



**HAL**  
open science

## Entre ASMR et prisons dorées, le cas des idle games

Esteban Giner

► **To cite this version:**

Esteban Giner. Entre ASMR et prisons dorées, le cas des idle games. 2017, pp.[En ligne]. hal-01759821

**HAL Id: hal-01759821**

**<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01759821>**

Submitted on 23 May 2018

**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.

# Entre ASMR et prisons dorées, le cas des Idle-games

*Esteban Giner, CREM, Université de Lorraine*

Les *idles-games* sont des jeux vidéo principalement sur smartphone et se sont développés depuis l'avènement de ces derniers. Le premier auquel nous pouvons penser est *cookie clicker* mais aujourd'hui, le genre s'est développé afin de proposer des expériences vidéoludiques plus variées, au moins concernant les aspects graphiques. Je prends donc le temps d'écrire et d'énoncer les quelques idées que j'ai développées ici et là sur ce genre et plus précisément, à partir de mon expérience sur *Tap Tap Fish*, un jeu sur smartphone particulièrement beau je trouve.

La mécanique centrale d'un *idle-game* est de cliquer ou de tapoter son écran. Il s'agit bien plus de ce second geste pour l'expérience que je relate. Ainsi, depuis que j'ai commencé à jouer à *Tap Tap Fish*, j'ai donc tapoté mon écran de smartphone presque 50 000 fois sur une durée effective de jeu qui doit être aux alentours de sept ou huit heures. Cependant, ce serait une erreur de supposer que ces jeux ne se résument qu'à cela. En effet, il semble que les mécaniques intègrent de plus en plus, et de manière assez fine, la prise en compte du temps puisqu'ils demandent aux joueurs d'alterner des phases de jeux à des phases de non-jeu (ou d'attente). De plus, ils demandent une certaine finesse de gestion, tout à fait discutable éthiquement. Je vais donc prendre le temps de résumer ici ma pensée.

## Réencaster les *idle-games* dans le genre du jeu de rôle

Outre le tapotement, il me semble nécessaire de regarder ce qu'il se passe effectivement *ingame* afin de comprendre pourquoi nous jouons à ces jeux. Les *idle-games* permettent aux joueurs d'améliorer une situation initiale par l'augmentation de statistiques. Ainsi, plutôt que le tapotement, je définirai ces jeux comme des objets dont la mécanique centrale est l'accumulation. Le terme que j'emploie n'est pas neutre et s'inscrit directement dans une lecture économique, au sens de la pensée économique, du *game design*. Dès lors, finalement, les *idle games* et particulièrement *Tap Tap Fish* sont particulièrement proches des jeux de rôle dont les mécaniques centrales concernent elles-aussi l'amélioration des statistiques d'un avatar. Ce qui, entre nous, n'est qu'une reformulation du processus d'accumulation (d'argent, de points d'expérience, etc.).

Dès lors, je suis clairement en train d'aligner les *idle-games*, ce à quoi l'on pourrait m'attaquer. Or, je vois déjà des jeux de rôle considérés comme tels mobiliser la mécanique du tapotement. La frontière est de fait bien plus poreuse que l'on pourrait croire au début. De même, ce tapotement cache finalement un phénomène capitalistique, ce qui reste globalement dans la lignée des mécaniques employées par les jeux de rôle. C'est pourquoi j'aurai tendance à considérer les *idles-games* que je vois passer comme une forme particulière du jeu de rôle. Il ne reste alors plus qu'à définir ses contours. A partir de mes observations concernant *Tap Tap Fish*, il me semble que ces jeux représentent la forme la plus dépouillée des RPG, celle dans laquelle il n'y a absolument aucun habillage, aucune fioriture. Dans un jeu de rôle standard, le processus d'accumulation prend des chemins détournés : le joueur doit se battre ou réaliser des quêtes afin d'accumuler. Les *idle-games* se débarrassent de ces contraintes pour faire un lien direct entre les actions du joueur et la finalité d'accumulation qui finira par devenir chrématistique.

Ainsi, je définis les *idle-games* (ou dans leur version française, plus directe je trouve : les jeux incrémentaux) de la façon suivante : il s'agit d'une forme particulière du jeu de rôle dans lequel l'action du joueur a un impact direct et immédiat sur l'accumulation de valeurs. Je ne rapproche donc pas *Tap Tap Fisch* comme un jeu proche du genre RPG mais je postule qu'il s'agit avant tout d'un RPG. *De facto*, je considère les jeux incrémentaux non pas comme un genre particulier mais comme un sous-genre du jeu de rôle.

Un dernier élément qui semble important à propos du *game design* de ces jeux concerne l'emphase portée sur la gestion du temps entre moments de jeu et moments de non-jeu. En effet, comme je le soutiens, les *idle-games* sont des RPG dénués de tout ce qui entrave le lien entre le joueur et l'accumulation de valeurs. Dès lors, les moments durant lesquels le joueur « n'accumule » pas se résument à patienter. Patienter par exemple que l'on soit à nouveau autorisé à accumuler. C'est le cas dans de nombreux jeux qui proposent des systèmes de *cooldown*. Par exemple, après utilisation d'un pouvoir dans *Tap Tap Fish*, celui-ci devient inaccessible au joueur pendant une période de temps plus ou moins défini. S'en suit alors un ensemble de choix à réaliser afin de maximiser les gains. Si au début, les choix du joueur ne sont pas les plus efficaces, en jouant, ce dernier va ébaucher les meilleures stratégies lui assurant la plus grande efficacité de son comportement. Une fois le tapotement compris et intériorisé, c'est donc sur la gestion du temps que ses efforts vont se concentrer et c'est sur ce

point que les *idle-games* comme *Tap Tap Fish* interrogent la moralité du comportement vidéoludique du joueur.

## Ethique des *Idle Games*

Comme je le disais plus tôt, les jeux incrémentaux sont des RPG qui ne se tracassent pas pour embellir ce qui concentre l'essence de leur gameplay. Dès lors, ils sont particulièrement intéressants pour le chercheur que je suis puisqu'ils me permettent de constater certaines hypothèses que je soutiens. La première est que les joueurs jouent principalement, en occident, avec des reproductions ludiques du système capitaliste et colonialiste. Encore une fois, il ne s'agit pas de dire que c'est une bonne ou une mauvaise chose mais bien de définir ce que nous faisons. Il me semble donc qu'en tant que joueur, nous adoptons une attitude très proche de celle de l'agent économique cherchant à maximiser sa satisfaction par n'importe quel moyen. La deuxième hypothèse est que les réflexions que se font les joueurs peuvent aussi être envisagées comme des calculs coûts-avantages. C'est à ce niveau qu'il nous est alors permis d'interroger les incohérences morales que l'on peut constater entre le système moral et les comportements adoptés par le joueur. L'une des incohérences que j'ai constatée dans ma façon de jouer à *Tap Tap Fish* est que si de manière général, je réprovoe la présence de publicités dans les jeux gratuits, j'ai visionné un grand nombre de messages publicitaires volontairement en jouant. La raison est simple : visionner des publicités me donne accès à des avantages et des bonus *ingame*. *De facto*, j'étais incité à adopter un comportement que je considère normalement immoral parce que le jeu me valorisait si je me pliais à ses demandes. J'ai donc, à un moment de mon activité, décidé qu'il était plus intéressant de visionner ces publicités dans le but d'obtenir les contreparties proposées et plus rapidement. Pour résumer ce qu'il s'est passé, j'ai donc tordu mon système moral afin d'intégrer un comportement auparavant immoral dans les comportements que je considère dorénavant acceptables. Éthiquement, il me semble que cette observation est lourde de sens? En effet, j'ai écarté mon système moral sous couvert que « ceci est un jeu » ou du moins, j'ai modifié mon système moral de sorte à ce qu'il englobe les comportements immoraux que j'avais précédemment. En rendant mon système plus flexible, j'ai pu à nouveau rendre cohérent mes représentations avec mon comportement.

Il me semble que je tiens là un phénomène qui serait particulièrement intéressant à observer dans le futur et dans le cadre de mes recherches. C'est probablement un phénomène qui a déjà été observé par d'autres chercheurs je pense – comme Sicart mais aussi Genvo au niveau

francophone. Je formule donc ici que les apprentissages faits dans le cadre d'un jeu vidéo va potentiellement créer des incohérences entre les nouveaux comportements des joueurs et leurs systèmes de représentations et moraux. Dès lors, ce dernier suivra un processus, qu'il faudra définir, afin d'intégrer ces nouveaux comportements afin de leur donner un statut « moraux » comparativement à leur précédent statut « d'immoraux ».

Pour le résumer simplement, je postule qu'il n'y a pas besoin de modifier son système moral pour adopter un nouveau comportement puisque de toute façon, la morale se définit après l'apparition du comportement. Je suis preneur si le lecteur a des références à me partager sur ce sujet.

## Redéfinir les comportements liés aux *idle-games*.

L'une des choses passionnantes qu'il m'a été possible d'observer en jouant à *Tap Tap Fish* est la lecture économique que nous pouvons en faire. Cela vient donc nourrir, à côté de mes recherches inscrites en sciences de l'information et de la communication, mon objectif de mobiliser la pensée économique dans l'étude du *game design* et son réencastrement dans les *game studies*. Ces lectures « économiques » que je propose sont en somme des petits plaisirs coupables mais je suppose qu'elles peuvent apporter quelques éléments de réflexions.

Très vite, en jouant, on comprend que le tapotement ne se fait avec rigueur qu'au début du jeu puisque nous allons pouvoir dépenser les points obtenus dans deux types de statistiques-ressources : soit celles qui améliorent notre pseudo-avatar (une pierre créatrice de vie aquatique, cf l'image d'en-tête), soit celles qui améliorent les différents éléments de décoration de notre espace aquatique. En termes de *gameplay*, la distinction est majeure puisque les premières caractéristiques se réfèrent à l'obtention de points en tapotant et les secondes se réfèrent aux points obtenus automatiquement. Les dernières sont uniquement esthétiques. Enfin, le joueur a la possibilité de créer des poissons qui ont pour effet de décupler le rendement des différents éléments présentés du jeu. Le joueur doit donc choisir entre les éléments qui vont lui permettre d'obtenir plus de points et ce, afin de pouvoir dépenser ses nouveaux points dans d'autres éléments.

J'ai essayé de décrire sans trop utiliser un vocabulaire économique mais peut-être que le lecteur remarquera que je viens de faire la description d'un cycle normal d'investissements et de retours sur investissements. Autrement formulé, je viens de décrire un processus de

production normal d'une entreprise d'inspiration capitaliste dans laquelle le joueur incarne finalement un actionnaire. L'objectif de *Tap Tap Fish* est donc, dans ce cadre, de faire un arbitrage entre soit investir dans un capital assurant un rendement automatique (une rente, un dividende) ou dans le travail (la création de valeur issue du tapotement). On peut y voir une forme de choix dans l'exploitation que nous souhaitons développer : on a le choix entre travailler nous-mêmes ou faire faire.

De même, les pouvoirs utilisables par les joueurs peuvent aussi être envisagés comme des méthodes d'organisation du travail. Par exemple, le pouvoir « éruption volcanique » crée pendant une courte période de temps un rush de production. On est proche d'un système AGILE voire stakhanoviste. Enfin, les derniers choix restant aux joueurs concernent l'habillement ou l'esthétique de l'aquarium du joueur. On peut finalement traduire cela comme une façon qu'ont les actionnaires de se rémunérer en dividende en retirant une partie de la valeur produite du circuit de production (puisqu'ils ne le réinjectent pas dans les moyens de production). On pourrait même y voir une nuance chrématistique à cette façon de jouer dans le sens où le joueur finit par accumuler uniquement pour le plaisir d'accumuler.

La dernière chose qui m'a beaucoup fait rire concerne le phénomène d'hyperinflation présent dans le jeu. En effet, à chaque dépense que le joueur fait, le prix des améliorations suivantes augmente substantivement. Ce prix augmente car les moyens de production du joueur deviennent perpétuellement plus efficaces : il se produit dans le jeu une reproduction d'une courbe de progrès technologique. Ainsi, comme le joueur produit « plus » d'unités de valeur, la valeur individuelle de chaque unité diminue. Il s'opère donc un rééquilibrage des prix. Encore heureux que le joueur est capable de produire plus car sinon, il ne pourrait plus acheter de "biens". Ainsi, le discours implicite transmis dans le jeu est aussi celui d'un discours en faveur de l'idée d'une croissance perpétuelle, chose qui dans la vie semble relativement discutable.

## Conclusion

Il semble, pour ma part, que j'ai atteint les limites de *Tap Tap Fish*. Il est vrai que je me suis clairement amusé dessus mais ne faut-il pas finalement y voir un problème lorsque l'on s'aperçoit que les mécaniques vidéoludiques du jeu peuvent être formulées de la sorte ?

Encore une fois, cela me convainc encore plus de mobiliser l'économie et son langage pour traduire les expériences vidéoludiques de manière pragmatique. Il ne me semble pas avoir

inclus ici un jugement de valeur sur ce que nous faisons mais au contraire, j'ai bien l'impression de toucher du doigt ce qui fait l'essence même de nos expériences liées aux jeux de rôle et *in fine* des *idle-games* et celle-ci n'est finalement que la reproduction de notre système social et économique *sous couleur de jouer*.