

Le jeu vidéo comme modèle de société : le cas saisissant de « Spore »,
 par **Luc Fayard**, *journaliste, chroniqueur high-tech sur Radio Classique, ancien directeur de la rédaction de 01 Informatique*

Apparemment, ce n'est qu'un jeu. En fait, c'est la préfiguration de ce qui attend la société toute entière, dès lors que les mondes du réel et du virtuel s'interpénètrent chaque jour un peu plus. Pour les informaticiens comme pour les sociologues et les psychologues, le lancement cet automne d'un jeu baptisé « Spore » annonce une nouvelle manifestation – radicale – des effets de la révolution numérique.

Les jeux de stratégie constituent depuis longtemps un bon support pour les théories de management et les modèles économiques. Décider ou gérer, après tout, tient souvent du pari. Devenus numériques, ces jeux offrent en outre tous les atouts de la modélisation. Dassault, par exemple, explique volontiers comment l'univers virtuel « Second Life » permet d'inventer plus facilement de nouveaux produits et s'appuie finalement sur les mêmes règles que « Catia », son logiciel ultra-sophistiqué de conception assisté par ordinateur. Quand « Catia » aide à créer un nouvel avion Falcon sans aucun prototype physique, le premier modèle construit est à la fois le premier qui vole et le premier vendu. Et, dans le public, plus personne ne s'étonne que ce premier modèle physique qui n'a jamais été testé décolle et vole sans problème ! Non seulement les coûts de développement ont été considérablement réduits, mais la fiabilité a été augmentée.

Avec le dernier jeu vidéo qui débarque sur la planète, « Spore », une étape de plus est franchie : les jeux comme celui-là pourraient constituer le socle d'un modèle complet de société numérique. Il rassemble en effet les principales tendances actuelles du comportement humain, individuel et social, dans la création et dans l'échange, rien que cela ! Et comme il est le produit de l'imagination de Will Wright, l'homme qui a inventé les « Sims », déjà surnommé à l'époque non pas « jeu vidéo » mais « simulateur de vie sociale », on sent se dessiner une grande ambition derrière ce projet.

D'abord, un peu d'explication : « Spore » est un jeu de stratégie sur ordinateur et Internet, où vous, le joueur, vous n'êtes pas tout à fait n'importe qui puisque vous êtes...Dieu, ou le Grand Créateur, comme vous voulez. C'est-à-dire que vous êtes le créateur, l'auteur tout puissant de personnages virtuels : les « Créatures ». Vous les inventez ex nihilo dès la première cellule biologique. Puis vous les faites évoluer en définissant vous-même des règles de développement para-darwiniennes et d'interaction sociale.

Le tout se déroule sur fond de territoire vierge, celui d'après le Big Bang évidemment, et ce paysage va se peupler peu à peu, grâce à vous et aux autres joueurs. Il va même s'étendre aux autres planètes. « Spore » est ainsi déjà un formidable outil individuel de création, d'innovation et d'interaction. Partir de zéro, il n'y a rien de mieux pour stimuler l'imagination.

Autre caractéristique : les personnages créés par les joueurs peuvent être partagés à travers une encyclopédie virtuelle, « Sporepedia », qui fonctionne à l'image de « Wikipedia », l'encyclopédie collaborative sur Internet où chacun peut apporter sa contribution. Les personnages les mieux notés entrent dans la bibliothèque, les plus mal notés sont rayés des listes. Voilà une belle application d'un travail collaboratif et d'un modèle de type réseau social, comme « Facebook », où les internautes n'hésitent pas à partager des données parfois très personnelles, à condition qu'en échange, ils aient le sentiment de recevoir un service personnalisé. Les sociologues y voient l'ambivalence d'un deal gagnant-gagnant et d'un mélange objectif-subjectif.

Résultat : tout est possible dans « Spore », y compris les débordements, et l'on parle déjà de créatures étrangement phalliques ou menaçantes. Avant même que le jeu n'ait pris son envol, se pose la question de son contrôle et de ses limites, une fois de plus, comme pour toute utilisation d'Internet qui prend de l'ampleur rapidement.

Le numérique et le réseau ajoutant les dimensions paradoxales de temps immédiat et d'espace infini aux différents axes du jeu (création, échange, réseau social), nous voilà en face d'un nouveau modèle qui débordera vite le simple cadre du loisir pour envahir les territoires de l'économie et de la société.

Les vrais joueurs, les accrocs, les « hard gamers » se disent déçus par les faibles possibilités du jeu et

c'est normal : il s'agit davantage de créer que de jouer. On peut prédire sans grand risque de se tromper l'utilisation de « Spore » pour inventer des nouveaux produits, réaliser des sondages, tester des usages et des comportements, de nouveaux médias, de nouveaux loisirs, etc. Comme pour « Second Life », un système monétaire viendra probablement se greffer sur cet univers, et alors s'affronteront comme dans la vie réelle les différentes influences, valeurs et morales des « joueurs » situés du bon et du mauvais côté de la force. Car il y a évidemment du bon et du mauvais dans cette affaire et dans ce qu'elle laisse présager.

Le bon, c'est le formidable « booster » de l'innovation qu'offrent des technologies de l'information démocratisées, de plus en plus puissantes dans leurs fonctions et de plus en plus simples dans leur usage. Le bon, c'est la rapidité et l'efficacité, l'agilité pour employer un terme à la mode, qui caractérisent l'économie numérique, déjà libérée des contraintes de temps et d'espace et de plus en plus affranchie des phases de prototypage physique. Après « Spore », on ne créera sans doute plus jamais de nouveaux produits comme avant : au lieu d'être issus d'une chaîne linéaire recherche-développement- marketing-test-production, ils seront pré-testés par des communautés, sortiront en version bêta, seront peaufinés au fur et à mesure, personnalisés jusqu'au dernier moment avant la livraison. Une pratique déjà répandue dans des productions purement virtuelles (le logiciel par exemple) mais qui touchera bientôt toute l'économie.

Le mauvais, c'est la tentation d'aller trop vite vers des conclusions naïves. Comme d'ériger ces modèles de rupture appuyés sur la convergence numérisation-globalisation (très bien résumés dans le livre « La terre est plate » de Thomas Friedman) en voie royale de l'évolution de l'économie et de la société. Les débats sont encore très nombreux. Par exemple, est-ce la quantité de contributeurs qui garantit la qualité du résultat ? Ou encore : si tout le monde pense la même chose au même moment, où est l'innovation ? S'il faut modérer les débats, qui nomme et modère les modérateurs ? Le Web, via notamment les blogs et les forums, reste lui aussi paradoxal : on y côtoie l'inédit et le farfelu, mais aussi le copier-coller sans vergogne des idées, ce qui lui donne une fâcheuse tendance à devenir la version planétaire du café du commerce. « Spore » en donnant la primauté à la création individuelle et à la mise en commun d'innovations intellectuelles va peut-être enfin contrer ces tendances négatives. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.

[<< Retour au sommaire](#)

 [Télécharger le PDF de l'article](#)

PRES@JE.COM

Une publication de l'association PRESAJE
 (Prospective, Recherche et Etudes Sociétales Appliquées à la Justice et à l'Economie)
 Siège social : 2 avenue Hoche 75008 Paris - Courrier : 30 rue Claude Lorrain 75016 Paris
 Tél. 01 46 51 12 21 - E-mail : contact@presaje.com - www.presaje.com
 Directeur de la publication : Michel Rouger