

Le newsgame, une écriture journalistique à part entière ?

Vincent Carlino

► **To cite this version:**

Vincent Carlino. Le newsgame, une écriture journalistique à part entière ?. Colloque international Les écritures du journalisme, GIS Journalisme, groupement des laboratoires CARISM (IFP – Université Pantheon-Assas); CRAPE Arènes (CNRS – Universités de Rennes – IEP – EHESP); ELICO (Université de Lyon); GRIPIC (CELSA – Université Paris Sorbonne), Mar 2017, Paris, France. hal-01497630

HAL Id: hal-01497630

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01497630>

Submitted on 30 Mar 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le newsgame, une écriture journalistique à part entière ?

Vincent Carlino
Université de Lorraine
Centre de recherche sur les médiations

Le *newsgame* « Primaires à gauche »¹ créé en 2011 a soulevé pour la première fois en France la relation entre jeu vidéo et journalisme. À l'instar du webdocumentaire, le *newsgame* représente un format d'information numérique à part entière fondé sur l'interactivité, en ce sens qu'il nécessite l'intervention du récepteur pour s'informer. La comparaison s'arrête là : si le récepteur du webdocumentaire navigue entre les contenus à sa disposition, le joueur prend part à une simulation régie par ses propres règles. Les travaux francophones soulignent que le jeu vidéo a fait son entrée dans des rédactions de médias en « crise » cherchant à conquérir de nouveaux publics et à s'adapter à de nouveaux usages de l'information en concevant de nouveaux formats (Lamy, Useille, 2012 ; Blanchard et al., 2011 ; Mauco, 2011). Si l'approche socio-économique des *newsgames* n'est pas à minorer, il semble également important d'étudier le travail de conception qu'ils sous-tendent. En effet, présenter l'information sous forme de jeu vidéo implique l'acquisition de nouvelles compétences, savoir-faire voire savoir-être pour les journalistes. Si la création de formats interactifs sous forme de sites web ou de webdocumentaire peut être assurée par les journalistes, la conception de jeux vidéo nécessite souvent la collaboration avec des professionnels du jeu vidéo. L'entrée de tels acteurs dans les rédactions interroge directement l'écriture de l'actualité à l'ère numérique qui se trouve à la frontière de deux *ethos* professionnels : *game designer* et journaliste. Si le journaliste a pour objectif d'informer, le *game designer* conçoit avant tout des jeux vidéo. Jeu et journalisme ne sont donc pas incompatibles, d'autant que le développement foisonnant de jeux dits « sérieux » a montré qu'ils ne se limitaient pas au divertissement.

Cet article se focalise sur le cas de la conception du *newsgame* « Opposition Radioactive » portant sur la controverse des déchets radioactifs. Réalisé par une équipe de huit étudiants du Master « Journalisme et médias numériques » de l'Université de Lorraine, nous avons mené une enquête de février à mai 2015 visant à étudier le travail de conception du jeu. L'enquête a pris la forme d'une observation participante et a été complétée par des entretiens semi-directifs avec les étudiants, ainsi que par un entretien collectif. Les matériaux de l'enquête ont donc été recueillis dans un contexte pédagogique et les résultats ne sauraient être généralisés en dehors de ce cadre. L'observation sur le temps long permet surtout l'étude approfondie de la conception du *newsgame*. Le contact prolongé avec les concepteurs permet d'observer les spécificités de leur travail.

1 Disponible à : http://www.lemonde.fr/primaire-parti-socialiste/visuel/2011/06/24/primaires-a-gauche-jouez-votre-campagne_1524806_1471072.html (consulté le 15 mars 2017)

Notre démarche se concentre sur la conception de jeux vidéo dans le domaine du journalisme, et non leur réception. Il s'agit d'inclure les « professionnels de l'information » dans l'étude d'une production « à l'intersection du journalisme et du jeu vidéo » (Mercier, Pignard-Cheyne, 2014). À partir du cas d'« Opposition Radioactive », nous souhaitons mettre en exergue les éléments qui permettent de caractériser le jeu vidéo comme technique d'écriture journalistique. Cette approche vise davantage à observer le *newsgame* tel qu'il se présente aux étudiants-journalistes qu'à l'isoler comme un genre parmi d'autres. Ouvrir la boîte noire du *newsgame* consiste à mener une étude de cas auprès des acteurs pour comprendre comment ils investissent ce format et contribuent à sa (dé)légitimation (Becker, Merllie, 2016, p. 83). Comment parviennent-ils ou non à s'approprier ce nouveau format ? Envisagent-ils le *newsgame* comme un outil d'écriture journalistique à part entière ou simplement comme un format permettant d'attirer de nouveaux lecteurs ? Quels sont les éléments qui permettent d'envisager le jeu vidéo comme un outil d'écriture journalistique ?

L'hypothèse défendue est que les *newsgames* sont une pratique journalistique à part entière dès lors qu'ils permettent au joueur de comprendre le fonctionnement de situations réelles représentées sous forme de jeu en les manipulant. En premier lieu, nous montrons qu'il ne suffit pas d'importer les codes du jeu au journalisme pour en faire une technique d'écriture. Nous détaillons ensuite une grille d'analyse de *newsgames* issue de nos travaux et qui se fonde sur l'articulation de trois pratiques d'écriture numérique : celle des supports journalistiques, de la structure de jeu, ainsi que de ses règles. Enfin, nous soulevons l'importance des outils techniques en abordant les contraintes et les détournements d'usage opérés par les journalistes.

Jouer l'actualité, une extension du journalisme ?

En France, le journalisme a traditionnellement construit son identité professionnelle « dans la filiation abâtardie de la politique et de la littérature » (Grevisse, 2014, p. 10). Aujourd'hui encore, l'image du journaliste qui manie la plume ou le clavier domine les représentations collectives. Pourtant, l'histoire de la profession atteste d'innombrables manières de concevoir et de pratiquer le journalisme qui participent à qualifier le travail journalistique – journalistes écrivains, éditorialistes, secrétaires de rédaction, correspondants internationaux, grands reporters, etc. (Ruellan, 1997). Si des critères ont été établis pour attester de leur professionnalisme (déontologie, intégrité, compétence technique), les journalistes entretiennent une certaine ouverture pour définir leur profession. Au fil du temps, des outils d'écriture qui n'appartenaient pas au journalisme ont pu l'intégrer et ainsi contribuer à la (re)définition de la profession. L'arrivée du numérique dans les rédactions constitue un exemple de cette dynamique d'extension des frontières de la profession et de sa reconnaissance (Singer, 2003).

Le journalisme peut donc se lire comme « un professionnalisme du flou » (Ruellan, 2007), à la fois guidé par des principes établis et ouvert à des pratiques et des tech-

niques nouvelles. Dans ce contexte, il nous paraît pertinent d'étudier en quoi le jeu vidéo est ou non perçu par les journalistes comme une technique d'écriture participant à définir la profession. L'essor du *serious game* qui marque le début de la décennie 2010 n'a pas échappé au journalisme. Défini comme une « application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game) » (Alvarez et al., 2012, p. 17), le *serious game* importe les codes du jeu dans différents domaines. En s'appliquant au journalisme, il devient *newsgame*, ayant pour promesse de mieux informer le lecteur. Il peut se lire comme une tentative de renouveler le lectorat de titres de presse en « crise » à travers de nouveaux supports interactifs (Blanchard et al., 2011). Pourtant, le journalisme n'a pas attendu le jeu vidéo pour devenir interactif, comme le montre bien le journalisme numérique. De nouveaux formats et de nouvelles pratiques sont apparues, telles que le *fact checking*, le *data journalism*, ou encore le webdocumentaire. La question se pose alors de déterminer ce qui fait la spécificité d'un jeu en tant que support d'information journalistique.

D'après Jacques Henriot (1989), un jeu se définit par une structure ludique et une attitude ludique. Pour qu'il y ait jeu, le support du jeu vidéo (la structure) ne suffit pas : il faut également que le joueur accepte et ait conscience de jouer (il doit adopter une attitude ludique). S'il se peut qu'un lecteur adopte une attitude ludique devant un webdocumentaire (Lavigne, 2016), il lui manque la structure ludique pour que l'on puisse parler de jeu. À l'instar de nombreux domaines, le journalisme semble conquis par le jeu. En étant l'objet de productions vidéoludiques, l'information journalistique est ludifiée, c'est-à-dire présentée sous forme de jeu. Or l'adjonction d'éléments *a priori* ludiques tels qu'un « système de points ou de récompenses ne peut suffire à faire d'une situation un jeu » (Bonenfant, Genvo, 2014).

Parce que le *newsgame* est « un vaste ensemble de travaux produits à l'intersection des jeux vidéo et du journalisme » (Bogost et al., 2010), il est nécessaire de voir comment les journalistes s'approprient ou non le jeu vidéo. De la même manière que d'autres professions ont rejoint le domaine du journalisme par le passé (pensons aux photographes ou aux cadres), il convient de mesurer si les tâches liées à la conception de jeux vidéo (*game design*) parviennent à s'insérer dans la profession. Sur ce point, « Opposition Radioactive » est particulièrement éclairant. Conçu dans un contexte de formation à la profession, le jeu propose au joueur d'incarner un communicant chargé de convaincre soit du bien-fondé ou de l'illégitimité du projet d'enfouissement de déchets radioactifs. Pour ce faire, le joueur doit prendre une série de décisions pour atteindre son but et gagner la partie. Il doit notamment prendre garde à ne pas trop radicaliser son discours au risque de perdre tout crédit envers ses interlocuteurs, qui ne sont autre que ceux du camp adverse. Autrement dit, le jeu propose d'explorer les logiques de la communication en contexte de controverse, c'est-à-dire une situation antagoniste composée d'un « complexe d'arguments opposés » (Rennes, 2016). L'objec-

tif est de comprendre de construire une stratégie de communication en vue de les rallier à notre point de vue. En concevant le jeu, les étudiants façonnent leur modèle professionnel du journalisme . En mettant en scène des communicants dans ORA, ils s'interrogent sur leur intégrité, la vérifiabilité de l'information, sa qualité, bref, autant de critères qui participent à définir la profession par les professionnels eux-mêmes. Ainsi le modèle professionnel se construit en confrontation avec celui – supposé et représenté sous forme ludique – des chargés de communication (Walter, 1995, p. p.13-15).

Interroger le *newsgame* comme pratique d'écriture revient non seulement à identifier les usages journalistiques qui peuvent être faits du jeu vidéo, mais également à mesurer la manière dont les journalistes qui l'utilisent le légitiment ou non dans la profession. Cette tension entre la légitimation et l'illégitimation du *newsgame* est ici étudiée à travers trois types d'écriture qui marquent la conception du jeu étudié.

L'écriture des supports journalistiques

Bien qu'il s'agisse d'un jeu vidéo, la vocation première d'ORA est de traiter un sujet d'actualité précis. En l'occurrence, les étudiants ont fait le choix de couvrir la question de la gestion des déchets radioactifs en France. Le sujet est d'actualité puisque l'Agence nationale pour la gestion des déchets radioactifs (Andra) souhaite la construction d'un centre de stockage sous-terrain (baptisé Cigéo) dans lequel seraient stockés 108 000 m³ de déchets radioactifs les plus dangereux². Comme dans toute enquête journalistique, le choix du sujet a occupé une place centrale et il est intéressant de voir qu'il a été guidé par le projet d'en faire un jeu vidéo. La thématique des déchets radioactifs semblait particulièrement adaptée pour un jeu vidéo aux yeux des étudiants, et en particulier l'opposition entre militants antinucléaires et porteurs du projet :

« Le fait d'avoir une opposition entre deux points de vue, c'est quelque chose qui est super facilité dans un jeu parce qu'il n'y a pas besoin de pousser le scénario à l'extrême pour comprendre un petit peu comment ça se passe. [...] » Hervé, entretien du 10 mars 2016³

La première étape du travail journalistique a été de mener l'enquête sur le sujet traité. Il s'agissait principalement d'identifier les personnes à contacter, rédiger les questions à poser en interview, et collecter un maximum de documentation sur le sujet. Dans ses prémices, l'écriture du *newsgame* n'a pas la forme d'un jeu mais d'une enquête journalistique. Parce que les étudiants ont reçu des cours sur les techniques journalistiques pendant tout un semestre, on peut supposer qu'ils se dirigent spontanément vers ce qu'ils pensent connaître le mieux. Bien qu'ils se définissent comme « touche à tout », le travail est réparti de sorte à ce que l'on identifie facilement ceux qui se chargent du

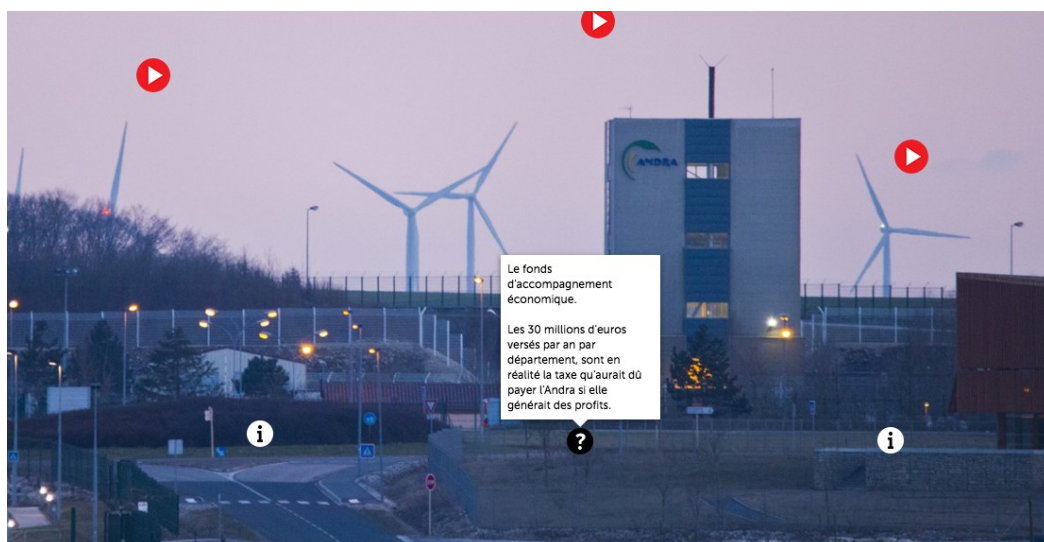
2 Les déchets nucléaires qui seraient entreposés dans Cigéo représentent 4% des déchets nucléaires français mais 99% de la radioactivité totale.

3 Les prénoms des interrogés ont été modifiés pour garantir leur anonymat.

son, de la photographie, de la caméra ou du web. Puisque l'enquête commence par fragments, les documents sont centralisés sur la plateforme de stockage en ligne *Google Drive*. Bien qu'un étudiant ait la charge de rédiger un article sur un sujet particulier, les autres membres du groupe effectuent les relectures et y apposent leurs commentaires et leurs modifications. Cependant, cette écriture collaborative ne vaut que pour les articles écrits tels que les compte-rendus ou les interviews, les reportages filmés ou sonores étant trop volumineux pour être stockés en ligne.

Les contenus sont rédigés dans le but d'être inclus dans le jeu. Ils ne détiennent pas d'angle particulier car c'est le jeu tout entier qui le déterminera. Il s'agit plutôt de fournir au joueur des éléments de compréhension pour aider l'aider à prendre des décisions dans le jeu. Bien qu'ils contiennent des informations importantes, les supports ne constituent pas le principal du jeu. Le joueur peut décider de continuer son chemin sans les consulter. Tout l'enjeu est de lui faire comprendre qu'il a intérêt à les consulter s'il veut progresser dans l'aventure. S'il répond à des questions techniques telles que la géothermie sans savoir ce dont il s'agit, le joueur prend le risque de perdre la partie en faisant un mauvais choix. Les contenus sont donc avant tout envisagés comme aide à laquelle le joueur peut se référer pour faciliter sa progression dans le jeu. En les consultant, il y obtient des éléments précieux pour continuer la partie mais également pour s'informer sur le sujet.

La consultation de ces contenus risque d'être rapide car elle interrompt le rythme du jeu. Conscients que le lecteur ne s'y attardera pas forcément, les étudiants ont fait le choix d'utiliser des outils numériques pour présenter l'information dont le joueur a besoin. Par exemple, le support traitant de l'implantation de Cigéo sur le territoire prend la forme d'une image interactive. Réalisée à l'aide de l'outil *ThingLink*, l'image présente des points sur des zones définies au préalable. En les survolant à l'aide de la souris, des bulles livrent des informations utiles au joueur.



Capture d'écran du format *Thinglink* chaque point rouge dévoile une information au survol de la souris.

L'enjeu consiste à inciter le joueur à consulter ces supports car ils contiennent des indices qui lui permettent de bien répondre aux questions qui lui sont posées, et *in fine* de s'informer sur la gestion des déchets nucléaires dans la Meuse. L'utilisation d'outils numériques tels que *ThingLink* ou encore les chronologies et les infographies interactives est un moyen de livrer au joueur l'information dont il a besoin. Paradoxalement, l'attrait visuel de ces technologies incitent à y passer plus de temps. C'est le cas par exemple des « *scroll immersive* », ces pages web qui présentent de longs articles avec de larges typographies censées faciliter la lecture ainsi que des photographies plein format.

Représenter la situation et ses logiques

« Opposition Radioactive » se présente sous la forme d'un jeu *point and click*. Le joueur doit déplacer le pointeur de sa souris tout autour de l'écran et cliquer pour obtenir des informations qui l'aident à progresser dans le jeu. Le jeu repose sur la logique du questionnaire à choix multiples, c'est-à-dire qu'il pose des questions au joueur qui s'accompagnent de plusieurs choix possibles. Pour y répondre, le joueur doit cliquer sur la réponse qui lui semble la plus adaptée pour continuer l'aventure.

Avant de nous intéresser dans le détail à ces choix et à leur place dans le *game design*, il convient de s'attarder sur la création du scénario. En effet, les jeux de type *point and click* font de « l'avancée du scénario un des enjeux centraux du *gameplay* » (Barnabé, 2014, p. 5). Entendue comme l'espace de possibles qui se donne à être expérimenté par un joueur dans une situation, la jouabilité d'ORA peut paraître limitée. Une fois qu'une question est posée, les possibilités se résument à chercher des éléments cliquables dans le décor pour obtenir de l'aide – ces derniers s'illuminent alors pour signaler qu'ils peuvent fournir quelque chose au joueur – ainsi qu'à survoler les réponses proposées avant de valider son choix par un clic.



Séquence de jeu comportant un contenu journalistique accessible en cliquant sur le symbole « ? » en haut à droite.

L'intérêt du jeu réside non pas dans sa jouabilité mais dans sa narration, c'est-à-dire sa capacité à dérouler une histoire avec ses personnages et ses rebondissements. L'écriture du scénario est importante en cela qu'elle est l'outil qui permet au journaliste de livrer au joueur sa vision du réel. C'est aussi un moyen de se défaire du rôle de journaliste pour endosser celui de *game designer*. Parce qu'ils avaient recours à la fiction, les étudiants ne se percevaient plus seulement comme des journalistes. Dans le jeu, l'Andra devient l'Arda, une société fictive chargée de gérer les déchets radioactifs, et les noms des personnes interrogées sur le terrain s'effacent au profit de catégories plus larges tels que « un antinucléaire » ou « un chargé de communication ». Ainsi la fictionnalisation du jeu peut se voir comme une manière de se protéger en tant que journaliste. Il est par ailleurs intéressant de constater que le recours à la fiction aboutit à une certaine liberté dans l'écriture que ne s'autorisent pas tous les étudiants lorsqu'ils écrivent des supports journalistiques. Le point de vue des uns est des autres sur l'enfouissement des déchets radioactifs est davantage débattu lors des séances d'écriture collective du scénario que lors de la conception des supports journalistiques.

La question de la subjectivité est un autre point important de la conception d'ORA discuté entre les étudiants et leurs enseignants. Évoqué dès le début du projet, le problème de l'objectivité journalistique a été éludé par la construction dialectique du jeu qui propose d'incarner soit le camp des « antinucléaires » soit celui des « porteurs de projet » avant de lancer une partie. Donner le choix au joueur d'explorer les deux camps en opposition suffirait à atteindre l'objectivité : dans le meilleur des cas, le joueur prendrait le temps d'incarner les deux personnages et aurait tous les éléments pour s'informer.

Signaler et justifier l'erreur

La subjectivité du journaliste se pose aussi à travers la validation des réponses du joueur. La progression est mesurée par une jauge de niveau sur la droite de l'écran. Si la réponse choisie est jugée bonne celle-ci glisse vers le vert. En cas de mauvaise réponse, la jauge chute vers le rouge. Pour continuer la partie, le joueur doit éviter la zone rouge. En effet, chaque chapitre du jeu garde en mémoire la position précédente de la jauge. Si celle-ci est déjà au rouge et que le joueur choisit une mauvaise réponse, la partie s'arrête et il a la possibilité de la recommencer pour essayer d'aller plus loin (il s'agit du célèbre écran de *game over*). Afin de ne pas décourager trop vite le joueur, la signalisation de l'erreur s'effectue de manière graduée. Un mauvais choix est signalé par des signes dans l'interface : un pouce rouge tourné vers le bas apparaît au-dessus de la jauge de niveau, son curseur baisse, et le visage du personnage qui nous pose des questions exprime la colère par exemple. Si le joueur accumule les mauvais choix, alors il atteint le *game over*. Derrière chaque choix présenté se cache en fait un style de communication pour répondre au problème posé. C'est donc l'adéquation du style de

communication avec la situation qui est évaluée. La séquence d’ouverture du cinquième chapitre ci-dessous illustre bien l’interaction entre la situation, les réponses possibles et la jauge de niveau. Alors que nous incarnons un chargé de communication en faveur de l’enfouissement des déchets nucléaires, un militant nous aborde au cours de notre exposition sur le sujet. Les trois solutions qui s’offrent à nous représentent trois styles de communication : la première vise à apaiser la situation, la deuxième vise à affirmer notre avis de chargé de communication, et la dernière est plus radicale car elle nous conduit à éviter le dialogue. À noter la présence du pouce rouge en haut de la jauge de niveau qui indique ici non pas une perte de points mais une situation de stress. Il nous indique que la situation est tendue et que, malgré nos convictions personnelles ou notre tentation à vouloir éviter le débat, nous avons tout intérêt à choisir une des deux premières réponses. Si nous ne répondons pas dans les secondes qui suivent la question, le militant ajoute de la pression en disant « Vous allez me répondre enfin ! ».



Séquence d’ouverture du chapitre 5. À noter la pression exercée sur le joueur dans l’image au centre. La jauge de niveau à droite de l’écran donne un feedback au joueur.

La finalité d’ORA étant d’informer le joueur, les conséquences de ses choix doivent lui être expliquées, surtout lorsque ces derniers mènent à un échec voire à un *game over*. La difficulté est alors d’expliquer au joueur pourquoi sa réponse est fautive non pas en fonction des opinions personnelles du journaliste mais en fonction de la logique du personnage qui est incarné. « Pour qu’un jeu en soi vraiment un, les conséquences doivent rester dans le monde ludique » (Kellner, 2013, p. 382). Justifier qu’une réponse est mauvaise ne peut se faire qu’à travers la logique du personnage à travers lequel le joueur choisit sa réponse. En effet, si le journaliste affirme qu’une réponse est fautive en fonction de ses convictions personnelles, les conséquences de la situation ludique sortent du jeu. Cela revient à vouloir convaincre le joueur de penser le problème des déchets nucléaires conformément aux valeurs du journaliste qui conçoit le jeu et non à celles du personnage qui est incarné. L’objectif n’est pas de convaincre le joueur qu’une solution est « meilleure » qu’une autre, mais de lui faire prendre des décisions cohérentes par rapport à la situation ludique. Les justifications de fin de partie représentent donc moins des sanctions que des explications de l’écart entre la réponse choisie et le rôle du personnage.

Cette distinction peut paraître marginale, mais elle nous semble au contraire fondamentale pour un jeu vidéo dont la finalité est d’informer le joueur. En effet, la per-

ception des rôles à incarner (militant antinucléaire ou chargé de communication à l'Andra) est directement inspirée des situations auxquelles se sont confrontés les journalistes sur le terrain. Par exemple, le fait que des géologues indépendants démontrent que le sol de Bure ne convient pas à l'enfouissement de déchets nucléaires a été vécu par les journalistes lorsqu'ils interrogeaient des opposants et que ces derniers ont mentionné de telles études. Ainsi le jeu devient un récit de la controverse des déchets radioactifs tels que les journalistes l'ont perçue et vécue. Les justifications prennent donc appui sur les objectifs des personnages établis sur la base d'informations récoltées au fil de l'enquête. Ce n'est pas la réponse du joueur en elle-même qui est évaluée mais sa pertinence par rapport à la cause qui est défendue et construite par le personnage. L'attitude ludique consiste donc à se défaire de ses convictions personnelles sur la gestion des déchets radioactifs et d'accepter de faire des choix en fonction du personnage que l'on incarne. Les justifications de l'erreur sont donc particulièrement importantes car elles aident le joueur à adopter cette attitude ludique. En outre, elles lui permettent de recommencer le chapitre auquel il a échoué pour choisir les réponses les plus cohérentes par rapport à la situation de jeu. La justification de l'erreur agit donc moins comme une sanction que comme une aide pour que le joueur, en manipulant le jeu vidéo, comprenne les mécanismes de la controverse et de la circulation d'arguments. Cette manipulation s'effectue au cours de différentes tentatives et au prix de différents échecs. Ces derniers sont « une nécessité du médium » vidéoludique qui devient alors une simulation de la réalité : « nous [le] reconna[issons] en tant que jeu parce que nous savons que nous pouvons toujours recommencer »⁴ les choses (Frasca, 2003, p. 225).

La jouabilité des *newsgame* est différente des jeux de divertissement en ce sens qu'il existe toujours un chemin, c'est-à-dire une combinaison de choix, qui permet d'accéder plus facilement à la fin du jeu et *in fine* gagner la partie. Par exemple, en tant que communicant mes chances de gagner sont plus élevées si je choisis les réponses qui m'amènent à dialoguer avec les opposants plutôt qu'à les ignorer (auquel cas j'attendrai le *game over*). L'analyse de *newsgames* doit donc identifier et décrire les successions de décisions qui permettent de gagner plus vite une partie. La portée éditoriale du jeu vidéo réside dans l'injection de biais ludiques qui, lorsque l'on les comprend, permettent d'avancer plus rapidement. En indiquant au joueur qu'une stratégie permet de gagner plus facilement que les autres, le journaliste-*game designer* indique que les choses se passent ainsi dans la réalité. Par la conception de *game plays* volontairement bancals, le jeu vidéo permet donc au journaliste d'affirmer son point de vue sur le sujet traité.

4 Ma traduction : « In a game, going through several sessions is not only a possibility but a requirement of the medium. Games are not isolated experiences: we recognize them as games because we know we can always start over. »

« Hacker » les outils du journaliste

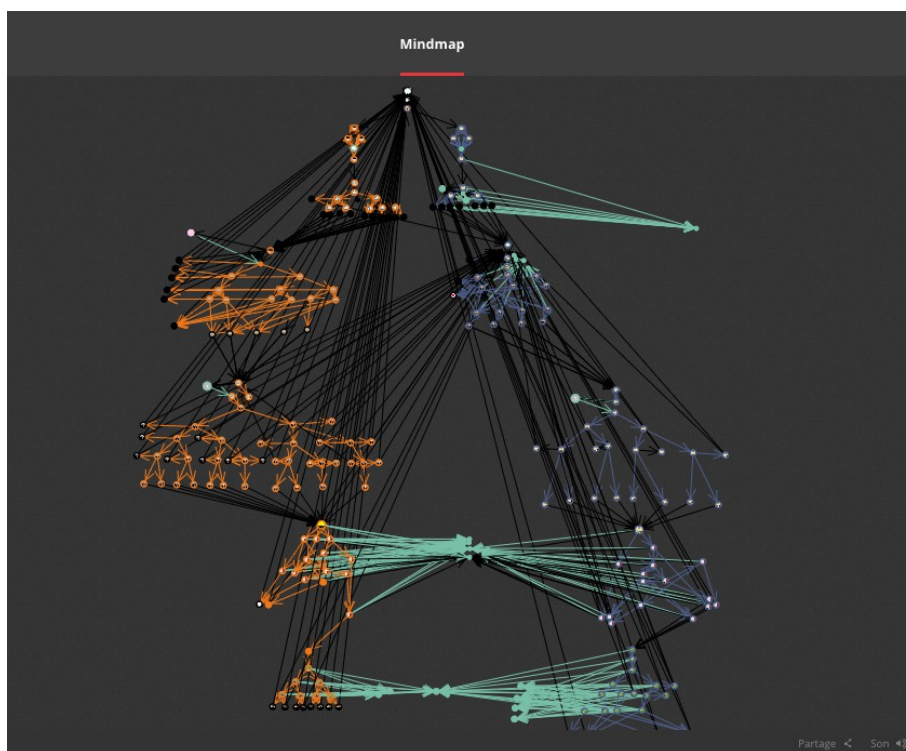
Il nous semble important de soulever l'importance des outils techniques pour réaliser un jeu vidéo dans le domaine journalistique. On le sait, cette question interroge la pérennité des ressources créées à partir d'outils qui appartiennent à des sociétés privées. Si l'outil disparaît faute de succès, il emporte avec lui l'ensemble des productions qu'il nous a permis de concevoir. Le problème se pose également d'un point de vue politique, lorsque par exemple les journalistes utilisent des logiciels de Google ou Facebook qui peuvent accéder directement aux informations. Dans la conception d'un *newsgame*, les journalistes doivent faire preuve d'une certaine inventivité en mobilisant des outils qui ne sont *a priori* pas adaptés pour concevoir des jeux vidéo.

La popularité du webdocumentaire est telle qu'elle entraîne le développement d'une offre conséquente de services et de logiciels pour les concevoir (Dufflo, 2012). Parmi cette offre, le master Journalisme et médias numériques de Metz avait choisi *Klynt*. Son interface paraît familière à quiconque ayant déjà manipulé des logiciels de montage audiovisuel. Le webdocumentaire qui est conçu s'affiche au centre de l'écran sous la forme de séquences qui représentent les documents qui le composent (documents audio, vidéos, pages web, images, etc.). Ces séquences sont liées entre elles par des liens hypertextes. Il est ainsi possible de voir facilement dans à quelle partie du webdocumentaire se rattachent l'ensemble des contenus. Des panneaux à gauche et à droite de l'écran donnent accès à des fonctionnalités d'édition pour importer du contenu existant sur son ordinateur, insérer du texte, etc. À l'intérieur d'une séquence, plusieurs éléments peuvent s'enchaîner : le titre de la page peut apparaître, puis une image, ainsi qu'un lien hypertexte pour revenir à l'accueil par exemple. L'ordre et le temps d'apparition de ces éléments peuvent être définis dans une ligne chronologique (*timeline*).



Interface de création de séquence. Les éléments sont directement importés dans l'aperçu au centre de la fenêtre. L'échelle de temps en bas de l'écran permet de définir l'apparition chronologique des éléments dans la séquence.

Ce type de logiciel est efficace pour créer des documents interactifs relativement simples. Si un webdocumentaire peut être dense, sa construction demeure lisible dans l'interface de conception car tous les contenus sont reliés à l'écran de départ. Dans un jeu vidéo, il est rare que le joueur revienne fréquemment à l'écran de départ. Dans *ORA*, celui-ci ne s'affiche que lorsque le joueur décide de démarrer une partie ou d'en recommencer une après qu'il ait échoué et soit arrivé à un *game over*. Le jeu vidéo requiert avant tout d'établir des liens de cause à effet entre différents éléments de l'interface. Par exemple, la jauge de points doit augmenter lorsqu'une bonne réponse est choisie. En informatique, ces liens sont appelés conditions : un ou plusieurs éléments évoluent d'une façon prédéterminée si un bouton est activé. Or Klynt et ses équivalents ne permettent pas l'introduction de conditions et de variables dans le code. Les étudiants ont dû donc faire avec les contraintes de leur outil et reproduire ce qu'aurait pu leur permettre de réaliser un logiciel de conception de jeux vidéo et des langages informatiques hors de portée. La moindre évolution de la barre de niveau impliquait donc de dupliquer la même scène pour changer la position du curseur. Chaque scène du jeu est donc multipliée par le nombre d'évolutions possibles de la barre de niveau, ce qui produit un maillage complexes de connexions. Par le truchement de bricolages successifs, l'équipe a donc détourné Klynt de son usage initial⁵ (De Certeau, 2010, p. 252).



Visualisation du jeu sous forme d'arborescence

5 « On a complètement hacké Klynt », nous confie un étudiant en entretien.

Cette appropriation particulière de l'outil contraint non seulement l'écriture – il faut faire avec les contraintes techniques – mais influe les représentations du sujet qui est traité. À mesure que l'heure du rendu du projet avançait, les étudiants développaient le réflexe d'écrire directement leur enquête avec Klynt. La question n'était plus seulement de savoir quels sujets traiter et quels personnes interviewer. Elle était de déterminer si telle situation pouvait être traduite en séquence de jeu dans un premier temps – quelles seraient les réponses possibles, les points à donner, les justifications à apporter ? – mais également s'il était possible de concevoir techniquement cette séquence. Ainsi Klynt peut se voir comme un architecte (Jeanneret, Souchier, 2005) en ce sens que la forme et les contraintes de l'outil orientent les pratiques d'écriture numérique et la production finale. Il oriente également la représentation de l'enquête par les journalistes qui perçoivent leur écriture comme un réseau interconnecté de scènes liées par un scénario auquel viennent se greffer des contenus journalistiques.

Conclusion

Cet article s'est attaché à démontrer la pertinence d'une analyse du *newsgame* en tant que pratique d'écriture plutôt qu'en tant que format défini. Nous avons souligné les interrogations que soulève l'introduction du jeu dans les rédactions, notamment en ce qui concerne la définition des journalistes en tant que groupe professionnel. Lorsqu'ils conçoivent un jeu vidéo, les journalistes ne perçoivent plus forcément comme tels alors même qu'ils expérimentent une forme d'écriture de journalisme numérique. Une explication de cette tendance tient peut-être à ce que le développement de *newsgames* s'inscrit dans le cadre de stratégies éditoriales transmédia dans lesquelles le jeu n'occupe pas toujours une place centrale aux côtés d'autres écritures journalistiques telles que le film documentaire, le livre enquête, ou le reportage photographique. Sortir le *newsgame* du transmédia permettrait peut-être de légitimer le jeu vidéo comme une pratique d'écriture journalistique à part entière.

La portée des résultats est toutefois à relativiser dans la mesure où ils concernent un public d'étudiants en formation de journalisme à l'université. Néanmoins, notre analyse du jeu *ORA* et de sa conception permet de dresser quelques pistes exploratoires pour l'analyse de productions vidéoludiques développées à des fins éditoriales.

Lorsqu'ils se donnent pour objectif d'informer, les jeux vidéo sont des situations ludiques dans lesquelles les joueurs peuvent tester le fonctionnement de certains mécanismes du « réel ». En jouant à *ORA*, nous apprenons comment se défendent des causes et des arguments dans la controverse liée aux déchets radioactifs. C'est en expérimentant les limites du jeu que ce dernier nous informe sur le fonctionnement du système qu'il nous donne à expérimenter.

La conception d'un tel cadre d'expérimentation prend appui sur trois types d'écriture :

- celles des supports journalistiques, qui permettent d'aider le joueur à choisir une bonne réponse. Il est à noter que ces supports (articles, vidéos, etc.) peuvent ne pas être consultés au cours d'une partie. Il s'agit d'une aide ponctuelle et facultative. Ainsi les informations factuelles ne constituent pas le principal de l'information dans les *newsgames* qui misent avant tout sur l'expérimentation et la manipulation du jeu ;
- la situation ludique, qui, avec le scénario et la construction de personnages, permet au joueur de prendre part à une situation fictive inspirée de faits réels ;
- le *gameplay*, c'est-à-dire la logique du jeu. Il s'agit d'identifier les comportements à valoriser et ceux à sanctionner. Au-delà de l'attribution de « bons points », le *game play* est un outil d'écriture en cela qu'il permet au journaliste d'indiquer au joueur ce qu'il pense être la stratégie la plus facile, et donc la plus proche du réel, pour atteindre son objectif.

Dans ce modèle d'analyse de l'écriture vidéoludique à des fins journalistiques, il nous semble nécessaire d'étudier le rôle de l'erreur. Contrairement aux jeux de divertissement, l'objectif est moins de gagner la partie que d'expliquer au joueur le fonctionnement d'une situation ou d'un sujet – en l'occurrence la controverse sur les déchets radioactifs. Signaler et expliquer l'erreur revient à montrer au joueur comment le journaliste concepteur du jeu perçoit la situation sur la base des éléments qu'il a récoltés au fil de son enquête⁶. Le « déséquilibre » des *gameplays* est aussi à considérer dans la grille d'analyse de *newsgames*. Si des stratégies mènent plus facilement que d'autres à la victoire, cela signifie que le journaliste indique au joueur que la situation ou le sujet (traité ici sous forme de jeu) fonctionne de cette manière dans le réel.

Bibliographie

ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien, RAMPNOUX, Olivier, JESSEL, Jean-Pierre, FAUQUET-ALEKHINE, Philippe et RATTI, Claudia, 2012. *Introduction au serious game*. Paris : Questions théoriques. Lecture > Play. ISBN 978-2-917131-22-0.

BARNABÉ, Fanny, 2014. Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? In : *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège* [en ligne]. novembre 2014. [Consulté le 12 mars 2017]. Disponible à l'adresse : <http://hdl.handle.net/2268/173892>.

BECKER, Howard S. 2016. *La bonne focale: de l'utilité des cas particuliers en sciences sociales*. Paris : la Découverte. Grands Repères Guides. ISBN 978-2-7071-8846-5.

BLANCHARD, Gersende, LAMY, Aurélia et USEILLE, Philippe, 2011. Journalisme et jeux vidéo : un public en invention. In : *Les cahiers du journalisme* [en ligne]. 2011.

⁶ Pour plus d'éléments sur la place de l'erreur dans les jeux éditoriaux, voir notamment (Maurin, 2010)

Vol. 22-23. [Consulté le 28 février 2017]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01282590>.

BOGOST, Ian, FERRARI, Simon et SCHWEIZER, Bobby, 2010. *Newsgames: journalism at play*. Cambridge : MIT Press. ISBN 978-0-262-01487-8. GV1469.3 .B64 2010

BONENFANT, Maude et GENVO, Sébastien, 2014. Une approche située et critique du concept de gamification. In : *Sciences du jeu* [en ligne]. 24 octobre 2014. n° 2. [Consulté le 7 février 2017]. DOI 10.4000/sdj.286. Disponible à l'adresse : <https://sdj.revues.org/286>.

DE CERTEAU, Michel, 2010. *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*. Nouvelle éd. Paris : Gallimard. Folio essais, 146. ISBN 978-2-07-032576-4.

DUFLO, Simon, 2012. *L'émergence d'outils SaaS (Software As A Service) de Storytelling interactif et Rich Media en 2011* [en ligne]. Thèse professionnelle. Paris : Ina-Sup & Télécom Paris Tech. Disponible à l'adresse : http://simonduflo.com/these_pro_duflo_2012_janv_20_PUBLIC.pdf.

FRASCA, Gonzalo, 2003. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In : WOLF, Mark J. P. et PERRON, Bernard (éd.), *The video game theory reader*. New York : Routledge. p. 221-235. ISBN 978-0-415-96578-1. GV1469.3 .V57 2003

GREVISSE, Benoît, 2014. *Écritures journalistiques : stratégies rédactionnelles, multimédia et journalisme narratif* [en ligne]. Bruxelles : De Boeck. [Consulté le 16 mars 2017]. ISBN 978-2-8041-8533-6.

HENRIOT, Jacques, 1989. *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. Paris : José Corti Éditions.

JEANNERET, Yves et SOUCHIER, Emmanuel, 2005. L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran. In : *Communication et langages*. 2005. Vol. 145, n° 1, p. 3-15. DOI 10.3406/colan.2005.3351.

KELLNER, Catherine, 2013. Les Serious Games ne sont pas des jeux ! In : MORELLI, Pierre, PIGNARD-CHEYNEL, Nathalie et BALTAZART, Didier (éd.), *Publics et pratiques médiatiques 8^e Colloque international EUTIC 2012, le réseau européen et interdisciplinaire sur les Enjeux et Usages des TIC: actes du colloque de Metz, 17-18-19 octobre 2012* [en ligne]. Metz : Ed. du Centre de recherche sur les médiations. p. 377-386. [Consulté le 2 mars 2017]. Disponible à l'adresse : <http://fr.calameo.com/read/000302261fb79056c10d7>.

LAMY, Aurélia et USEILLE, Philippe, 2012. Ecran vidéoludique et journalisme : vers de nouvelles pratiques informationnelles. In : *MEI*. 2012. n° 34, p. 121-131.

LAVIGNE, Marine Bénézech et Michel, 2016. Jouer le documentaire. In : *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel* [en ligne]. 10 janvier 2016. n° 12. [Consulté le 7 février 2017]. DOI 10.4000/entrelacs.1841. Disponible à l'adresse : <https://entrelacs.revues.org/1841>.

MAUCO, Olivier, 2011. La mise en jeu des informations : le cas du *newsgame*. In : *Les Cahiers du journalisme*. 2011. n° 22/23.

MAURIN, Florent, 2010. Jeu vidéo : « Je perds donc je pense ». In : *Le Monde.fr* [en ligne]. 15 juillet 2010. [Consulté le 14 mars 2017]. Disponible à l'adresse : http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html.

MERCIER, Arnaud et PIGNARD-CHEYNEL, Nathalie, 2014. Mutations du journalisme à l'ère du numérique : un état des travaux. In : *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. 1 juillet 2014. n° 5. [Consulté le 28 février 2017]. DOI 10.4000/rfsic.1097. Disponible à l'adresse : <https://rfsic.revues.org/1097>.

RENNES, Juliette, 2016. Les controverses politiques et leurs frontières. In : *Études de communication. langages, information, médiations*. 1 décembre 2016. n° 47, p. 21-48. DOI 10.4000/edc.6614.

RUELLAN, Denis, 1997. *Les «Pro» du journalisme. De l'état au statut, la construction d'un espace professionnel* [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes. [Consulté le 16 mars 2017]. Res publica. ISBN 978-2-7535-3936-5. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pur/24592>.

RUELLAN, Denis, 2007. *Le journalisme ou Le professionnalisme du flou*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble. ISBN 978-2-7061-1401-4.

SINGER, Jane B., 2003. Who are these Guys?: The Online Challenge to the Notion of Journalistic Professionalism. In : *Journalism*. 1 mai 2003. Vol. 4, n° 2, p. 139-163. DOI 10.1177/146488490342001.

WALTER, Jacques, 1995. *Directeur de communication : les avatars d'un modèle professionnel*. Paris : Éd. L'Harmattan. ISBN 978-2-7384-3658-0.