Bantam

Available for: IBM & Compatibles, Tandy, Macintosh, Amiga and Commodore 64/128.

Maxis Software
 1042 Country Club Drive, Suite C, Menlo Park, CA 94025
 (415) 378-6404, FAX (415) 378-1823

Flyer publicitaire de la version Amiga de SimCity (1989)

Interview menée par Chris Donovan auprès de Will Wright pour la rédaction de son livre, récolté sur Gamasutra.com.

How did you end up making games?

Will Wright: Actually, what got me into games was robots, because I was building robots as a teenager. Kind of these weird mechanical things out of random parts, and it kind of went from models, to robots, to games. I bought my first Apple II computer to connect to my robots to control them as I was building, and that's the point at which I really taught myself to program.

I was living in New York at the time. There was only one computer store in all of New York City. Some of the very first computer games were coming out then. These were like shrink wrap -- like Ziploc bags. Some of the very early games coming out were basically simulations, and I got fascinated with simulations of my robots, and simulating their movements and behaviors, and stuff. I also enjoyed games my whole life, and so I was intrigued by playing games on the computer -- having the computer as an opponent.

What particular types of games were you interested in?

WW: Well, when I was a kid, I used to play these war games. You know, the ones that had these 50-page rule books. I'd always kind of been into those as a teenager. I had a neighbor down the street that played them with me. It was really hard to find anyone else who could learn the rules, because there was so much investment in that.

Some of the early games were computer versions of these elaborate strategy games, and it was kind of cool, because the computer was always ready to play with you. You didn't have to go find somebody and spend hours teaching them how to play the game.

I remember on the Apple II there were a few that were programmed in Applesoft BASIC, and they were like turn-based games. You'd make your move, and then you'd tell the computer it's its turn, and then it would start thinking. And it would be the best part of 40 minutes for the computer to figure out its move, which really made it seem like it was really thinking hard.

As soon as I started learning about software, I started learning how inefficient BASIC was. Then I taught myself machine language and I got fascinated with things like John Conway's Game of Life -- cellular automata. That's basically how I taught myself to program. I started writing a little simple version of Life in BASIC, and then I wanted it to go faster.

How did you move from writing these programs for yourself to having a game published?

WW: Well, back then it wasn't that hard, because not many people were doing it. I taught myself to program on the Apple II, and that was about the time I started to believe I would try to make a commercial game. The Commodore 64 was just coming out at that time.

A lot of people had spent years learning the Apple II, but the Commodore 64 seemed more of a level playing field because everyone was starting from scratch on that. So I bought my early Commodore 64 right when it came out and dove into it and learned every bit of it.

I did my first game, *Raid on Bungeling Bay*, on that, right around the time I moved to California. There were about, I don't know, maybe three game publishers near San Francisco. Brøderbund was one of them. I just drove to each one and showed them this game that I was working on. I really liked the people at Brøderbund, so I ended up working with them.

Compared to what you did later, *Raid* was a very traditional video game. Why did you do that?

WW: For me, it was more I was learning the Commodore. Graphics were very important back then. I was trying to find things on the Commodore that you couldn't do on the Apple. I came up with the idea of this big scrolling window, and I'd always loved helicopters. So I just basically designed the end game around the technology, around what you could do on the Commodore that you could not do on the Apple.

While I was making it I had to build other programs to help me build that program. I had to build a program that would realign character sets. Another one would let you scroll around the world and place these little tiles to build these islands and roads and such. I had more fun with that actually than flying the helicopter around, and that's what eventually evolved into *SimCity*.

There's quite a gap between *Raid* and *SimCity*'s release. From what I gather, *Raid* was a successful game. Did that allow you the freedom to spend a long time working on *SimCity*?

WW: It's funny because back then in '84, '83 when *Raid* came out, there was a lot of piracy on the Commodore market. Everybody had a copy of it, but we only sold something like 20,000 or 30,000 copies in the U.S. But luckily for me, it was one of the first American games licensed into the Japanese market on the Nintendo [Famicom].

It was cartridge-based so there was virtually no piracy at that point, and it sold about a million units in

Japan. Back then the terms you got from the publishers was pretty generous, because they didn't spend much on marketing or anything like that. So I made a lot more money from the Nintendo version in Japan than I ever did from the Commodore version.

And that gave you the financial freedom to do *SimCity*?

WW: Yes. I earned enough off of that game to live for several years, and that's when I was working on *SimCity*. I had my daughter around that time, took about a year off when she was born. But also that's around the time I met my future partner, Jeff Braun, and showed him *SimCity*. At that point he'd been running a small Amiga company making font-editing software, and he wanted to get out of that and get in the game business. He wanted to start a game publisher, and so together we started Maxis. *SimCity* was one of our first games.

I've read that you had a hard time getting *SimCity* published.

WW: When I started working on *SimCity*, I showed it to Brøderbund and they said, "Sure, let's do it." But they kept wanting to change it. I'd kind of programmed it to the point where I thought it was done, and they didn't think it was nearly done. They kept wanting a win/lose. They were expecting more of a traditional game out of it. But I always wanted it to be much more open-ended, more of a toy. So they never published it.

They never gave me any money for it either, so I never got the advances. I wasn't in any real financial obligation. So it just sat on the shelf for several years. You know, the Commodore version was all done; it was just never published.

When Jeff and I started Maxis, we just went back to Brøderbund and said, "Hey, we want the rights back," and they said, "Sure." Then we invested our money into programming the newer [Mac and Amiga] versions of it.

We were a very small publisher; we actually ended up working with Brøderbund as our distributor, so Brøderbund still got their slice of the pie. They were instrumental in launching Maxis; they were just really nice people, and they were showing us the ropes, and financially helping us, in terms of inventory management and all that stuff. We were like an affiliate publisher with Brøderbund for several years after that.

How did people react to the idea of a game without a goal, no win or lose? As far as I can tell there were very few titles before it that went against the traditional win/lose.

WW: Well, there weren't games that adults wouldn't feel embarrassed playing at that point. They were all arcade shoot 'em-up things. But by the time we actually went back and reprogrammed it all on the Mac and the Amiga, there was a whole different group of people trying to buy computers for the first time. Up to that point it was just hardcore techno-heads, technology geeks. But around the time of the Macintosh, you had a lot of people that were doing print layout, reporters -- a much broader group of people. They were actually buying computers to do real things and it was a more mature market.

And for those people, there were no games that really appealed to them. *SimCity* turned out to be that game. A lot of our original games, like *SimCity* and *Sim Earth*, were programmed on the Macintosh, and it turned out that a lot more reporters had Macs. So there weren't many games for the Macintosh, which meant that when we came out with the game, the reporters, the press were more likely to buy it and play it. And then we'd get a lot of coverage, so it was just kind of serendipitous. Even though the Mac market wasn't that big, it was squarely in our demographic and we got a lot of coverage.

Your education was at a Montessori school, wasn't it?

WW: Up to about sixth grade.

Did that influence your approach to games? Montessori education is about learning through play and experience and your games seem to echo that idea.

WW: Yes, I think it did, in a number of ways. It became more overt, more conscious to me later in life, as I got interested in Maria Montessori and her theories, and went back and started reading and studying the whole movement. You know, she represents one part of what's generally referred to as constructivist education.

There were people before her like [Friedrich] Fröbel, who was a German teacher who invented these things called Fröbel Blocks. He invented the whole concept of the kindergarten. But he was approaching it with a very constructivist, "Let's give toys that are creative to kids, and let them play and learn geometry and math."

But even since then, there are people like Alan Kay or Seymour Papert, the people applying sort of constructivist approaches to education through technology. I think of my games kind of like that. Really I'd much rather: (a) rather than educate somebody I'd rather inspire or motivate them, get them interested in the subject, and (b) I think that self-directed learning is far more powerful than if you lead

somebody on a leash.

So initially this was a subconscious thing?

WW: Around the time of *SimCity* it was more subconscious. I think I just realized I enjoyed making things, and I thought other people would enjoy making things, as well, on the computer, and having them come to life. But then after that, I started reading more about the pedagogy of her [Montessori's] approach to education and stuff, so it became a little more self-conscious to me as a designer. But I think I always gravitated towards that process anyway.

How did the leap from *Raid's* world editor, to *SimCity* with its urban design theories, happen?

WW: First, it was just a toy for me. I was just making my editor more and more elaborate. I thought it would be cool to have the world come to life. So I started researching books on urban dynamics, and traffic, and things like that. I came across the work of Jay Forrester, who was kind of the father of [system dynamics](#). He was actually one of the first people I found that actually simulated a city on a computer. Except in his simulation, there was no map; it was just numbers. It was like population level, number of jobs -- it was kind of a spreadsheet model.

So I took his approach to it, and then applied a lot of the cellular automata stuff that I had learned earlier, and get these emergent dynamics that he wasn't getting in his model. I found when I was reading all these theories about urban dynamics and city behavior, that when I had a toy simulated version on the computer, it made the subject much more interesting than reading a book -- because I could go to my computer model and start experimenting.

That just bought the whole subject to life for me and then, more and more, I started thinking, "Other people might enjoy this." But even then I never thought *SimCity* would have a broad appeal. I thought it might appeal to a few architects and city planner types, but not average people.

So when did you realize that it was anything but a niche game?

WW: I think our first big break was about three months after release in, I think, February 1989. At some point, some writer at *Time* magazine got hold of it, and wrote a full-page review in *Time*. It was the first time *Time* had ever really reviewed a computer game, and this guy just loved it. After that, a lot of other people started buying it. Our orders shot up.

Then, later that year, we came out with the IBM version, and the IBM was just hitting the market at that point. It was interesting, because *SimCity* came out, and typically with the game market, you release the game and most of your sales are in the first six months, like 80 percent of sales, and then they would dwindle off, and you would come out with another game.

SimCity was a totally different profile. In the first year it did very well, but the next year we actually sold quite a bit more than the first year, and in the third year we sold even more. It was actually increasing year-on-year. It didn't have this really short lifespan, like most games. So *SimCity* paid for a lot of mistakes, which was great, because we made a lot of mistakes.

Did any video games influence *SimCity*? It seems like it was influenced by urban dynamics and Life rather than other games.

WW: Not really. I think it had more influence actually from the Macintosh design. Probably the biggest inspiration for *SimCity* was *MacPaint*. When you think about it, there's this pallet of tools, you have a canvas out here, and you grab the tools and you draw with them. We always thought that *MacPaint* was really the underlying architecture for it. And even before *MacPaint*, there were things like *Pinball Construction Set*, which had a Mac-like interface.

What is it about John Conway's work that caught your imagination?

WW: It's so extraordinary, because the rules behind it are so simple. It's like the game Go. A lot of people I know lost major chunks of their life from both of these endeavors. From an outside person's point of view, it might seem totally pointless, but there's some underlying aspect I think they capture, both Go and Conway's Life or cellular automata in general, of reality and complex systems. That they can arise from fairly simple rules and interactions, and that became a major design approach for all the games: "How can I put together a simple little thing that's going to interact and give rise to this great and unexpected complex behavior?" So that was a huge inspiration for me.

That approach is quite a departure from more linear games in that you, as the designer, do not know where it will end up.

WW: Yes. One of our first models for interactivity was like the Choose Your Own Adventure stories, which is a branching tree. Or even chess, which in some senses is a branching tree -- you don't have that many

branches on a given move in chess. When you're dealing with a simulation, you can view it as a branching tree, but it's so dense that it's better to be viewed as this possibility space. It is a much more open-ended world, the possibility set is much larger in that it's meant to be sculpting the possibility set so that it has meaning to the player.

So a game like chess, there's just one goal structure. In a game like *SimCity*, because we're not formally defining success, there's a lot of psychology involved for the players. The first thing they have to decide when they play *SimCity* is, "What kind of city do I want? For me what is success? Is it a big city? Is it a city with low crime? Or low traffic? High-land value?"

Players can have different balances of those factors that they consider success, which puts more meaning into that possibility space. Different players can have different goal stakes within that space, and so the diversity of space will be much higher.

Did you have hopes for what people would learn from playing *SimCity*?

WW: I realized early on, because of chaos theory and a lot of other things, that it's kind of hopeless to approach simulations like that -- as predictive endeavors. But we've kind of caricatured our systems. *SimCity* was always meant to be a caricature of the way a city works, not a realistic model of the way a city works.

So we're kind of enhancing dynamics, emphasizing them in a way where you can start seeing ideas, these kinds of truisms in city planning that we manage to capture. Things like the idea that roads don't relieve traffic, they breed it. You think we need to build more roads, but when you put more roads in, it actually encourages more volume, and the traffic gets worse. Those are kind of counterintuitive dynamics that you can capture in a model like *SimCity*, even if it's not accurately modeling traffic elements in a real city.

J.C. Herz's book *Joystick Nation* says the road-building model of *SimCity* represents a bias towards public transport. Is it biased?

WW: Well any simulation is a set of assumptions. So there is bias in any simulation, depending on how you look at it. A lot of people thought when they played *SimCity* we were really biased to mass transit. It's interesting. One of the fun things is that a model like that gives you something to reflect against. In fact, when people start arguing with the model, that's when I think it's been successful.

First of all you have to clarify your internal model -- how does a city really work? Most people, they'll kind of roughly describe it, but they've never really thought in detail what the linkages are between different things. But when they're playing a game like *SimCity*, which is one set of assumptions, it clarifies their own internal assumptions. And then, when they can start arguing with it, it's crystallized in their internal model to the point where they can now argue against that model, so in some senses I think that's the point of it.

Is it the same case with nuclear power? I found a 1989 *New York Times* article where Jeff Braun says *SimCity's* approach to nuclear power is to tease people into thinking it's a good idea, doesn't pollute, generates three times as much power as a coal plant, but it will blow up and that's inevitable.

WW: The nuclear power plant, that's a good example, because a lot of times we will simulate things not the way they actually work, but the way people think they work, for entertainment reasons. So in the original *SimCity* if a nuclear power plant caught fire, it would blow up at some point -- which they don't do. I mean, they just don't blow up like that. But it's because people were expecting that.

It's like if you show a gun in the first act, you know somebody's going to shoot it later. Or like in Hollywood movies whenever a car crashes, it blows up. Cars don't blow up when they crash usually, but in Hollywood they always do. So a lot of the times, we will simulate things on purpose inaccurately just for entertainment value.

Your next two games -- *Sim Earth* and *SimAnt* -- were also heavily influenced by books. In those cases James Lovelock's Gaia theories, and E.O. Wilson's *The Ants*. Are the books where the ideas come from or do the ideas come first and the books come into it as research?

WW: I read a lot of books, and occasionally those books, or certain subjects or approaches, become very interesting to me. Generally they're not that accessible to the wider audience, so I'm trying to make it more accessible. It's almost more of a translation function.

I've always been interested in science, psychology, things like engineering and so I'm reading books in those general areas. Typically a lot of the interesting stuff happens at the intersections between fields. Academics are very tightly wound in their own little silos, the geologists over here, the biologists over there, and the chemists over here.

And they never talk; they have different languages. But the really cool stuff is the stuff spanning all of these, and in a game we're not bound by these academic departments.

The pheromone communication ideas used in *SimAnt* fed into *The Sims*, right?

WW: Yes. *SimAnt* was actually a big inspiration for *The Sims*. My very first prototype was done shortly after *SimAnt*.

I've read that home design software was the inspiration.

WW: I was always interested in architecture, and so one of the original things that was a really inspiration for *The Sims* was this book, *A Pattern Language*, by Christopher Alexander. He's very much into trying to apply formula. He's a physics guy that went into architecture and was frustrated because architecture wasn't enough of a science. But at the same time, he's got a very interesting humanist side. He felt all the principles of architecture should be clearly reducible back to fundamental principles, which is what he kind of tries to do in that book.

Basically his book's interesting because it's like random access. He's got 256 patterns that are organized in these rough groups, but each pattern is really just a couple of pages. For every pattern he has some statement about humans and their needs, and human psychology. The patterns started from the very large, like how you'd place a city within a region, down to where do you put a bed in your room or a bench in your backyard.

But every single pattern starts with some observations, and from that he extrapolates design-wise, pattern-wise, that says this should always be [like this]. It might be that humans have a need for privacy, and so a house should have private areas and public areas. It's really random access rules that you can apply to any design or architecture design problem, no matter how large or small.

Sounds almost made for creating a computer game...

WW: Yes. In some sense I wanted *The Sims* originally to be an architecture game where it was analyzing these patterns. So the people in *The Sims* originally were just there to score the architecture. They were inspired by the ant behavior we'd done in *SimAnt*, so we were kind of following pheromone trails in a weird way.

But swapping the pheromones for priorities of desire, such as how much do I want to look at a fish tank compared to watching TV?

WW: Right. Everything we put in the world is advertising the need for development, and depending on their needs, the Sims basically get attracted to certain pheromones. But fundamentally, in most computer games, when you have behavior, you have a really good sense of what the environment is.

Very rarely is the player designing the environment, and with such a wide degree of possible designs. We had to drop a sim in any possible situation and have them behave reasonably intelligently.

So it was fundamentally a solution to that problem of, how do we come up with a robust model of human behaviour that we can drop into any situation and have it perform? Ants seemed like a really good model for that. And as we got the humans working, they worked a lot better than we thought they would, the behavior model. They became much more fascinating to watch and track and interact with, and so they quickly became the emphasis of the game once we got them running.

We always wanted them to be in there autonomously and it was really fun to override their autonomy and start controlling them. We actually had to dumb them down a bit, because they were so good at meeting their needs that there was no reason for the player to ever intervene.

Were things like doll houses a big influence on *The Sims*? It's a common comparison.

WW: Yes, in fact my original name for it was *Doll House*. We did some test marketing and found out that the name didn't go very well with males [laughs].

From your answer, and from what I've read, it seems there was a lot of opposition to *The Sims*. Why?

WW: It sounded so mundane. You're cleaning the toilet, taking out the trash, and at that point most games were about saving the world and flying a jet fighter. It didn't seem like an aspirational game in that sense. At the same time I've always noticed -- and even felt myself -- that people inherently are narcissistic. Anything that's about them is going to be 10 times more fascinating than anything else, no matter how boring it is.

In *The Sims*, one thing that almost everybody does, usually right off the bat, is they place themselves in the game with their family and their house and next-door neighbors. Now, for the first time, they were really playing a game about their life. They become the superhero on screen, even though it's not so super.

It's not only interesting because it's about them -- it's surreal in a creepy way. It's kind of weird that you have these little doppelgangers that you can torture or take off into a different fantasy life or do what you want with. So for me that was the edge that *The Sims* had. Instead of having this high-tech weapon and killing Nazis, it was its surrealness in an almost David Lynch way, that brought the edge to it.

It seemed to tie in with the rise of reality TV, where you had 10 people sat in a room not doing very much being watched 24 hours a day...

WW: Right. That surprised me more, that television went in the same direction, because it used to be on television you want to see these glamorous people, people in exotic places, and now it's average Joe drinking a beer, arguing with his wife [Laughs]. That's the voyeuristic aspect as well and *The Sims* feels very voyeuristic in that sense.

So how did you keep the project alive?

WW: I was trying to get resources within Maxis, and nobody wanted to spend the resources on developing it. On the other hand, we had this small group in San Mateo that was doing tools and technology for our company, but nobody was using their tools. It was kind of this programmer thing of "not invented here", and so they were trying to make these code frameworks and things and the department was like, "No, I'd rather bring my own."

So we were about to pull the plug on this little group, because nobody was using what they were making, but they were really brilliant guys. This was like four guys.

So I said, "Look, just give me those guys over there." They weren't even in the same office, and nobody saw them anyway, and so they became my little black ops group. I went over there and they really got it. They worked for the first year trying to bring it up and getting it running, and we were making great progress. That was right around the time that EA came in.

We were on the public market at that point, and EA was doing due diligence, deciding if they wanted to buy our company or not. They were originally thinking they wanted to buy Maxis because of *SimCity*, but some of the executives at EA saw *The Sims* and were like, "What's this?" We didn't even tell them; nobody mentioned we were working on this project.

They actually felt very excited about it, and it wasn't longer after that EA bought Maxis. EA's management that came to help broaden Maxis were so excited by it, at that point there was no problem. I got plenty of resources on the team and it was all downhill from there.

So EA saved it in a way?

WW: Yes. It was like a total Monday, and as soon as Luc Barthelet, the general manager EA brought in, came in he was like, "Yeah, what do you need? Let's go for it." He was very into it, and had a lot of contributions in terms of us launching the community around it and all that stuff, so probably Luc more than anybody else was responsible.

One of the fairly unique things about *The Sims* was that it allowed same-sex relationships, which I think caused the U.S. age rating to go up to 14+.

WW: I don't know if that was the case or not. I don't remember. We were really skirting it; we kind of wanted *The Sims* to be a PG-type thing. There was nothing you'd see on *The Sims* that you wouldn't see on prime time television at all. The gay thing was really interesting, because I thought we'd have a much bigger backlash from that than we did.

Was there pressure to remove the Sims' default bisexuality?

WW: We programmed it such that the only time a gay relationship would actually occur is if you had two men or two women starting to flirt with each other, so you literally had to drive it and initiate it. They were bisexual in that sense -- if you initiated it, it really was down to their chemistry. They might get along or they might not, but it had nothing to do with gender.

So if somebody called us up and said "My Sims are getting... I don't like it," we knew that they were the ones who started them kissing. Fundamentally I wanted people, no matter what their family was, to be able to try to recreate it in the game. That was why we chose to do it. There was no pressure internally at all to do it one way or the other.

I was expecting more pushback once we released it, from conservative groups but there was virtually none. I was actually pleasantly surprised. I was interviewed by this gay magazine about a year after it was released. They wanted to cover the story about how we had to fight all these conservatives and I really couldn't give them anything. They were all disappointed there wasn't more pushback.

How do you feel about that journey from a game about architecture to one about these little people? Is it hard to move away from your original vision?

WW: No. I mean my log-cutting game turned into a game about city planning. [Laughs] My whole

career's been like that, I think -- serendipitous discovery. The whole approach is that you want to always be on the direction that you're headed but as you're heading there, you're going to see little things that make you think "maybe I want to go that way a little bit or that way." If you're singularly focused on a destination, you might end up passing five or six great places along the way that would have been better had you seen them from the start.

Is that an usual approach to game design?

WW: I think it is to some degree. I don't know if it is now as much as it used to be. It used to be people were very focused on "I'm going to build a first-person shooter set in Greek society and I'm going to have these types of swords and here's what's going to happen in the last battle." People tended to be very explicit and very constrained about what they were going to design.

I think nowadays with things like the web and social networks and this kind of emergence of these very elaborate ecosystems that people are involved with, maybe it's getting a little more common. It feels more like you're dealing with an ecology now rather than an engineering artifact.

People in general do seem to have a clear understanding of how a film is made or an album is put together, but how games go from initial idea to final product still seems shrouded in mystery. Is that because there's no set way of doing it, or that the industry isn't very good at explaining itself?

WW: I suspect the early days of film were very much like this. At some point enough people have been making films for their whole lives that they started trying to fundamentally think about the structures and rules that they're operating under, the formalisms that they brought to the subject, and then they started opening the very first film schools.

At some point George Lucas and Steven Spielberg went to film school and were taught filmmaking as a professional, this body of theory from people who had spent lifetimes making mistakes. With game design, we're still in this apprenticeship phase, whereby most people practicing game design were not formally taught game design. Just now they're starting to go into schools and start programs to teach games and interactive design. So we're just at that point where I think we're going from the apprenticeship model.

There are very few programs right now, but they exist, and universities are scrambling to build these programs, but there's not enough people to teach them. Almost all the people that were in the games industry are still in the industry, still working. Films have been around long enough to reappoint people who've been in and out of the film industry, and decided to go into teaching, so they have a pretty good reservoir of talent to use over on the academic side. The game industry doesn't right now.